

## **BAB IV. ANALISIS KAJIAN ALIH WAHANA NOVEL *DRACULA* 1897 PADA FILM *BRAM STOKER'S DRACULA* 1992**

### **IV.1 Analisis Penokohan Karakter Utama *Count Dracula* Novel *Dracula* 1897**

Sebelum melakukan analisis alih wahana dari penokohan karakter utama *Count Dracula* Novel *Dracula* 1897 pada film *Bram Stoker's Dracula* 1992, perlu diketahui terlebih dahulu bagaimana penokohan karakter tersebut pada novelnya. Penokohan merupakan pelukisan secara jelas tokoh atau karakter yang menjalankan suatu cerita. Untuk melihat bagaimana penokohan karakter utama *Count Dracula* novel *Dracula* 1897, perlu dianalisis dengan cara membaca teks yang menunjukkan kehadiran tokoh *Count* di dalam novel tersebut dan memasukannya pada teori penokohan dari Nurgiyantoro yang telah dituliskan pada bab sebelumnya. Berikut adalah analisis penokohan karakter utama *Count Dracula* novel *Dracula* 1897:

- Tokoh *Count Dracula*

Tokoh *Count Dracula* merupakan tokoh atau karakter utama dan karakter judul dari novel *Dracula* 1897 karya penulis Irlandia yaitu Bram Stoker. *Count Dracula* merupakan seorang bangsawan vampir asal Transilvania yang melakukan transaksi pembelian properti di London, yang ternyata merupakan salah satu bagian dari rencananya untuk melakukan kejahatannya disana.

Pada awal cerita *Count Dracula* digambarkan oleh Jonathan Harker pada jurnal perjalanannya dengan sebuah surat yang menunjukkan keramahan *Count* sebagai tuan rumah dan memberinya saran tempat menginap dan kereta jemputan untuk menuju Kastilnya, tetapi orang-orang ketakutan saat ditanya mengenai *Count* dan melakukan tanda salib pada dirinya, dan menunjuk dua jari untuk memberikan perlindungan dari mata jahat pada Jonathan, dan memberikan benda sakral berupa kalung rosario dengan salib. Keumunan orang juga meneriakinya dengan kata-kata asing yaitu *ordog* yaitu setan, *pokol* yaitu neraka, *stregoica* yaitu penyihir, dan *vrolok*

dan *vlkoslak* yang dalam bahasa Slovakia dan Serbia berarti manusia serigala atau vampir.

Pada perjalanan menuju Kastil seorang pengendara misterius datang menjemput Jonathan, yang ternyata merupakan *Count Dracula* sendiri, pengendara kuda tersebut digambarkan sebagai pria tinggi dengan janggut coklat panjang dan topi hitam yang besar sehingga wajahnya tersembunyi, matanya sangat cerah dan terlihat merah saat terkena cahaya lampu, mulut yang terlihat kasar, dengan gigi yang putih seperti gading. Genggaman tangannya seperti baja dengan kekuatan yang sangat hebat. Orang-orang di dalam kereta yang ditumpangi Jonathan sebelumnya melakukan tanda salib pada diri mereka sendiri saat melihat pengendara tersebut. Selain itu pengendara tersebut mampu mengendalikan hewan seperti kuda yang dikendarainya dengan membisikan kata-kata pada mereka hingga menjadi tenang dan mengusir sekelompok serigala yang menyerang hanya dengan perintahnya menggunakan suara yang lantam. Sikapnya terhadap Jonathan ramah dengan membantunya membawa barang-barangnya, memberikan mantel dan menawarkan beberapa buah prem untuk dimakan. Sesekali pengendara tersebut menunjukkan keanehan dengan turun dari kereta dan melompat melewati api biru.

Saat tiba di Kastil digambarkan oleh Jonathan Harker pada jurnalnya sebagai pria tua yang tinggi, dengan wajah yang dicukur bersih dengan kumis putih panjang, dan berpakaian hitam dari kepala sampai kaki, dan sangat pucat hingga tidak menunjukkan sedikitpun warna pada tubuhnya. *Count* berdiri seperti patung, saat bersalaman tangan dengan *Count* terasa kekuatan yang tidak biasa dan tangannya terasa dingin seperti es selayaknya tangan orang mati. Wajahnya terlihat kokoh, dengan hidung melengkung, jembatan hidung yang tinggi, dan lubang hidung melengkung. Dahi yang dimilikinya lebar dan memiliki sedikit rambut yang tumbuh disekitar pelipis namun lebat pada bagian lain. Halisnya tebal dan hampir bertemu pada hidungnya, rambut halisnya yang tebal

membentuknya jadi tampak seperti melengkung. Mulutnya berada di bawah kumisnya yang tebal, dan terlihat kejam dengan gigi putih yang tajam. Lekukan di atas bibirnya menunjukkan ciri khas dari pria di usianya. Telinganya terlihat pucat dengan ujung bagian atas meruncing. Dagunya lebar dan kuat, dan pipinya terlihat kuat walaupun kurus. Secara umum dirinya terlihat sangat pucat. Tangannya terlihat kasar, kuat, dan memiliki jari yang melengkung dengan kuku panjang yang tajam, dan pada bagian tengah telapak tangannya terdapat rambut.

Saat menyambut Jonathan di Kastilnya, *Count Dracula* awalnya bersifat ramah dan hangat. *Count* membawakan barang Jonathan, memberi kamar yang nyaman, dan memberikan jamuan makan. Jonathan menulis bahwa *Count* mampu berbicara dalam bahasa Inggris dengan lancar walaupun dengan logat yang asing. Kemudian *Count* selalu berbincang-bincang dengan Jonathan mengenai urusan bisnisnya, mulai dari bagaimana persoalan pembelian properti hingga keperluan-keperluan lain untuk pindah ke London. Pengetahuannya akan Inggris dan London sangat luas, *Count* telah mempelajari segala sesuatunya di perpustakaan yang ada di Kastilnya, suatu keanehan yang dilihat Jonathan adalah *Count* tidak pernah makan apapun, dan selalu pergi pada saat menjelang pagi tiba lalu muncul kembali pada malam hari.

Keanehan semakin bertambah saat *Count* tidak menunjukkan bayangannya pada cermin, tetapi Jonathan dapat melihat kehadiran *Count* saat menghadap ke arahnya. Seketika mata *Count* membara dan terlihat seperti iblis yang murka ketika melihat Jonathan yang berdarah karena tidak sengaja tersayat oleh pisau cukur. *Count* yang menyentuh kalung rosario saat mencengkram leher Jonathan menyebabkan kemarahannya menghilang dan berubah seketika. Kemudian mengatakan bahwa hal tersebut berbahaya di negaranya lalu melempar alat cukur tersebut hingga hancur berkeping-keping.

*Count Dracula* menceritakan asal-usulnya, bahwa dirinya adalah seorang *Szekelys* yaitu bangsa yang berdiam di daerah Rumania dan dipercayai sebagai *Voivode Dracula* yang menang berperang melawan pasukan Turki.

Seorang *Szekelys* yang bangga karena di dalam nadinya mengalir darah dari banyak bangsa pemberani yang bertarung bagai singa yang memperebutkan tahta. Mulai dari bangsa *Ugric* dari Islandia dengan kekuatan yang diberikan Thor dan Wodin, yang bertarung dan membuat orang-orang mengirannya sebagai seekor manusia serigala. Kemudian Huns yang menyapu dunia seperti api yang hidup, di dalam nadinya mengalir darah penyihir tua yang diusir dari *Scythia* karena berhubungan dengan iblis. *Voivode Dracula* yang menyebrangi sungai untuk mengusir Turki dari tanah kelahirannya.

Kejahatan *Count Dracula* mulai terlihat, *Count* menjadikan Jonathan sebagai tahananannya di Kastil. Sebagai bagian dari rencananya *Count* menyuruh Jonathan untuk menulis surat pada orang-orang dekatnya, *Count* juga menulis beberapa surat pada beberapa rekan bisnisnya. Kemudian *Count* juga memperingatkan Jonathan untuk tidak pergi ke ruangan lain di dalam kastil. *Count Dracula* menunjukkan kemampuan yang tidak biasa dimiliki oleh seorang manusia normal, Jonathan melihatnya merayap pada dinding kastil dan bergerak kebagian bawah jurang yang mengerikan dengan cepat seperti seekor reptil, wajahnya mengarah kebawah dengan jubahnya yang melebar kesamping seperti sayap dengan tangan dan kaki yang mencengkram pada batuan. Saat Jonathan di serang oleh tiga wanita muda yang ingin menghisap darahnya, *Count* muncul seperti dibalut oleh badai amarah, tangannya yang kuat mencengkram leher salah satu wanita tersebut dan melemparnya dengan tenaga yang sangat kuat, mata yang biru berubah dengan kemurkaan, gigi putihnya menggeram dengan kemarahan, pipinya yang bersih berubah menjadi merah menyala dengan nafsunya, matanya menyala dan warna

merah padanya seakan memiliki kobaran api neraka di belakangnya. Wajahnya pucat seperti mayat, dan halisnya terlihat sangat kuat dan saling bertemu pada hidung, dengan kekuatan yang keras lengannya menghempaskan wanita tersebut dan menggerakkan tangannya ke arah yang lainnya seakan memukulnya. Gerakan tersebut sama seperti yang dilakukannya untuk menghempaskan para serigala. *Count* tidak membiarkan para wanita tersebut untuk memangsa Jonathan karena masih menggunakannya untuk urusan yang lain, dan memberikan seorang bayi untuk dimangsa para wanita tersebut.

*Count* menunjukkan perubahan sikap menjadi baik pada Jonathan dan membaringkannya di kamar saat tidak sadarkan diri, mengganti pakaiannya, dan merapihkannya, tetapi hal tersebut dilakukan untuk mencuri beberapa dokumen dan benda yang dimiliki Jonathan. Rangkaian kejahatannya diawali dengan mengirimkan surat-surat Jonathan dan mengirim seseorang dengan pakaian yang dikenakannya saat melakukan perjalanan ke Transilvania seakan dirinya sendiri yang mengirim surat-surat tersebut, untuk menghilangkan bukti dan kecurigaan orang sekitar. Kemudian dari atas menara terdengar *Count* menggunakan kekuatannya dengan bisikan yang kasar dan seperti logam mengontrol sekelompok serigala datang dan membunuh seorang ibu yang anak bayinya telah diculik untuk dijadikan mangsa para wanita keji di dalam Kastil.

Jonathan menemukan *Count* di ruang bawah tanah dari kamarnya, terbaring pada sebuah kotak besar dari lima puluh kotak yang berisi tanah yang baru digali. *Count* terlihat seperti di antara tidur dan mati, matanya terbuka dan membatu, tetapi tanpa terlihat sedikitpun tanda kematian, pipinya terasa hangat seakan hidup walaupun terlihat pucat, bibirnya semerah seperti biasa, tetapi tidak ada tanda pergerakan, tidak ada denyut nadi, nafas, dan detak jantung, matanya yang mati memperlihatkan kebencian.

*Count* menyamar menjadi Jonathan dengan mengenakan pakaiannya, untuk menunjukkannya telah meninggalkan Kastil. Saat Jonathan memaksa untuk pulang lebih awal ke Inggris *Count* mengancamnya, dengan tarikan gravitasi tubuh Jonathan bergerak turun dari tangga ke balai kastil, tangannya diangkat seperti seorang konduktor opera untuk membuka pintu yang besar tanpa ada kunci sedikitpun, sekelompok serigala yang marah muncul untuk menyerang, kemudian pintunya ditutup dengan satu sapuan tangannya yang kuat dan kuncinya kembali mengunci pada tempat asalnya karena Jonathan mengemis pengampunan padanya. *Count* mencium tangan Jonathan dengan cahaya merah kemenangan pada matanya, dan senyuman yang membuat Judas bangga di neraka.

*Count* merencanakan untuk meninggalkan Jonathan bersama tiga wanita vampir di Kastilnya. Saat Jonathan mengecek ruangan tempat *Count* berbaring lagi, *Count* nampak seperti setengah diperbaharui, rambut dan kumisnya berubah menjadi berwarna abu-abu besi tua, pipinya lebih terisi, dan kulitnya yang putih menjadi merah rubi di dalamnya, mulutnya lebih merah dari biasanya, pada bibirnya terdapat darah yang menetes dari ujung mulut mengalir ke dagu dan leher. Matanya yang dalam dan membara berada di antara kelopak dan kantung mata yang membengkak. Seperti makhluk yang telah kenyang dengan darah. Senyuman pada wajahnya yang membengkak seakan menghina ke arah Jonathan, *Count* membuat Jonathan tidak bisa bergerak ketika akan menyerangnya dengan sekop karena melihat pandangannya. Para *Syzgany* dan *Slovaks* dari *Count* membawa lima puluh kotak besar berisi tanah dan yang berisi tubuh *Count*, pergi untuk perjalanan menuju London, meninggalkan Jonathan sendirian bersama tiga wanita vampir yang akan menghisap darahnya.

Pada jurnal Mina Murray kedatangan *Count* membuat seorang pria tua yaitu Tuan Swales memperingatkannya bahwa ada kematian yang datang bersama angin. Sebuah potongan dari artikel *The Dailygraph* para 8 agustus yang ditempel pada jurnal Mina Murray menunjukkan sebuah badai

yang hebat di kota Whitby, yang bersamaan dengan mendaratnya sebuah kapal sekunar asing, bersamaan dengan ombak yang mengamuk, kabut tebal dan awan, guntur, pengamat yang menggunakan lampu pencari melihat kapal tersebut melaju dengan cepat. Cahaya yang mengenai kapal yang tiba di pelabuhan mengejutkan pengamat, kapal tersebut berlabuh ditangan seorang pria yang telah mati. Seekor anjing melompat dari dek kapal dan berlari melalui pasir. Pria yang mengemudikan kapal tersebut terikat pada setir, dengan tasbih bersalib diikatkan pada pergelangan tangannya. Kapal tersebut merupakan Demeter yaitu kapal sekuner Rusia yang berangkat dari Varna dan membawa kotak kayu besar berisi tanah yang dikirim untuk pengacara Whitby Tuan S. F. Billington yang berkerja pada *Count*.

Sebuah catatan dari perjalanan Demeter yang membawa *Count* dari Varna ke Whitby menunjukkan keanehan yang terjadi. Muatan yang dibawa berupa pasir perak dan kotak berisi tanah. Kru kapal merasa ketakutan dan khawatir, kemudian melakukan tanda salib pada dirinya masing-masing. Satu persatu kru menghilang saat berjaga, seorang pria tinggi dan kurus yang tidak terlihat seperti kru ikut belayar dengan mereka, saat diikuti pria tersebut menghilang. Kru berusaha menyerang pria tersebut dengan pisau tapi pisau menembus tubuhnya seperti menusuk udara. Seluruh kru menghilang karena pria tersebut, dan hanya tersisa Kapten yang mengikat dirinya pada kemudi hingga sampai di Whitby.

Mina Murray dalam jurnalnya, menuliskan beberapa kejadian yang diciptakan *Count* setelah mendaratnya kapal yang ditumpanginya tersebut, seekor anjing ditemukan tewas di pagi hari dengan leher yang robek dan perut koyak akibat kuku yang tajam. Tuan Swales juga ditemukan tewas secara horor dan mengerikan dengan lehernya yang hancur. Lucy sahabat Mina mulai kebiasaan berjalan sambil tidurnya lagi, hingga suatu malam Lucy berjalan sambil tidur ke luar rumahnya, dan ditemukan oleh Mina pada Gereja *St Mary* dekat reruntuhan Carfax Abbey. Melalui cahaya

bulan terlihat sosok seputih salju terbaring pada tempat duduk dengan sesuatu yang gelap berada di belakangnya, dan membungkuk ke arahnya, sosok gelap tersebut terlihat seperti monster maupun manusia, saat kepalanya mengangkat terlihat wajahnya yang putih dengan mata merah menyala. Setelah kejadian tersebut Lucy memiliki dua tanda tusukan kecil yang berdekatan pada lehernya. Seekor kelelawar besar terbang di depan jendela kamar Lucy membuatnya tidak bisa tidur dengan tenang. Saat di Jurang Timur yang berada di dekat Abbey, Lucy melihat pria dengan figur gelap dan memiliki mata merah menyala. Semakin hari Lucy terlihat semakin sakit dan mulai terlihat pucat, luka tusukan kecinya tidak memudar.

Sebuah surat dari pengacara *Count* mengabarkan bahwa kotak berisi tanah milik *Count* sudah tiba di Carfax dan penyerahan kunci tempat tersebut telah diberikan. Selain itu surat untuk Mina tiba dari seorang biarawati Rumah Sakit St. Joseph dan Ste. Mary di Buda-pesth mengabarkan keadaan Jonathan yang menderita demam otak hebat akibat kejadian mengerikan yang dialaminya.

Pada buku harian Dr. Seward, kehadiran *Count Dracula* membuat seorang pasien penyakit jiwanya yang bernama Renfield mengatakan bahwa Tuannya telah datang. Renfield melarikan diri ke Carfax dan berteriak untuk memanggil Tuannya tersebut. Namun hanya terlihat seekor kelelawar raksasa yang terbang ke bangunan tersebut.

Dr. Seward dalam buku hariannya mencatat keadaan Lucy yang bertambah sakit akibat serangan pada malam hari oleh *Count* padanya, sehingga tunangan dari Lucy yaitu Arthur mengirim surat pada Dr. Seward untuk memeriksanya. Hasil pemeriksaan Dr. Seward dikirimkan melalui surat pada Arthur, hasilnya menunjukkan Lucy mengalami kehilangan darah yang drastis tanpa alasan jelas dan perlu bantuan lebih lanjut dari gurunya yaitu Profesor Abraham Van Helsing. Lucy yang semakin menjadi pucat



diberikan transfusi darah oleh Arthur, Van Helsing mengatakan bahwa darah yang hilang disebabkan oleh tanda pada lehernya. Beberapa hari kemudian Lucy kembali kehilangan darah drastis dan mendapat transfusi darah dari Dr. Seward. Van Helsing menyimpan bawang putih pada jendela kamar dan mengalungkannya pada leher Lucy untuk melindunginya, tetapi ibunya menyingkirkannya dari jendela sehingga Lucy kembali mendapatkan serangan hingga kehilangan darah lagi, Van Helsing sendiri yang melakukan transfusi darahnya pada Lucy. Dalam buku hariannya Lucy menulis bahwa sebuah kepak an yang marah terdengar dari jendelanya dan membuatnya takut, selain itu sebuah suara yang kasar terdengar dekat memerintahkannya untuk melakukan hal yang Lucy tidak diketahui.

Pada sebuah artikel majalah *The Pall Magazine* tanggal 18 september, seekor serigala dikabarkan kabur dari Kebun Binatang. Hasil wawancara dari penjaga menunjukkan bahwa hanya ada pengunjung asing yang ciri-cirinya sama seperti *Count*. Pengunjung tersebut merupakan seorang pria tinggi dengan topi tipis, hidung yang melengkung, dan janggut yang meruncing, dengan beberapa rambut putih padanya. Matanya terlihat merah dengan pandangan yang kasar dan dingin, mulutnya tersenyum dan menunjukkan gigi putih yang tajam, dan mengenakan sarung tangan putih. Pria tersebut mengelus telinga dan serigala dan bertingkah seperti pawangnya, tidak lama setelah pria itu muncul besi dari kandang serigala tersebut hancur dan terbuka sehingga serigala kabur.

Lucy Westerna meninggalkan sebuah memorandum sebelum kematiannya akibat serangan *Count Dracula*. Malam itu seekor kelelwar besar kembali mengepakan sayapnya seperti memukul jendela kamar Lucy, kemudian muncul suara serigala yang mengaung dan menghancurkan jendela kamar Lucy, Ibu dari Lucy meninggal akibat serangan jantung. Suara serigala terdengar semakin mendekat lalu Lucy mengucapkan selamat tinggal sebelum dirinya tidak sadarkan diri. Pada buku hariannya Dr. Seward

menuliskan bagaimana keadaan Lucy setelah serangan tersebut. Tanda luka pada lehernya memburuk, dan dirinya terlihat sangat pucat seperti mati, Lucy kembali mendapat transfusi dari Quincey P. Morris, tetapi keadaannya tidak bertahan lama dan kemudian mati. Lucy terlihat seperti lebih membaik saat dalam keadaan mati, giginya terlihat lebih tajam, warna pada kulitnya kembali, dan terlihat lebih cantik sehingga tidak terlihat seperti mayat yang benar-benar mati. Van Helsing mengatakan bahwa dirinya perlu untuk memotong kepala Lucy dan mengambil jantungnya.

Mina Harker menulis pada jurnalnya ketika dirinya tiba bersama Jonathan ke Inggris dari Buda-pesth setelah menikah. Jonathan melihat sosok *Count* dijalanan dan ketakutan. Sosoknya digambarkan sebagai pria yang memiliki wajah yang kasar dan kejam dengan gigi yang besar dan tajam seperti hewan, giginya terlihat benar-benar putih karena bibirnya yang sangat merah. Jonathan berteriak pada Mina bahwa itu adalah *Count Dracula*, namun dia telah berubah menjadi lebih muda.

Sebuah artikel dari majalah *The Westminster Gazette*, 25 September, berjudul *A Hampstead Mystery* menunjukkan bahwa *Count Dracula* telah mengubah Lucy menjadi monster vampir. Di dalam artikelnya dikatakan bahwa ada sesosok wanita yang disebut "*bloofer lady*" muncul untuk mengambil anak-anak pada malam hari dan mengajak mereka bermain, namun pada pagi harinya anak-anak tersebut ditemukan dengan luka seperti gigitan pada bagian leher. Pada jurnal Jonathan Harker diceritakan bahwa dirinya bertemu Van Helsing dan memberitahu segala yang terjadi pada dirinya di Transilvania bersama *Count Dracula* dan bagaimana *Count* telah tiba di London untuk melakukan rencana jahatnya. Dalam buku harian Dr. Seward, Van Helsing menunjukkan majalah *The Westminster* dan memberitahu Dr. Seward, Lord Arthur, dan Tuan Morris bahwa Lucy telah diubah *Count* menjadi *UnDead* atau vampir. Van Helsing membuktikan hal itu dengan membawa para pria tersebut ke

pemakaman Lucy. Mayat Lucy tidak ada di dalam peti mati, saat mereka kembali di waktu lainnya mayatnya terbaring lagi di dalam peti, tetapi terlihat segar dan tidak seperti mayat yang sudah membusuk seperti seharusnya. Selain itu mere melihat Lucy berjalan di sekitar pemakamannya dengan membawa anak kecil yang menangis, wajahnya tidak terlihat suci dan matanya seperti memancarkan api neraka. Van Helsing menyelamatkan Arthur yang terhipnotis Lucy dengan menggunakan salib emas kecil yang membuatnya marah. Keesokan harinya para pria tersebut melakukan ritual untuk memberikan Lucy ketenangan agar bisa beristirahat dengan tenang. Van Helsing dan pria lain membacakan do'a, sedangkan Arthur diperintahkan oleh Van Helsing menusuk jantung Lucy dengan pasak yang dipalukan kearahnya, kemudian Van Helsing memotong kepalanya, dan memasukan bawang pada mulut Lucy.

Setelah kejadian tersebut Dr. Seward menulis dalam buku hariannya bahwa mereka mengetahui tempat tinggal dari *Count* ada di bangunan Carfax dekat rumah sakit jiwa milik Dr. Seward melalui salinan buku harian yang ditulis Jonathan. Jonathan mencari informasi lebih mengenai *Count* dan pengiriman lima puluh kotak berisi tanahnya. Dr. Seward dalam buku hariannya menulis bagaimana Van Helsing menceritakan makhluk apa sebenarnya *Count Dracula* yang menciptakan seluruh rencana jahat tersebut. *Count* merupakan seorang *nosferatu* atau vampir yang tidak mati setelah satu sengatan seperti lebah, tetapi tumbuh menjadi lebih kuat untuk melakukan lebih banyak kejahatan. Kekuatannya sama seperti dua puluh orang pria, vampir tersebut lebih licik dari manusia, kelicikannya telah berkembang seiring zaman. Memiliki kemampuan sihir hitam untuk mengontrol orang mati dan pikiran seorang yang berada dalam pengaruhnya. Vampir tersebut sangat brutal, bagaikan iblis yang tidak memiliki hati dan perasaan. Dalam jangkauannya *Count* dapat mengatur elemen seperti badai, kabut, dan guntur, memerintah hewan-hewan jahat seperti tikus, burung hantu, ngengat, rubah, dan serigala.

Tubuhnya dapat menjadi kecil, menghilang seketika dan muncul tanpa diketahui. *Count* mendapat turunan dari *Berseker* Islandia, keturunan iblis Hun, Slavik, dan Magyar. Sebagai vampir dirinya tidak bisa mati seiring waktu berjalan, dan berkembang dengan darah makhluk hidup, bahkan mengubah dirinya menjadi muda kembali. Seorang vampir tidak makan seperti orang biasa, oleh karena itu *Count* tidak pernah makan selain darah makhluk hidup. Kekuatan dari tangannya sangat besar, seperti bagaimana saat menutup pintu ketika serigala menyerang Jonathan. *Count* dapat mengubah dirinya menjadi serigala seperti saat melompat dari dek kapal, berubah jadi kelelawar raksasa yang muncul di jendela kamar Lucy, menjadi kabut seperti yang diungkapkan kapten kapal namun terbatas hanya mengelilingi dirinya, pada sorotan cahaya bulan dirinya berubah menjadi partikel serbuk. Jika *Count* dapat menemukan jalan, dirinya bisa muncul dari apapun dan menjadi apapun, walaupun seberapa tertutupnya tempat tersebut, bahkan bersatu dengan api, dan mampu melihat di dalam gelap.

Semua kekuatan tersebut juga terbatas, *Count* tidak bisa masuk pada suatu tempat tanpa undangan. Jika tidak berada di tempat yang terikat dengan dirinya, untuk mengubah dirinya terbatas hanya pada tepat tengah hari, matahari terbit dan terbenam. Kekuatannya juga memerlukan tanah asalnya, peti matinya, rumah nerakanya, dan tempat yang tidak suci. *Count* hanya bisa melewati air yang memiliki arus tenang dan luapan air pasang. Beberapa benda bahkan menyebabkan kekuatannya hilang, seperti bawang putih, benda sakral seperti salib. Selain itu batang dari mawar liar yang diletakan pada peti matinya menahannya untuk pergi, peluru sakral yang ditembakkan ke peti akan membunuhnya, begitu pula dengan menusukan pasak, dan memenggal kepalanya. Van Helsing juga menjelaskan bahwa temannya Arminius dari Universitas Buda-pesth mencatat bahwa *Count Dracula* adalah *Voivode Dracula* seperti yang diceritakan oleh *Count* sendiri pada jurnal Jonathan. Rahasia kekuatan

yang didapatkannya berasal dari perjanjian dengan iblis di antara gunung di atas Danau Hermnstadt.

Pada buku harian Dr. Seward dituliskan bagaimana semua kejahatan *Count Dracula* di London berusaha dihentikan. Van Helsing dan para pria pergi ke Carfax untuk mensterilisasi kotak berisi tanah Transilvania dan memburu *Count* pada waktu di antara tengah hari sampai matahari terbenam dimana kondisi *Count* pada keadaan lemah, *Count* berubah wujud menjadi seekor kelelawar raksasa dan mendengarkan pembicaraan tersebut melalui jendela. Perburuan lebih lanjut dari *Count* ditulis oleh Jonathan pada jurnalnya, persiapan yang dilakukan dengan anti racun dari Arthur untuk mengatasi tikus-tikus yang berada di bangunan tua Carfax. Profesor Van Helsing memberikan salib perak pada Jonathan, kalung bawang putih dan beberapa wafer sakral. Kemudian pistol, pisau, dan lampu elektrik kecil untuk melawan musuh lain. Saat memasuki Carfax tidak ditemukan *Count*, namun muncul banyak tikus dari *Count* yang menyerang dan di atasi oleh anjing yang dibawa para pria tersebut. Kotak berisi tanah milik *Count* berhasil disterilkan tetapi beberapa kotak telah dipindahkan dari tempat tersebut. Saat mereka melakukan hal tersebut Renfield diserang oleh *Count* seakan Renfield menyiksa dirinya sendiri.

Mina Harker mendapat serangan dari *Count Dracula* saat para pria pergi mencari *Count* di Carfax. *Count* masuk melalui jendela dalam bentuk kabut, kabut tersebut terus menebal dan memasuki ruangan kamar. Mina melihat mata merah menyala pada kabut tersebut, dan sebelum tidak sadarkan diri nampak wajah yang putih keluar dari kabut membungkuk kearahnya. Pada saat Mina terbangun tubuhnya terasa lemas, dirinya merasa ketakutan, dan tidak bisa tidur dengan tenang. Sementara itu Jonathan pada jurnalnya mencari jejak persembunyian lain dari *Count* dan tempat kotak berisi tanahnya disimpan di London. Mina terlihat semakin pucat, namun Jonathan berhasil menemukan dua rumah lain melalui beberapa pengacara yang mengurus transaksi properti *Count*. Jonathan dan

yang lainnya berusaha mendapat akses dan mendapatkan kunci untuk masuk ke rumah tersebut. Melalui Lord Godalming atau Arthur sebagai dengan keuntungannya seorang bangsawan, perusahaan properti *Mitchell, Sons & Candy* mau mengirimkan surat yang berisi informasi mengenai pembelian properti oleh *Count*.

Sementara itu Dr. Seward menulis dalam buku hariannya bahwa Renfield mendapat serangan yang parah dari *Count Dracula*. Renfield yang sekarat berusaha diobati oleh Van Helsing dan Seward dan mengatakan bahwa *Count* datang ke kamar Mina pada malam hari. *Count* datang tidak dalam wujud padat seperti biasanya, dan masuk melalui jendela sebagai kabut, matanya ganas seperti pria yang marah, dan tertawa dengan bibirnya yang merah dan menunjukkan gigi yang putih bersinar di bawah sinar bulan, dan kemudian memberikan Renfield hadiah berbagai serangga untuk menutup mulutnya. Pada saat sebelum penyerangan yang menyebabkannya terluka parah saat ditemukan oleh Dr. Seward pada waktu tersebut, Renfield marah pada *Count* karena tidak memberikannya hadiah lagi. *Count* menyeringai dan wajah putihnya mengarah ke kabut dengan mata merah yang bersinar. Renfield yang menyadari Mina menjadi pucat karena ulah *Count*, lalu menahannya untuk masuk ke kamar Mina dengan memegang wujud kabutnya, tetapi kekuatan *Count* yang lebih besar menghempaskannya jatuh. Setelah Renfield bercerita Van Helsing, Dr. Seward, dan kedua pria lainnya bergegas pergi ke kamar Mina dan Jonathan. Saat kamar dibuka mereka menemukan Jonathan yang terbaring pingsan dan *Count* yang mendekap Mina untuk menghisap darahnya, dan kemudian menyayat dadanya sendiri dengan kukunya yang panjang. Darah keluar dari dada *Count* dan dirinya memaksa Mina dengan mendorong kepalanya untuk meminum darah miliknya yang mengalir. Van Helsing mengeluarkan salibnya dan pria lain siap menyerang, tetapi *Count* melarikan diri dengan cepat bersamaan dengan awan hitam.

Setelah *Count* berhasil membuat Mina dalam keadaan yang membuatnya akan berubah menjadi vampir, Dr. Seward menulis dalam buku hariannya bahwa perburuan *Count* berlanjut untuk menghilangkan kutukan vampir pada Mina. Para pria berhasil menghancurkan kotak-kotak berisi tanah milik *Count*, lalu menunggunya untuk datang ke rumah terakhir yang akan dikunjunginya. *Count* yang mengetahui bahwa dirinya diburu berhati-hati masuk ke rumah tersebut. *Count* melompat memasuki ruangan dengan gerakan yang sangat cepat, Jonathan menggunakan pisau kukrinya kearah *Count*, namun berhasil dihindarinya dengan cepat, pisau kukri tersebut dilempar ke arah jantungnya, dan hanya menembus juga membuat bajunya sobek. Saat Dr. Seward menggunakan salib wajahnya yang putih berubah menjadi hijau kekuningan dan marah, Jonathan menyerang lagi hingga membuat emas yang dibawa di dalam sakunya berjatuhan, dan kemudian *Count* melarikan diri melalui jendela.

Jonathan menulis dalam jurnalna bahwa *Count Dracula* yang ketakutan karena rencana jahatnya yang sudah terbongkar melarikan diri dengan satu kotak tanah yang tersisa. Pikiran dari Mina yang terhubung dengan *Count* dapat dimanfaatkan untuk melacak keberadaannya. Van Helsing melakukan hipnotis pada Mina dan menemukan bahwa *Count* berada dalam sebuah kapal. Pada buku harian fonograf Dr. Seward tercatat bahwa Lord Godalming menemukan informasi kapal yang ditumpangi *Count* yaitu Czarina Catherine yang berangkat dari Dermaga Doolittle untuk Varna. Jonathan menulis pada jurnalnya bahwa mereka melakukan pengejaran melalui darat, Mina ikut dengan para pria tersebut ke Transilvania tetapi tidak boleh diberi informasi mengenai rencana yang mereka buat. Van Helsing menghipnotis Mina sepanjang perjalanan untuk mengetahui kondisi *Count*. Lord Godalming juga mencari informasi mengenai kapal yang membawa *Count* dari telegram. Dengan kelicikannya *Count* mengubah arah kapalnya dan segera berlabuh di Galatz dan memutus hubungannya dengan Mina agar informasi keberadaannya tidak terlacak. Selain itu *Count* membunuh orang yang

mengetahui pengiriman kotaknya saat mencapai darat agar keberadaannya tidak diketahui. Mina Harker menulis kemungkinan bagaimana *Count* mencapai kastilnya melalui memorandum yang ditulisnya, Mina menebak bahwa *Count* bergerak dengan dibawa oleh orang-orang *Szgary* melalui jalur sungai seperti yang didengarnya saat mendapatkan hipnotis.

Perburuan berlanjut dalam jurnal Mina ditulis bahwa para pria menggunakan kuda untuk mengejar rombongan pembawa *Count*. Sedangkan Van Helsing dan Mina langsung berangkat menuju Kastil *Count* menggunakan kereta kuda. Van Helsing menulis sebuah memorandum menenai keadaan Mina yang semakin memburuk dan Van Helsing khawatir akan perubahannya Mina terbangun pada malam hari dan tidur pada siang hari. Saat tiba di dekat kastil pada malam hari, Van Helsing melihat sosok dari kabut dan salju mendekat. Van Helsing membuat lingkaran api pelindung, tiga wanita yang menyerang Jonathan muncul dan memanggil Mina. Tetapi mereka tidak bisa mendekat dan membunuh kuda yang ditumpangi Van Helsing dan Mina. Pada buku harian Dr. Seward ditulis bahwa para *Szgary* yang membawa kotak tanah berisi *Count* meninggalkan sungai dan berpindah ke kereta kuda.

Van Helsing dalam memorandumnya menulis bahwa dirinya masuk ke dalam kastil untuk memburu tiga wanita vampir tersebut pada siang hari. Sebuah kapel tua di dalam kastil di datangi oleh Van Helsing, terdapat kuburan dari tiga vampir tersebut dan satu lainnya yang bertuliskan *Dracula*. Van Helsing menyimpan bubuk wafer sakral untuk mencegah *Count* kembali menjadi *UnDead*. Kemudian membunuh para wanita tersebut dengan menusuk jantungnya dengan pasak dan memengal kepalanya. Setelah tersadar dalam Jurnalnya Mina menulis mereka meninggalkan kastil dan menuju tempat yang aman untuk menunggu *Count Dracula* tiba. Kereta yang membawa *Count Dracula* muncul dan disusul oleh para pria yang mengejar. Terjadi perlawanan antara keduanya, diikuti oleh angin dan awan yang mengamuk, para pria bertarung dengan



waktu sebelum matahari terbenam. Jonathan melompat ke kereta para *Syzygy* dan membuka kotak berisi *Count* dengan pisau kukrinya, terlihat wajah *Count* yang penuh kemarahan melihat ke arah matahari yang hampir terbenam. Dengan seketika Jonathan menebas leher *Count* dengan pisaunya, dan Tuan Morris bersamaan menusukan pisau bowie ke arah jantungnya. Tubuh *Count* seketika berubah menjadi abu dan kutukan vampir pada Mina menghilang.

- Penokohan *Count Dracula*

Setelah membaca dan menganalisis teks yang menunjukkan kehadiran tokoh *Count Dracula* yang ada pada novel *Dracula* 1897, maka akan terlihat bagaimana penokohan dari karakter atau tokoh tersebut. Penokohan tokoh atau karakter *Count Dracula* memiliki kewajaran dan kesepertihidupan dalam penciptaannya oleh Bram Stoker. Kehidupannya sebagai seorang bangsawan vampir dan penjahat pada dunia yang diciptakan Stoker. Berbagai ciri-ciri fisik, kekuatan, kelemahan, dan perwatakannya pada cerita novel tersebut dapat dijelaskan berdasarkan sebab dan akibat tertentu, berdasarkan bagaimana Stoker menciptakan tokoh fiksi *Count* sebagai seorang vampir dan penjahat dalam dunia fiksi ciptaannya tersebut. Stoker berusaha menunjukkan kewajaran tokoh tersebut sebagai seorang vampir dan penjahat dalam cerita, dengan cara menceritakan kejahatan dari *Count* pada novelnya, mulai dari bagaimana rencana perjalanan dari Transilvania untuk melakukan kejahatan di London, hingga bagaimana dirinya kembali ke Transilvania karena kejahatannya telah terbongkar, dan di dalam rangkaian kejahatannya ditunjukkan bagaimana keanehan yang tidak biasa untuk membedakan *Count* sebagai makhluk vampir, juga sebab akibat yang menunjukkan perwatakan yang dimilikinya.

Secara kesepertihidupan tokoh *Count Dracula* ciptaan Stoker dapat mencerminkan realitas dari identitasnya sebagai seorang bangsawan vampir yang jahat. Walaupun tokoh *Count* bukan manusia biasa, Stoker

membatasi kehidupannya dengan beberapa aspek seperti sejarah dan mitologi yang relevan dengan dunia fiksi tempat tokoh tersebut hidup. Dalam menciptakan tokoh tersebut juga Stoker menggunakan pemikiran yang kompleks untuk menciptakan kemungkinan dari kehidupan yang dimiliki oleh karakter *Count Dracula*.

Tokoh *Count Dracula* merupakan kombinasi dari tokoh rekaan dan nyata. Bram Stoker menciptakan *Count* sebagai tokoh fiktif bangsawan vampir karangannya, cerita dan plot mengenainya hanya rekaan dari Stoker saja dan tidak ada aslinya pada dunia nyata, sehingga *Count Dracula* dapat digolongkan sebagai tokoh rekaan. Namun beberapa aspek yang menginspirasi beberapa ciri dari tokoh tertentu pada dunia nyata. Asal-usul tokoh *Count* yang ada pada cerita novel bahkan nama *Dracula* sendiri, terinspirasi dari tokoh asli yaitu Pangeran *Vlad III* atau *Vlad Dracul* yang berasal dari Wallachia, Romania, *Vlad*. Selain itu Stoker sendiri mengatakan bahwa dirinya juga terinspirasi dari aktor Sir Henry Irving. Sebagai vampir juga Stoker menggunakan beberapa mitologi vampir yang berkembang untuk membentuk tokoh *Count Dracula*.

Berdasarkan pembedaan dari segi peranan karakter *Count Dracula* merupakan tokoh utama. Walaupun diceritakan oleh tokoh lain melalui dokumen yang mereka tulis, sebagai tokoh utama *Count* muncul paling banyak diceritakan dalam setiap peristiwa, menjadi pelaku setiap peristiwa, dan mempengaruhi perkembangan plot dari novel *Dracula* 1897. Hal tersebut dilihat dari bagaimana cerita dari awal hingga akhir menunjukkan bagaimana peran *Count* yang melakukan rencana kejahatannya dari Transilvania menuju London, dan bagaimana kejahatan yang dilakukannya mempengaruhi plot-plot dan peristiwa yang terjadi pada cerita dan tokoh-tokoh lain. Ketika bagian akhir cerita, tokoh lain perlu mengakhiri kejahatan *Count* dengan cara memusnahkannya, saat *Count* musnah cerita berakhir karena dirinya merupakan tokoh utama dari cerita tersebut.

Tokoh *Count* masuk pada kategori tokoh utama yang antagonis dari segi fungsi penampilan. Sebagai tokoh antagonis tokoh *Count* menciptakan konflik untuk tokoh-tokoh lain. Apalagi tokoh *Count* sendiri merupakan penjahat dalam cerita dari novel *Dracula* 1897. Akan tetapi tokoh *Count* sebagai tokoh antagonis mampu menarik simpati dari pembaca. Kemungkinan dari perbuatan jahatnya yang diakibatkan oleh kekuatan jahat yang mempengaruhi pikirannya bisa jadi faktor yang mempengaruhi simpati pembaca. Pandangan pembaca bisa saja menganggap tokoh tersebut tidak benar-benar jahat, apalagi bagaimana tokoh tersebut menceritakan asal-usul dirinya yang merupakan pahlawan untuk tanah kelahirannya.

Perwatakan dari tokoh *Count Dracula* merupakan tokoh bulat atau kompleks. Sebagai tokoh yang kompleks, perwatakan tokoh ini memiliki sisi kehidupan, kepribadian, dan jati dirinya, watak dan tingkah laku yang beragam dalam cerita novel. Perwatakan yang berkembang dari tokoh tersebut yang ditunjukkan pada novel adalah keramahan yang ditunjukkannya pada Jonathan, kemudian berubah menjadi jahat, sikapnya yang lembut pada orang-orang sekitarnya, perubahan sikap lembutnya seketika karena amarahnya yang muncul. Tokoh yang ditunjukkan sebagai seorang yang pemberani, kemudian menjadi ketakutan karena kejahatan yang dilakukannya terbongkar. Memiliki pikiran yang licik dan pintar dalam melakukan kejahatannya, tapi juga ceroboh sehingga kejahatannya dapat digagalkan. Tokoh *Count Dracula* memiliki sisi kehidupan dan jati diri sebagai seorang bangsawan dan monster vampir, selain itu *Count* memiliki jati diri lain sebagai seorang *Szekelys*, keturunan bangsa-bangsa yang kuat, *Voivode Dracula* yang berperang melawan Turki untuk tanah kelahirannya, dan orang yang mendapatkan kekuatan jahat dengan mempelajarinya dari iblis. Secara perwatakan tokoh *Count Dracula* masuk pada kriteria tokoh berkembang atau *developing character*. Karakter *Count* sebagai Tokoh berkembang hampir sama dengan tokoh kompleks

juga, hal tersebut dikarenakan oleh terjadinya perubahan sikap, watak, dan tingkah laku yang dimiliki tokoh berkembang sama seperti tokoh kompleks. Tokoh *Count* yang memiliki perkembangan atau perubahan watak pada cerita novel menunjukkan kesepertihidupan tokoh, karena tidak mungkin seorang tokoh akan berwatak sama setiap saat.

Tokoh *Count Dracula* memiliki kemungkinan pencerminan tokoh pada kehidupan nyata sebagai tokoh tipikal. Tokoh *Count* merupakan tokoh tipikal, karena kehidupannya mencerminkan kehidupan nyata dari golongan bangsawan yang berasal dari bangsa *Szekelys*. Hubungan antara tokoh dengan budaya Romania sebagai inspirasi tempat fiksi Transilvania yang digunakan Stoker sangat kuat, bahkan Kastil Bran di Romania yang menjadi inspirasi Stoker dalam novel menjadi destinasi wisata yang berhubungan dengan tokoh *Count Dracula*. Tokoh *Count Dracula* juga mewakili bagaimana monster vampir yang dipercayai masyarakat Eropa, dan menjadi salah satu ikon makhluk jahat pada kisah-kisah horor yang populer pada zaman itu.

Teknik pelukisan tokoh *Count Dracula* menggunakan teknik dramatik sifat, sikap, dan tingkah laku tokoh secara tidak langsung atau eksplisit melalui aktivitas yang dilakukan baik secara verbal atau nonverbal. Penyampaian tokoh *Count Dracula* ditunjukkan secara tidak langsung dengan menggunakan tokoh-tokoh lain yang seolah menulis dokumen-dokumen yang menjelaskan penokohan dari tokoh *Count*. Terdapat beberapa wujud penggambaran yang digunakan pada teknik dramatik dari pelukisan tokoh *Count Dracula*, yaitu teknik cakapan, teknik tingkah laku, teknik pikiran dan perasaan, teknik arus kesadaran, teknik reaksi tokoh, teknik reaksi tokoh lainnya, teknik pelukisan latar, dan teknik pelukisan fisik.

Teknik-teknik wujud penggambaran tokoh yang ada pada novel *Dracula* 1897 ditunjukkan pada dokumen-dokumen yang ditulis tokoh lain, teknik

cakapan dan tingkah laku yang ada pada novel *Dracula* 1897 salah satunya terdapat pada jurnal yang ditulis tokoh Jonathan, yang isinya mengenai tokoh *Count Dracula* dan menjelaskan bagaimana penokohan tokoh tersebut dari percakapan dan tingkah laku yang dibuatnya. Teknik pikiran dan perasaan dan teknik arus kesadaran salah satunya ditunjukkan pada tokoh Mina yang menuliskan pikiran dan perasaannya, dan secara sadar memikirkan tokoh *Count Dracula* dan menuliskan monolog batin yang dirasakannya terhadap tokoh tersebut. Teknik reaksi tokoh dan teknik reaksi tokoh lainnya salah satunya ditunjukkan pada buku harian yang dituliskan Dr. Seward yang menunjukkan bagaimana reaksi tokoh *Count Dracula* secara langsung, dan reaksi tokoh lain yaitu Van Helsing akan tokoh Count. Teknik pelukisan latar terdapat pada memorandum yang ditulis Van Helsing mengenai bagaimana latar waktu dan tempat dari tokoh *Count Dracula* yang menunjukkan penokohnya. Teknik pelukisan fisik ada pada tulisan jurnal dari Mina yang menceritakan bagaimana fisik *Count* sebagai pria dengan wajah kasar dan kejam dengan gigi yang besar dan tajam untuk menunjukkan penokohan dari tokoh tersebut.

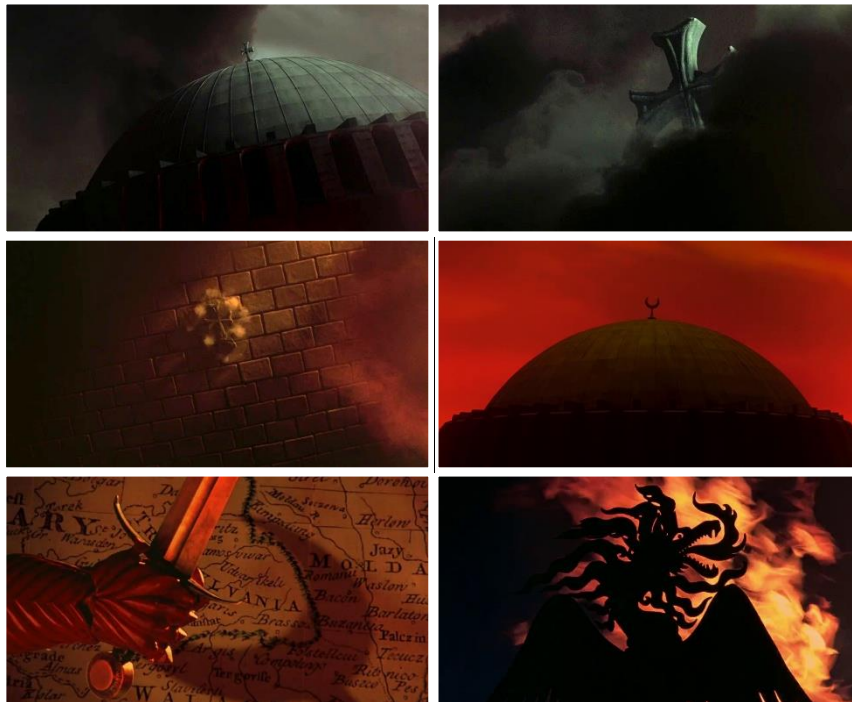
#### **IV.2 Analisis Alih Wahana Penokohan Karakter Utama *Count Dracula* Novel *Dracula* 1897 pada Film *Bram Stoker's Dracula* 1992**

Setelah menganalisis penokohan dari karakter atau tokoh utama *Count Dracula* pada novel *Dracula* 1897, maka selanjutnya dapat dilakukan analisis alih wahana dari penokohan tokoh tersebut pada film *Bram Stoker's Dracula* 1992. Analisis alih wahana penokohan adalah dengan membandingkan teks narasi novel *Dracula* 1897 yang menunjukkan penokohan dari tokoh *Count Dracula* dengan perubahannya menjadi visual menjadi *scene* film yang menunjukkan penokohan dari tokoh *Count Dracula* pada film *Bram Stoker's Dracula* 1992. Untuk melihat keberhasilan alih wahana penokohan pada film, peneliti meninjau sudut pandang kamera/*camera angle* dan arah pencahayaan yang digunakan sutradara, sudut pengambilan kamera mampu memperlihatkan bagaimana narasi yang tersampaikan dalam bentuk visual, sedangkan arah pencahayaan untuk melihat

bagaimana perubahan visual pada film yang menunjukkan dramatisasi, dan membangun *mood*/kesan penokohan yang tidak bisa ditampilkan pada teks novel. Berikut adalah analisis alih wahana dari penokohan karakter utama *Count Dracula* novel *Dracula* 1897 pada film *Bram Stoker's Dracula* 1992:

Tabel IV.1 Analisis Alih Wahana Penokohan Karakter Utama *Count Dracula* Novel *Dracula* 1897 pada Film *Bram Stoker's Dracula* 1992  
 Sumber: Novel "*Dracula 1897*" dan Film "*Bram Stoker's Dracula 1992*" (2019)

No.	Analisis Alih Wahana Teks Novel Menjadi Scene Film
1.	<ul style="list-style-type: none"> <li data-bbox="371 685 845 786">• Teks Novel Bab 3 Lanjutan Jurnal Jonathan Harker</li>   <li data-bbox="419 831 1318 1189"> <p><i>Count Dracula</i> menceritakan jati dirinya pada Jonathan sebagai seorang Szekelys yang bangga karena di dalam nadinya mengalir darah dari banyak bangsa pemberani yang bertarung bagai singa yang memperebutkan tahta. Mulai dari bangsa <i>Ugric</i> dari Islandia dengan kekuatan yang diberikan Thor dan Wodin, yang bertarung dan membuat orang-orang mengiranya sebagai seekor manusia serigala. Kemudian Huns yang menyapu dunia seperti api yang hidup, di dalam nadinya mengalir darah penyihir tua yang diusir dari <i>Scythia</i> karena berhubungan dengan iblis. <i>Voivode Dracula</i> yang menyebrangi sungai untuk mengusir Turki dari tanah kelahirannya.</p> </li>   <li data-bbox="419 1234 743 1301">Bab 18 Buku Harian Dr. Seward</li>   <li data-bbox="419 1346 1318 1816"> <p>Profesor Van Helsing mengatakan bahwa temannya Arminus, dari Universitas Buda-Pesth, memberitahu catatan mengenai <i>Count Dracula</i>. <i>Count</i> merupakan <i>Voivode Dracula</i> yang memenangkan namanya karena melawan Turki, pada sungai yang luas dari pertahanan Turki terdepan. Dulunya <i>Count</i> hanyalah seorang manusia biasa, pada masa tersebut, dan setelah seabad kemudian, dirinya dibicarakan sebagai seorang yang sangat pintar dan licik, pemberani sebagai anak dari "negeri yang dikelilingi hutan." Seorang keturunan bangsawan yang hebat, dan bersekutu dengan sesuatu yang jahat. Mempelajari rahasia dari iblis di Scholomance, di antara hutan di atas Danau Hermanstadt. Dalam suatu manuskrip <i>Dracula</i> dibicarakan sebagai 'wampyr' atau seperti yang diketahui seorang vampir.</p> </li>   <li data-bbox="371 1861 1318 1995">• Scene Film Rangkaian scene di bawah ini menunjukkan peristiwa asal-usul <i>Count Dracula</i> sebagai Pangeran Vlad <i>Dracula</i> yang tanah kelahirannya yaitu Transilvania diserang oleh pasukan Turki:</li> </ul>



Gambar IV.1 Rangkaian Scene Film *Bram Stoker's Dracula* 1992 frame 00:00:22-00:00:58

Sumber: Screenshot Film *Bram Stoker's Dracula* 1992 (2019)

Pada rangkaian *scene* tersebut tipe sudut pandang kamera dan arah pencahayaan yang digunakan secara berurutan adalah sebagai berikut:

1. Tipe sudut pandang kamera objektif, dengan ukuran subjek *long-shot* dan ketinggian kamera *tilt "dutch" angle*, penonton ditunjukkan sebuah kubah dengan tanda salib di atasnya yang posisinya dimiringkan ke bawah kiri untuk memberi kesan yang hampir terjatuh. Arah cahaya yang digunakan adalah *side lighting* untuk menunjukkan bagian sebelah kiri yang terlihat lebih bawah dibuat lebih gelap karena dimakan oleh asap yang menutupi kubah bagian kiri. *Scene* ini berusaha menunjukkan mulainya kejatuhan negara kelahiran *Count Dracula* yang mayoritas beragama Kristen dengan diwakili lambang salib pada atas kubah.
2. Tipe sudut pandang objektif, dengan ukuran subjek *close-up* dan ketinggian gambar *tilt "dutch" angle*, penonton ditunjukkan lebih detail dari salib bagian atas kubah yang ditutupi oleh asap hitam, dan akan mengalami kejatuhan. Arah cahaya yang digunakan adalah *side lighting* terlihat dari bagian kiri salib yang lebih gelap. *Scene* ini menegaskan mulainya kejatuhan dari negara kelahiran *Count Dracula* dengan lebih detail dan menggunakan perumpamaan kejatuhan dengan asap yang menutupi salib yang berada di

	<p>atas kubah.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li data-bbox="464 304 1321 595">3. Tipe sudut pandang objektif, dengan ukuran subjek <i>long shot</i>, dan ketinggian gambar <i>high-angle</i>, penonton ditunjukkan salib yang terjatuh dari kubah dan hancur menandakan kejatuhan secara utuh. Arah cahaya yang digunakan adalah <i>top lighting</i> sehingga salib nampak terang dari bagian depan dan terlihat jelas bentuknya. <i>Scene</i> ini menunjukkan kejatuhan yang utuh dari negara kelahiran <i>Count Dracula</i> dengan diwakili oleh salib dari kubah yang jatuh dan hancur.</li> <li data-bbox="464 636 1321 1070">4. Tipe sudut pandang objektif, dengan ukuran subjek <i>long-shot</i>, dan ketinggian gambar <i>low-angle</i>, menunjukkan sebuah lambang bulan yang berada di atas kubah menunjukkan kebangkitan yang menggantikan salib pada kubah tersebut. Arah cahaya yang digunakan adalah <i>back lighting</i>, terlihat dari kubah yang tidak terang sedikitpun sedangkan dari bagian belakangnya terdapat cahaya yang kuat menyorot. <i>Scene</i> ini menunjukkan kebangkitan dari Turki yang menduduki negara kelahiran <i>Count Dracula</i>, diwakili oleh lambang bulan yang berada di atas tanda, lambang tersebut merupakan mewakili agama Islam yang dianut oleh Turki secara umum.</li> <li data-bbox="464 1111 1321 1545">5. Tipe sudut pandang objektif, dengan ukuran subjek <i>close-up</i>, dan ketinggian gambar <i>high-angle</i> untuk peta dan <i>level-angle</i> untuk lengan yang memegang pedang, menunjukkan peta dari wilayah Transilvania yang berada di bawah bayangan bulan dan sebuah tangan kuat yang memegang pedang muncul dari sebelah kiri. Arah cahaya yang digunakan adalah <i>top lighting</i> untuk memberikan bayangan dari lambang bulan yang disorot dari atas, dan <i>front-lighting</i> untuk tangan yang memegang pedang. <i>Scene</i> ini menunjukkan bahwa Transilvania berada di bawah bayangan Turki dan seorang pahlawan datang untuk menyelamatkannya diperlihatkan dengan sebuah tangan yang kuat dengan pedang dipegangnya.</li> <li data-bbox="464 1585 1321 1953">6. Tipe sudut pandang objektif, dengan ukuran gambar <i>medium close-up</i>, dan ketinggian gambar <i>low-angle</i>, memperlihatkan sebuah lambang naga dengan api yang berkobar di belakangnya. Arah cahaya yang digunakan adalah <i>back lighting</i> dari api di belakang lambang naga sehingga siluetnya yang nampak. <i>Scene</i> tersebut menunjukkan semangat berjuang yang mebara dari klan milik <i>Count Dracula</i>, dengan menunjukkan lambang naga dari gelar "<i>The Order of Dracul</i>" yang diberikan pada pejuang di negara asal <i>Count Dracula</i>, arti dari <i>Dracul</i> sendiri adalah naga.</li> </ol>
--	--



Rangkaian *scene* di bawah ini menunjukkan Pangeran *Dracula* yang pergi meninggalkan Elizabeta istrinya untuk melawan Turki:



Gambar IV.2 Rangkaian *Scene* Film *Bram Stoker's Dracula* 1992 frame 00:00:59-00:01:40

Sumber: *Screenshot Film Bram Stoker's Dracula* 1992 (2019)

Pada rangkaian *scene* tersebut tipe sudut pandang kamera dan arah pencahayaan yang digunakan secara berurutan adalah sebagai berikut:

1. Tipe sudut pandang kamera objektif, dengan ukuran subjek *medium close-up* dan ketinggian kamera *level-angle*, penonton ditunjukkan sosok seorang pria yang merupakan Pangeran Vlad *Dracula*, dan seorang pendeta yang memegang salib di belakangnya dengan posisi lebih tinggi karena berdiri di atas altar. Arah cahaya yang digunakan adalah *side lighting* terlihat dari bagian samping kanan wajahnya yang lebih terang. *Scene* ini berusaha menampilkan sosok Pangeran Vlad *Dracula* yang telah diberkati oleh pendeta sebelum berangkat perang.
2. Tipe sudut pandang objektif, dengan ukuran gambar *medium close-up*, dan ketinggian gambar *level-angle*, penonton diperlihatkan sosok Pangeran Vlad *Dracula* dengan sebuah pelindung kepala yang disodorkan padanya oleh seseorang yang tidak ditampilkan pada *scene*. Arah cahaya yang digunakan *side lighting* terlihat dari bagian sebelah kanan subjek yang lebih terang dari sebelah kiri. *Scene* ini menampilkan Pangeran Vlad *Dracula* yang diberi dukungan

oleh seseorang dengan membantu memberikan pelindung kepala padanya.

3. Tipe sudut pandang *point-of-view*, dengan ukuran gambar *medium close-up*, dan ketinggian gambar *level-angle*, penonton diperlihatkan Pangeran Vlad *Dracula* yang berjalan ke arah pitu yang terbuka melalui *over-the-shoulder* dari Elizabeta. Arah cahaya yang digunakan adalah *side lighting* dari arah kanan sehingga bayangan terdapat pada bagian kiri subjek. *Scene* ini menunjukkan bahwa orang yang mendukung Pangeran Vlad *Dracula* pada *scene* sebelumnya adalah istrinya Elizabeta.
4. Tipe sudut pandang objektif, dengan ukuran gambar *medium close-up*, dan ketinggian gambar *level-angle*, penonton ditampilkan Pangeran Vlad *Dracula* yang mencium kening istrinya Elizabeta. Arah cahaya yang digunakan adalah *side lighting* dari arah kanan sehingga bayangan terdapat pada bagian kiri subjek. *Scene* ini menunjukkan bahwa Pangeran Vlad *Dracula* mencintai istrinya Elizabeta dan sebagai bentuk perpisahan sebelum berperang Vlad memberikan ciuman di kening istrinya.
5. Tipe sudut pandang objektif, dengan ukuran gambar *medium close-up*, dan ketinggian gambar *low-angle*, penonton ditampilkan Pangeran Vlad *Dracula* yang menghadap ke arah depan dan tangannya dipegangi oleh istrinya Elizabeta. Arah cahaya yang digunakan adalah *side lighting* dari arah kanan sehingga bayangan terdapat pada bagian kiri subjek. *Scene* ini menunjukkan istri dari Vlad yaitu Elizabeta tidak rela untuk membiarkan suaminya pergi berperang.
6. Tipe sudut pandang objektif, dengan ukuran gambar *medium long shot*, dan ketinggian gambar *level-angle*, penonton ditampilkan Pangeran Vlad *Dracula* yang berhadapan dengan seorang wanita yaitu istrinya Elizabeta. Arah cahaya yang digunakan adalah *side lighting* dari arah kanan sehingga bayangan terdapat pada bagian kiri subjek. *Scene* ini menunjukkan bahwa Elizabeta meratapi suaminya Pangeran Vlad *Dracula* yang pergi berperang melawan Turki.

Rangkaian *scene* di bawah ini menunjukkan Pangeran Vlad *Dracula* memenangkan perang melawan Turki:



Gambar IV.3 Rangkaian *Scene* Film *Bram Stoker's Dracula* 1992 frame  
00:01:42-00:02:38

Sumber: *Screenshot* Film *Bram Stoker's Dracula* 1992 (2019)

Pada rangkaian *scene* tersebut tipe sudut pandang kamera dan arah pencahayaan yang digunakan secara berurutan adalah sebagai berikut:

1. Tipe sudut pandang kamera objektif, dengan ukuran subjek *medium close-up* dan ketinggian kamera *level-angle*, memperlihatkan Pangeran Vlad *Dracula* yang memegang sebuah pedang dengan latar belakang prajurit-prajurit yang sedang berperang. arah cahaya yang digunakan adalah *back lighting* sehingga hanya menampilkan siluet dari subjek. *Scene* ini menunjukkan Pangeran Vlad *Dracula* yang gagah dengan gestur mengangkat pedang menandakan dirinya siap menyerang musuh di medan perang.
2. Tipe sudut pandang kamera objektif, dengan ukuran subjek *medium close-up* dan ketinggian kamera *level-angle*, memperlihatkan Vlad *Dracula* yang menusukan pedang pada musuhnya. Arah cahaya yang digunakan adalah *back lighting* sehingga hanya menampilkan siluet dari subjek. *Scene* ini menunjukkan Pangeran Vlad *Dracula* yang tidak kenal ampun dalam menumpas musuhnya.
3. Tipe sudut pandang kamera objektif, dengan ukuran subjek *medium shot* dan ketinggian kamera *low-angle*, memperlihatkan Vlad *Dracula* yang menusukan musuhnya dengan tombak dan mengangkatnya. Arah cahaya yang

	<p>digunakan adalah <i>back lighting</i> sehingga hanya menampilkan siluet dari subjek. <i>Scene</i> ini menunjukkan Pangeran Vlad <i>Dracula</i> yang tidak kenal ampun dalam menumpas musuhnya dan menunjukkan kekuatannya yang sangat besar dengan mengangkat musuhnya dengan tombak.</p> <p>4. Tipe sudut pandang kamera objektif, dengan ukuran subjek <i>long shot</i> dan ketinggian kamera <i>low-angle</i>, memperlihatkan mayat-mayat dari musuh dari Pangeran Vlad <i>Dracula</i> yang ditusukan pada pasak besar. Arah cahaya yang digunakan adalah <i>back lighting</i> sehingga hanya menampilkan siluet dari subjek. <i>Scene</i> ini menunjukkan kemenangan atas Turki dari Pangeran Vlad <i>Dracula</i>, seperti pada sejarah asli dari Pangeran Vlad III yang menusuk musuhnya secara keji dengan pasak besar melalui bagian bawahnya hingga menembus perut ataupun dada, dan kepala.</p> <p>5. Tipe sudut pandang kamera objektif, dengan ukuran subjek <i>medium shot</i> dan ketinggian kamera <i>low-angle</i>, memperlihatkan Vlad <i>Dracula</i> yang telah membuka pelindung kepalanya dan menghadap ke arah depan dengan membuka tangannya. Arah cahaya yang digunakan adalah <i>back lighting</i> sehingga hanya menampilkan siluet dari subjek. <i>Scene</i> ini menunjukkan Pangeran Vlad <i>Dracula</i> yang gagah dan telah menjadi seorang pemenang yang terlihat dari gesturnya.</p> <p>6. Tipe sudut pandang kamera objektif, dengan ukuran subjek <i>close-up</i> dan ketinggian kamera <i>level-angle</i>, memperlihatkan Vlad <i>Dracula</i> yang mencium sebuah kalung salib. Arah cahaya yang digunakan adalah <i>side lighting</i> bagian kanan dari wajah Vlad lebih terang dari bagian sebelah kiri. <i>Scene</i> ini menunjukkan bagaimana Pangeran Vlad <i>Dracula</i> mencintai Tuhannya dan bersyukur dengan mencium kalung salib sebagai simbol dari agamanya.</p>
--	---

Rangkaian *scene* di bawah ini menunjukkan peristiwa saat Pangeran Vlad *Dracula* kehilangan istrinya Elizabeta akibat berita palsu dari Turki mengenai kematian *Dracula*:



Gambar IV.4 Rangkaian *Scene* Film *Bram Stoker's Dracula* 1992 frame 00:02:39-00:04:05

Sumber: *Screenshot Film Bram Stoker's Dracula* 1992 (2019)

Pada rangkaian *scene* tersebut tipe sudut pandang kamera dan arah pencahayaan yang digunakan secara berurutan adalah sebagai berikut:

1. Tipe sudut pandang kamera *point-of-view*, sebagai sudut subjektif penonton melihat bayangan Elizabeta dari mata Pangeran *Vlad Dracula*, dan sebagai sudut objektif melihat Vlad yang menatap ke arah bayangan Elizabeta, dengan ukuran subjek *close-up* dan ketinggian kamera *level-angle* untuk Vlad dan *high-angle* untuk bayangan Elizabeta, penonton diperlihatkan Pangeran *Vlad* yang menatap ke arah bayangan dari istrinya Elizabeta. Arah cahaya yang digunakan *side lighting* terlihat dari salah satu sisi dari wajah Vlad dan Elizabeta yang lebih terang. *Scene* ini menunjukkan kekhawatiran Vlad akan istrinya Elizabeta sehingga muncul bayangan wajahnya yang terlihat murung.
2. Tipe sudut pandang kamera objektif, dengan ukuran subjek *extreme long shot* dan ketinggian kamera *high-angle*, penonton diperlihatkan Pangeran Vlad yang memacu kudanya kembali menuju Kastil dan disekitar perjalanannya banyak mayat dari prajurit Turki. Arah cahaya yang digunakan *back*

	<p><i>lighting</i> karena cahaya berasal dari <i>key light</i> matahari yang berada di depan sehingga memunculkan siluet. <i>Scene</i> ini menunjukkan Pangeran Vlad yang terburu-buru untuk kembali ke Kastil karena khawatir ingin melihat keadaan istrinya Elizabeta.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>3. Tipe sudut pandang kamera objektif, dengan ukuran subjek <i>close-up</i> dan ketinggian kamera <i>high-angle</i>, penonton diperlihatkan Pangeran Vlad yang hanya nampak tangannya membaca surat dari Elizabeta di hadapan mayatnya. Arah cahaya yang digunakan <i>back lighting</i> karena bagian depan dari Pangeran Vlad yang gelap. <i>Scene</i> ini menunjukkan Pangeran Vlad yang terpaku karena melihat sesuatu hal yang tidak diharapkannya.</li> <li>4. Tipe sudut pandang kamera objektif, dengan ukuran subjek <i>medium close-up</i> dan ketinggian kamera <i>low-angle</i>, penonton diperlihatkan Pangeran Vlad yang memegang kening, dan melihat ke arah wajah istrinya Elizabeta yang terbaring. Arah cahaya yang digunakan <i>side lighting</i> karena sisi kiri sbejek lebih terang dari kanan. <i>Scene</i> ini menunjukkan Pangeran Vlad yang meratapi istrinya Elizabeta telah terbaring tidak bernyawa.</li> <li>5. Tipe sudut pandang kamera objektif, dengan ukuran subjek <i>medium close-up</i> dan ketinggian kamera <i>low-angle</i>, penonton diperlihatkan Pangeran Vlad yang memegang kening, dan melihat ke arah wajah istrinya Elizabeta yang terbaring. Arah cahaya yang digunakan <i>side lighting</i> karena sisi kiri subjek lebih terang dari kanan. <i>Scene</i> ini menunjukkan Pangeran Vlad yang meratapi istrinya Elizabeta telah terbaring tidak bernyawa.</li> <li>6. Tipe sudut pandang kamera <i>point-of-view</i>, dengan ukuran subjek <i>medium close-up</i> dan ketinggian kamera <i>low-angle</i>, penonton diperlihatkan Pangeran Vlad yang memegang kening, dan melihat ke arah wajah istrinya Elizabeta yang terbaring. Arah cahaya yang digunakan <i>side lighting</i> karena salah satu sisi subjek lebih terang dari sisi lainnya. <i>Scene</i> ini menunjukkan walaupun Pangeran Vlad yang membaca surat tersebut, seakan Elizabeta sendiri yang menceritakan isi suratnya karena berada dalam <i>frame</i> saat surat tersebut terbuka oleh Pangeran Vlad.</li> </ol>
--	--

Rangkaian *scene* di bawah ini menunjukkan kemarahan Pangeran Vlad *Dracula* pada Tuhan karena membiarkan istrinya Elizabeta mati, setelah *Dracula* berusaha melindungi Gereja Tuhannya:



Gambar IV.5 Rangkaian *Scene* Film *Bram Stoker's Dracula* 1992 frame 00:04:17-00:05:33

Sumber: *Screenshot Film Bram Stoker's Dracula* 1992 (2019)

Pada rangkaian *scene* tersebut tipe sudut pandang kamera dan arah pencahayaan yang digunakan secara berurutan adalah sebagai berikut:

1. Tipe sudut pandang kamera objektif, dengan ukuran subjek *long shot* dan ketinggian kamera *high-angle*, penonton diperlihatkan Pangeran Vlad yang berteriak ke arah atas. Arah cahaya yang digunakan adalah *front lighting* yang disorot dari depan altar ke bagian depan Pangeran Vlad sehingga bagian belakangnya menampilkan bayangan. *Scene* ini bermaksud untuk menunjukkan Pangeran Vlad yang berteriak ke arah atas yang berarti bahwa dirinya marah kepada Tuhan yang posisinya lebih tinggi daripada manusia.
2. Tipe sudut pandang kamera objektif, dengan ukuran subjek *medium shot* dan ketinggian kamera *high-angle*, penonton

	<p>diperlihatkan Pangeran Vlad yang mengarahkan pedangnya pada salib besar yang berada di atas altar. Arah cahaya yang digunakan adalah <i>side lighting</i> yang disorot dari bagian kanan Pangeran Vlad sehingga bagian kirinya terlihat lebih gelap. <i>Scene</i> ini berusaha menunjukkan kemarahan dari Pangeran Vlad hingga menantang Tuhan dan mau menyerangnya dengan pedang yang di arahkan pada salib tersebut.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>3. Tipe sudut pandang kamera objektif, dengan ukuran subjek <i>medium shot</i> dan ketinggian kamera <i>low-angle</i>, penonton diperlihatkan Pangeran Vlad yang menusukan pedangnya pada tengah dari salib besar yang berada di atas altar. Arah cahaya yang digunakan adalah <i>side lighting</i> yang disorot dari bagian kanan Pangeran Vlad sehingga bagian kirinya terlihat lebih gelap. <i>Scene</i> ini berusaha menunjukkan kemarahan dari Pangeran Vlad yang telah menjadikan dirinya musuh dari Tuhan dan menjadikannya manusia yang rendah karena telah berani menusukan pedangnya pada salib besar tersebut.</li> <li>4. Tipe sudut pandang kamera subjektif, dengan ukuran subjek <i>medium close-up</i> dan ketinggian kamera <i>low-angle</i>, penonton diperlihatkan bagaimana Pangeran Vlad melihat pedangnya yang tertusuk pada salib besar yang berada di atas altar, hingga mengeluarkan darah. Arah cahaya yang digunakan adalah <i>side lighting</i> yang disorot dari bagian kanan Pangeran Vlad sehingga bagian kirinya terlihat lebih gelap. <i>Scene</i> ini berusaha menunjukkan rasa kekecewaan dan kesakitan dari Tuhan karena kesatria yang menyakitinya, melalui darah yang muncul dari salib tersebut.</li> <li>5. Tipe sudut pandang kamera subjektif, dengan ukuran subjek <i>close-up</i> dan ketinggian kamera <i>low-angle</i>, penonton diperlihatkan sebuah cawan yang dipegang Pangeran Vlad menampung darah dari salib besar yang berada di atas altar, hingga mengeluarkan darah. Arah cahaya yang digunakan adalah <i>top lighting</i> dari cahaya buatan yang berada di atas cawan yang dipegang Pangeran Vlad. <i>Scene</i> ini berusaha menunjukkan rasa haus karena kemarahannya pada Tuhan sehingga Pangeran Vlad menampung darah yang mengalir dari salib yang ditusuknya.</li> <li>6. Tipe sudut pandang kamera objektif, dengan ukuran subjek <i>medium close-up</i> dan ketinggian kamera <i>low-angle</i>, penonton diperlihatkan Pangeran Vlad yang meminum darah dari salib melalui cawan. Arah pencahayaan yang digunakan adalah <i>front lighting</i> yang menegaskan wajah dari Pangeran Vlad. <i>Scene</i> ini menunjukkan kemarahan Pangeran Vlad yang semakin memuncak dengan meminum darah dari salib yang</li> </ol>
--	---



	<p>ditusuknya, hal tersebut membuat dirinya bagaikan iblis yang membangkang dari Tuhannya.</p> <p>7. Tipe sudut pandang kamera objektif, dengan ukuran subjek <i>long shot</i> dan ketinggian kamera <i>level-eye</i>, penonton diperlihatkan Pangeran Vlad yang berdiri di depan salib di atas altar yang terus menerus mengeluarkan darah hingga membanjiri lantai altar. Arah cahaya yang digunakan <i>back lighting</i> karena siluet dari tokoh yang nampak. <i>Scene</i> ini menunjukkan bagaimana Pangeran Vlad <i>Dracula</i> kebingungan karena apa yang telah dilakukannya, darah yang terus mengalir menunjukkan rasa kekecewaan Tuhan yang terus bertambah pada Vlad, dan menciptakan suasana semakin mencekam.</p> <p>8. Tipe sudut pandang kamera objektif, dengan ukuran gambar <i>medium close-up</i> dan ketinggian kamera <i>low angle</i>, penonton diperlihatkan Pangeran Vlad yang berteriak dan mengangkat tangannya seperti akan jatuh ke arah belakang. Arah cahaya yang digunakan adalah <i>side lighting</i> dilihat dari sisi sebelah kanan yang terang dan sisi sebelah kiri merupakan sisi bayangan. <i>Scene</i> ini menunjukkan Pangeran <i>Vlad Dracula</i> yang tenggelam dalam amarahnya sendiri dilihat dari gesturnya yang berteriak dan tubuhnya condong ke belakang seperti akan terjatuh.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Penerjemahan Teks Novel Menjadi Visual Film Teks novel diterjemahkan menjadi visual pada rangkaian <i>scene</i> film dengan lebih detail ditunjukkan bagaimana masa lalu dari <i>Count Dracula</i> sebagai Pangeran Vlad yang melawan Turki, dengan latar runtuhnya tanah kelahiran Vlad ketangan Turki, kemudian lambang dari klan <i>The Order of Dracul</i> sebagai simbol dari keluarga dari Vlad, yaitu bangsawan hebat dan pemberani. Terdapat penambahan yang mempengaruhi penokohan <i>Count Dracula</i> yaitu istrinya yang bernama Elizabeta, tokoh tersebut menambah penokohan <i>Count</i> sebagai seseorang yang memiliki rasa cinta. Adegannya saat melawan Turki dengan pemberani dan tanpa belas kasih ditunjukkan, selain itu ditunjukkan adegan bagaimana dia mencium kalung salib sebagai tanda bahwa <i>Count</i> mencintai agamanya, tidak terlihat penokohan dari <i>Count</i> yang licik seperti diceritakan pada teks novel. Kemudian dihilangkan bagaimana dirinya mendapatkan kekuatan jahat dari iblis, dan digantikan dengan kekuatannya didapat karena kutukan Tuhan, akibat <i>Count Dracula</i> sebagai Vlad yang marah dan membangkang karena Tuhannya telah membiarkan istrinya yang mati, Elizabeta menjatuhkan diri ke sungai setelah membaca berita palsu dari Turki. Vlad yang membangkang divisualisasikan dengan menusuk pedang pada salib besar di Kapelnya, dan meminum darah yang keluar dari salib tersebut. Terjadi lompatan alur dari teks novel</li> </ul>
--	--

	<p>yang menceritakan asal-usul <i>Count</i> menjadi pada bagian awal saat dijadikan visual film.</p> <p>Setiap visualisasi tersebut ditampilkan dengan berbagai sudut pandang kamera dan arah pencahayaan yang beragam. Sudut pandang kamera melakukan <i>framing</i> narasi melalui visual dengan dibantu pemilihan ukuran gambar dan ketinggian gambar. Unsur-unsur tersebut mampu menciptakan dan memperkuat suasana kelam, dramatis, sendu, dan mencekam. Semua suasana itu digunakan untuk menunjukkan nuansa dan suasana kehororan yang tidak terlalu nampak pada teks novel, menjadi lebih kuat pada visual film, dan tambahan suasana kesedihan yang dialami oleh <i>Count Dracula</i> sebagai Pangeran Vlad untuk menarik simpati penonton pada karakter utama. Penggunaan sudut pandang kamera pada rangkaian <i>scene</i> di atas tersebut juga merepresentasikan gaya sudut pandang penceritaan untuk menunjukkan penokohan <i>Count Dracula</i> pada novel, seakan diceritakan oleh tokoh lain melalui pengalaman atau pengetahuannya mengenai asal-usul <i>Count Dracula</i>, dan membawa penonton seakan ada dan menyaksikan kisah yang diceritakan secara langsung.</p>
2.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Teks Novel Bab 1 Jurnal Jonathan Harker</li> </ul> <p><i>Count Dracula</i> telah mengarahkan Jonathan Harker untuk pergi menginap di Hotel Golden Krone. Saat tiba di Hotel tersebut Jonathan bertemu dengan wanita dan pria tua yang memberikannya sebuah surat:</p> <p>“Temanku.—Selamat datang di Carpathians. Aku khawatir mengharapanku. Tidur dengan baik malam ini. Pada pukul tiga besok kesungguhan akan dimulai dari Bukovina; Sebuah tempat yang ditetapkan untukmu. Pada Borgo Pass keretaku akan menunggumu dan akan membawamu padaku. Aku percaya bahwa perjalananmu dari London merupakan sesuatu yang menyenangkan, dan kau akan menikmati masa tinggalmu di negeriku yang indah.—Temanmu, <i>Dracula</i>.</p> <p>Saat kedua pasangan suami istri tersebut ditanyai mengenai <i>Count Dracula</i>, keduanya terlihat ketakutan tidak berani menjawab, pura-pura tidak tahu, dan melakukan tanda salib pada dirinya. Bahkan wanita tua tersebut menahan Jonathan untuk pergi dan memberinya kalung tasbih rosario dengan salib, dan memberikan perlindungan dari mata jahat padanya.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Scene</i> Film Rangkaian <i>Scene</i> film di bawah ini menggambarkan Jonathan Harker dalam perjalanan dengan kereta menuju Transilvania dan mendapatkan surat dari <i>Count Dracula</i> sebagai sambutan</li> </ul>

kedatangannya:



Gambar IV.6 Rangkaian Scene Film Bram Stoker's Dracula 1992 frame  
00:08:22-00:09:17

Sumber: Screenshot Film Bram Stoker's Dracula 1992 (2019)

Pada rangkaian scene tersebut tipe sudut pandang kamera dan arah pencahayaan yang digunakan secara berurutan adalah sebagai berikut:

1. Tipe sudut pandang kamera *point-of view*, sebagai sudut subjektif dengan ukuran subjek *close-up* dan ketinggian kamera *high-angle*, digunakan untuk menunjukkan pandangan mata Jonathan Harker ke arah jurnal yang ditulisnya dan melihat detail agar tulisannya terlihat. Sebagai sudut objektif dengan ukuran subjek *extreme long shot* dan ketinggian kamera *level-angle*, untuk menunjukkan pemandangan sepanjang perjalanan ke Transilvania untuk bertemu Count Dracula dengan kereta yang membawa Jonathan sebagai sudut objektif. Arah cahaya yang digunakan adalah *side lighting* yang dapat dilihat pada jatuhnya cahaya jurnal pada sebelah kanan. Pada kereta dan pemandangan gunung arah cahaya yang digunakan merupakan *back lighting* sehingga siluetnya yang nampak. Scene ini menunjukkan bagaimana perubahan dari teks ke visual untuk penceritaan tokoh utama

	<p><i>Count Dracula</i> melalui dokumen yang di tulis tokoh lain dan penggunaan visual pemandangan untuk menggambarkan tulisan tersebut.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>2. Tipe sudut pandang kamera objektif dari mata seorang pengamat yang tidak terlihat, dengan ukuran gambar <i>medium long shot</i> dan ketinggian kamera <i>level-angle</i>, untuk memperlihatkan sosok Jonathan Harker sedang menulis dan duduk di dalam kereta dengan pemandangan sepanjang perjalanan ke Transilvania di belakangnya. Arah cahaya yang digunakan adalah <i>side lighting</i> yang dapat dilihat pada jatuhnya cahaya pada wajah Jonathan sebelah kanan. <i>Scene</i> tersebut untuk memperjelas Jonathan sebagai tokoh yang menulis jurnal yang divisualkan pada <i>scene</i> sebelumnya.</li> <li>3. Tipe sudut pandang kamera subjektif, dengan ukuran gambar <i>close-up</i> dan ketinggian kamera <i>high-angle</i>, untuk memperlihatkan arah mata Jonathan Harker pada sebuah peta yang menggambarkan wilayah Transilvania. Arah cahaya yang digunakan adalah <i>front lighting</i> yang dapat dilihat pada jatuhnya cahaya peta. <i>Scene</i> tersebut mempertegas arah tujuan Jonathan menuju tempat tinggal <i>Count Dracula</i> di Transilvania.</li> <li>4. Tipe sudut pandang kamera subjektif, dengan ukuran gambar <i>close-up</i> dan ketinggian kamera <i>high-angle</i>, untuk memperlihatkan arah mata Jonathan pada sebuah surat yang memiliki segel lilin dengan lambang milik <i>Count Dracula</i>. Arah cahaya yang digunakan adalah <i>front lighting</i> yang dapat dilihat pada jatuhnya cahaya surat dari <i>Count</i>. <i>Scene</i> tersebut memperlihatkan surat yang dipegangnya merupakan surat dari <i>Count Dracula</i>.</li> <li>5. Tipe sudut pandang kamera subjektif, dengan ukuran gambar <i>close-up</i> dan ketinggian kamera <i>high-angle</i>, untuk memperlihatkan arah mata Jonathan pada isi dari surat yang didapatnya dari <i>Count Dracula</i>. Arah cahaya yang digunakan adalah <i>front lighting</i> yang dapat dilihat pada jatuhnya cahaya isi surat dari <i>Count</i>. <i>Scene</i> tersebut berusaha menunjukkan apa isi dari pesan yang disampaikan <i>Count Dracula</i>.</li> <li>6. Tipe sudut pandang kamera objektif, dengan ukuran gambar <i>medium long shot</i> dan ketinggian kamera <i>level-angle</i> memperlihatkan Jonathan yang sedang membaca surat. Penggunaan ukuran gambar <i>exteme close-up</i> dan ketinggian kamera <i>level-angle</i> digunakan untuk bagian mata berwarna biru yang berada di langit. Arah cahaya yang digunakan adalah <i>back lighting</i> yang dapat dilihat pada siluet Jonathan</li> </ol>
--	--

dan *front lighting* untuk mata *Count*. *Scene* tersebut berusaha memperlihatkan mata *Count Dracula* yang sedang mengawasi perjalanan dari Jonathan.

7. Tipe sudut pandang kamera subjektif, dengan ukuran gambar *close-up* dan ketinggian gambar *high-angle*, untuk memperlihatkan arah mata Jonathan pada isi dari surat lebih lanjut. Arah cahaya yang digunakan adalah *front lighting* yang dapat dilihat pada jatuhnya cahaya isi surat dari *Count*. *Scene* tersebut digunakan untuk melihat apa pesan lengkap yang disampaikan *Count*.

8. Tipe sudut pandang kamera subjektif, dengan ukuran gambar *close-up* dan ketinggian gambar *high-angle*, untuk memperlihatkan arah mata Jonathan pada tulisan pengirim dari surat. Arah cahaya yang digunakan adalah *front lighting* yang dapat dilihat pada jatuhnya cahaya isi surat dari *Count*. *Scene* tersebut mempertegas *Count Dracula* sebagai pengirim surat yang diterima Jonathan.

- Penerjemahan Teks Novel Menjadi Visual Film

Teks novel diterjemahkan menjadi visual pada rangkaian *scene* film dengan visualisasi pada bagian awal yang menunjukkan Jonathan sedang menulis jurnal mewakili teks novel dengan penceritaan penokohan yang melalui dokumen yang ditulis oleh tokoh lain. Terdapat pengurangan peran tokoh pria dan wanita tua yang dengan berlatarkan sebuah hotel yang disarankan oleh *Count* untuk Jonathan menginap, menunjukkan penokohan karakter *Count*, dengan bagaimana *Count* memberikan surat pada Jonathan, ketakutan saat ditanya mengenai *Count*, melindungi dirinya dengan melakukan gerakan salib pada tubuhnya, hingga memberikan kalung tasbih rosario dengan salib, dan memberikan perlindungan dari mata jahat pada Jonathan. Bagian tersebut digantikan dengan Jonathan yang secara langsung membuka surat dari *Count* di dalam sebuah kereta saat perjalanan menuju Transilvania, dengan diawasi oleh bayangan mata dari *Count* yang ada di atas langit.

Setiap visualisasi tersebut ditampilkan dengan berbagai sudut pandang kamera dan arah pencahayaan yang beragam. Sudut pandang kamera melakukan *framing* narasi melalui visual dengan dibantu pemilihan ukuran gambar dan ketinggian gambar. Unsur-unsur tersebut mampu menciptakan dan memperkuat suasana dramatis, mencekam, dan misterius yang berhubungan dengan penokohan karakter *Count Dracula*. Penggunaan sudut pandang kamera pada rangkaian *scene* di atas tersebut juga merepresentasikan gaya sudut pandang penceritaan untuk menunjukkan penokohan *Count Dracula* pada novel, seakan diceritakan oleh tokoh lain melalui pengalaman atau pengetahuannya dan membawa penonton seakan

	berada di dalam adegan bersama tokoh yang bercerita.
3.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Teks Novel Bab 1 Jurnal Jonathan Harker</li> </ul> <p>Saat tiba di Borgo Pass Jonathan Harker dan kereta yang ditumpangnya melihat sebuah kereta dengan yang dikendarai oleh pria tinggi, dengan janggut coklat panjang dan topi hitam besar, yang menyembunyikan wajahnya, matanya sangat terang dan merah terlihat merah di bawah cahaya lampu. Pengendara tersebut mengatakan bahwa kereta yang membawa Jonathan datang lebih awal malam ini. Ketika pengendara tersebut berbicara dan tersenyum, dan cahaya lampu jatuh pada mulut yang terlihat kasar, sengan bibir yang sangat merah dan gigi yang terlihat tajam, seputih seperti gading. Para penumpang memalingkan wajahnya, menunjuk dua jari pada matanya, dan melakukan tanda salib pada dirinya masing-masing.</p> <p>Pengendara tersebut membawakan barang bawaan Jonathan, dan membantunya berpindah kereta dengan tangannya yang seperti baja dengan kekuatan yang sangat besar menggenggam lengan Jonathan. Tanpa sepele kata pengendara tersebut mengendarai kuda menuju kegelapan, terlihat penumpang pada kereta sebelumnya melakukan tanda salib pada dirinya masing-masing. Pengendara tersebut memberikan mantel dan selimut pada Jonathan, dan menawarkan beberapa buah prem untuk dimakan.</p> <p>Saat perjalanan terdengar suara serigala yang menyebabkan kuda yang ditumpangi Jonathan ketakutan, namun pengendara tersebut menepuk dan mengelus, dan membisikan sesuatu pada kudanya, membuatnya lebih tenang. Tiba-tiba api berwarna biru muncul, dan pengendara sesekali melompat dari kereta, lalu berlari menuju kegelapan, dan kembali melanjutkan perjalanan. Saat pengendara berdiri pada api tersebut, nyala api tersebut tidak terganggu. Sekawanan serigala yang marah mengepung kereta yang ditumpangi Jonathan. Terdengara suara pengendara yang naik dengan nada lantang yang memerintah, menyebabkan para serigala tersebut kabur. Kemudian pengendara tersebut melompat ke kereta dan melanjutkan perjalanan hingga sampai di Kastil <i>Count Dracula</i> lalu pergi dan meninggalkan Jonathan Harker sendirian.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Scene</i> Film Rangkaian <i>scene</i> di bawah ini menampilkan dimana Jonathan Harker turun dari sebuah kereta yang membawanya ke Borgo Pass dan menunggu kereta jemputan dari <i>Count Dracula</i>:</li> </ul>



Gambar IV.7 Rangkaian *Scene* Film *Bram Stoker's Dracula* 1992 frame  
00:10:09-00:10:40

Sumber: *Screenshot* Film *Bram Stoker's Dracula* 1992 (2019)

Pada rangkaian *scene* tersebut tipe sudut pandang kamera dan arah pencahayaan yang digunakan secara berurutan adalah sebagai berikut:

1. Tipe sudut pandang kamera *point-of-view*, dengan ukuran gambar *medium close-up*, dan ketinggian kamera *low-angle*, penonton seakan melihat penumpang wanita yang berada di dalam kereta, dengan gesturnya yang memberikan benda pada Jonathan, dengan pandangan mata seolah berdiri bersama Jonathan melalui *over-the-shoulder* yang diambil dari punggung Jonathan. Arah cahaya yang digunakan adalah *side lighting* terlihat pada jatuhnya cahaya di wajah penumpang wanita sebelah kiri dan bagian wajah sebelah kanan yang terlihat gelap. *Scene* ini berusaha menunjukkan Jonathan yang telah turun dari kereta dan diberi sebuah benda dari penumpang wanita yang masih berada di dalam kereta yang Jonathan tumpangi sebelumnya.
2. Tipe sudut pandang kamera subjektif, dengan ukuran gambar *close-up*, dan ketinggian kamera *high-angle*, penonton melihat ke arah kalung salib yang berada di tangan Jonathan melalui matanya. Arah cahaya yang digunakan adalah *side lighting* dapat dilihat dari tangan Jonathan sebelah kiri yang terkena jatuhnya cahaya, sedangkan bagian sebelah kanan gelap. *Scene* ini berusaha menunjukkan Jonathan yang kebingungan dan memperhatikan benda yang diberikan dari

	<p>penumpang wanita pada <i>scene</i> sebelumnya yaitu berupa sebuah kalung salib.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li data-bbox="464 338 1327 741">3. Tipe sudut pandang kamera objektif, dengan ukuran gambar <i>long-shot</i>, dan ketinggian kamera <i>high-angle</i>, melalui pandangan pengamat yang tidak terlihat penonton melihat Jonathan berdiri sendirian dan memperhatikan sebuah salib yang terletak lebih tinggi darinya. Arah cahaya yang digunakan adalah <i>side-lighting</i>, terlihat dari bagian kanan dari Jonathan dan salib yang terang, sedangkan bagian kirinya gelap. <i>Scene</i> ini menampilkan suasana mencekam saat Jonathan sendirian menunggu kereta jemputan dari <i>Count Dracula</i>, ditambah terdapat sebuah salib yang cukup besar berada di tempat tersebut.</li> <li data-bbox="464 779 1327 1144">4. Tipe sudut pandang subjektif, dengan ukuran gambar medium <i>close-up</i>, dan ketinggian gambar <i>low-angle</i>. Penonton melihat bagian depan dari salib dengan kepala serigala dari mata Jonathan Harker yang posisinya berada lebih rendah. Arah cahaya yang digunakan adalah <i>side lighting</i>, yang disorotkan dari bagian kanan salib tersebut, menggunakan sumber cahaya <i>key lighting</i> dari kilat. <i>Scene</i> tersebut berusaha memunculkan suasana lebih mencekam dengan memperlihatkan bagian depan salib yang terlihat aneh dengan kepala serigala yang mengerikan.</li> <li data-bbox="464 1182 1327 1615">5. Tipe sudut pandang objektif, dengan ukuran gambar <i>long shot</i>, dan ketinggian gambar <i>low-angle</i>. Penonton melihat seekor serigala yang berada pada posisi lebih atas daripada Jonathan mengintainya dari kejauhan. Arah cahaya yang digunakan pada serigala adalah <i>back lighting</i>, terlihat dari bagian belakangnya yang menampilkan siluet dengan sedikit cahaya pada bulu bagian atasnya. Sedangkan pada Jonathan Harker arah cahaya yang digunakan berupa <i>side lighting</i> terlihat dari salah satu sisi tubuhnya yang terkena cahaya sedangkan sisi yang lainnya gelap. <i>Scene</i> ini menunjukkan Jonathan yang sedang di awasi oleh seekor serigala dari kejauhan.</li> <li data-bbox="464 1653 1327 1984">6. Tipe sudut pandang objektif, dengan ukuran gambar <i>close up</i>, dan ketinggian gambar <i>high-angle</i>. Penonton melihat wajah serigala dengan lebih dekat teruama pada bagian matanya dari arah atas seolah serigala tersebut menunduk dan melihat ke arah bawah dimana Jonathan berada. Arah cahaya yang digunakan merupakan <i>front lighting</i> untuk menunjukkan ekspresi wajah dari serigala tersebut dengan jelas. <i>Scene</i> tersebut menunjukkan dengan lebih tegas bahwa serigala tersebut sedang mengintai Jonathan.</li> </ol>
--	---



Di bawah ini merupakan rangkaian *scene* dari dimana Jonathan bertemu dengan kereta jempunan dari *Count Dracula* yang akan membawanya menuju Kastil *Count*:



Gambar IV.8 Rangkaian *Scene* Film *Bram Stoker's Dracula* 1992 frame 00:10:40-00:11:59

Sumber: *Screenshot Film Bram Stoker's Dracula* 1992 (2019)

Pada rangkaian *scene* tersebut tipe sudut pandang kamera dan arah pencahayaan yang digunakan secara berurutan adalah sebagai berikut:

1. Tipe sudut pandang kamera *point-of-view*, dengan ukuran gambar *long shot*, dan ketinggian gambar *low-angle*. Penonton melihat kearah kereta kuda melalui *over-the-shoulder* dari Jonathan, gambar diambil dari bawah agar kereta terlihat lebih besar. Arah cahaya yang digunakan adalah *back lighting* akibat cahaya dari kereta yang datang tersebut. *Scene* ini menunjukkan kedatangan dari kereta kuda asing yang akan menjemput Jonathan.
2. Tipe sudut pandang objektif, dengan ukuran gambar *medium close-up*, dan ketinggian gambar *high-angle*. Penonton diperlihatkan lebih dekat dengan sosok pengendara yang membawa kereta kuda jempunan Jonathan. Arah cahaya yang digunakan *side lighting* terlihat dari bagian kiri pengendara

	<p>lebih terang dan sebelah kanannya yang gelap. <i>Scene</i> ini menunjukkan lebih jelas sosok yang menjemput Jonathan adalah seorang pengendara misterius yang mengenakan pelindung kepala dan pakaian dengan kerah tinggi yang menutupi wajahnya.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li data-bbox="464 450 1321 741">3. Tipe sudut pandang objektif, dengan ukuran gambar <i>medium long-shot</i>, dan ketinggian gambar <i>high-angle</i>. Penonton diperlihatkan pengendara kuda yang menghentikan keretanya di depan Jonathan. Arah cahaya yang digunakan adalah <i>side lighting</i> terlihat pada bagian kiri seluruh subjek dan objek yang nampak lebih terang. <i>Scene</i> ini menunjukkan lebih tegas bahwa pengendara misterius dan keretanya akan menjemput Jonathan.</li> <li data-bbox="464 779 1321 1144">4. Tipe sudut pandang objektif, dengan ukuran gambar <i>medium close-up</i>, dan ketinggian gambar <i>high-angle</i>. Penonton diperlihatkan tangan dari pengemudi misterius yang mendekat ke arah Jonathan. Arah cahaya yang digunakan <i>side lighting</i> terlihat pada bagian depan Jonathan yang terang, sedangkan bagian belakangnya gelap. <i>Scene</i> ini menunjukkan bagaimana detail dari tangan pengemudi misterius yang terlihat mengenakan sarung tangan dengan kuku pada jari-jarinya, tangannya bergerak mendekat menuju sosok Jonathan yang berada di sisi kanan.</li> <li data-bbox="464 1182 1321 1547">5. Tipe sudut pandang objektif, dengan ukuran gambar <i>medium close-up</i>, dan ketinggian gambar <i>level-angle</i>. Penonton diperlihatkan tangan dari pengemudi menggenggam bahu Jonathan dan menariknya mendekat menuju kereta. Arah cahaya yang digunakan <i>side lighting</i> terlihat pada bagian depan Jonathan yang terang, sedangkan bagian belakangnya gelap. <i>Scene</i> ini menunjukkan bahwa dengan tangannya yang terlihat mengerikan pengemudi misterius tersebut menarik Jonathan untuk masuk ke dalam kereta dengan cara yang asing.</li> <li data-bbox="464 1585 1321 1951">6. Tipe sudut pandang subjektif, dengan ukuran gambar <i>medium close-up</i>, dan ketinggian gambar <i>low-angle</i>. Penonton ditunjukkan sosok pengemudi misterius dari arah bawah melalui penglihatan Jonathan yang melihatnya dari dalam jendela kereta kuda. Arah cahaya yang digunakan adalah <i>back lighting</i> terlihat dari siluet bagian belakang pengemudi yang dominan. <i>Scene</i> ini berusaha menunjukkan sosok pengemudi tersebut agar lebih misterius dari arah bawah dengan pakaiannya yang tertutup dan pelindung kepala besar berbentuk seperti burung.</li> </ol>
--	---

	<p>7. Tipe sudut pandang objektif, dengan ukuran gambar <i>extreme long-shot</i>, dan ketinggian gambar <i>high-angle</i>. Penonton diperlihatkan kereta yang membawa Jonathan dari kejauhan dan panorama dari perjalanan yang menunjukkan Kastil <i>Count Dracula</i> yang dituju. Arah cahaya yang digunakan adalah <i>back lighting</i>, dilihat dari siluet yang dominan pada <i>scene</i>. <i>Scene</i> ini digunakan untuk memperlihatkan suasana mencekam dari perjalanan kereta yang ditumpangi Jonathan yang sudah mulai dekat dengan Kastil <i>Count Dracula</i>.</p> <p>8. Tipe sudut pandang objektif, dengan ukuran gambar <i>long-shot</i>, dan ketinggian gambar <i>low-angle</i>. Penonton diperlihatkan kereta yang membawa Jonathan yang melewati sebuah api berwarna biru. Arah cahaya yang digunakan adalah <i>back lighting</i> terlihat dari siluet kereta yang dominan. <i>Scene</i> ini berusaha menunjukkan keanehan yaitu munculnya sebuah api biru yang tidak berpengaruh apapun saat dilewati kereta kuda.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Penerjemahan Teks Novel Menjadi Visual Film Teks novel diterjemahkan menjadi visual pada rangkaian <i>scene</i> film dengan visualisasi dikurangnya bagian teks novel saat kereta tumpangan Jonathan sebelumnya bertemu dengan kereta jemputan dari <i>Count</i>. Peran tokoh lain pada teks novel, menunjukkan reaksi saat melihat pengendara kereta jemputan dari <i>Count</i> yang dituisikan bagaimana ciri-ciri fisik dari wajahnya, reaksi yang terlihat dari orang-orang ketakutan, memalingkan wajahnya, dan melakukan gerakan salib pada dirinya masing-masing. Sedangkan pada film kereta tumpangan sebelumnya meninggalkan Jonathan yang menunggu kereta jemputan dari <i>Count</i>, dan seorang wanita dari kereta tersebut memberikan Jonathan sebuah kalung salib. Walaupun detail peran tokoh lain pada teks dihilangkan, visualisasi pada film menggantinya dengan suasana latar mencekam karena Jonathan yang menunggu kereta dari <i>Count</i> sendirian dengan sebuah salib besar dengan kepala serigala. Kemudian ciri fisik dari pengendara tersebut pada teks novel digambarkan sebagai pria tinggi, dengan janggut coklat panjang dan topi hitam besar, yang menyembunyikan wajahnya, matanya sangat terang dan merah terlihat merah, mulut yang terlihat kasar, dengan bibir yang sangat merah dan gigi yang terlihat tajam, seputih seperti gading, sedangkan pada film ditampilkan benar-benar misterius mengenakan sebuah pelindung kepala berbentuk burung menutupi wajahnya. Kekuatan dari pengendara tersebut dan keramahannya ditunjukkan pada novel, keanehan juga yang dimunculkan seperti mampu mengendalikan serigala yang menyerang kereta tumpangan Jonathan, kemudian secara misterius melompat ke arah api biru. Sedangkan pada film kekuatan tersebut divisualisasikan dengan bentuk tangan dari pengendara yang mengenakan baju jirah hitam besi dan kuku</li> </ul>
--	---

	<p>panjang yang memegang lengan Jonathan, pengurangan pada bagian mengendalikan serigala, dan melompat ke arah biru digantikan hanya kereta melewati api tersebut.</p> <p>Setiap visualisasi tersebut ditampilkan dengan berbagai sudut pandang kamera dan arah pencahayaan yang beragam. Sudut pandang kamera melakukan <i>framing</i> narasi melalui visual dengan dibantu pemilihan ukuran gambar dan ketinggian gambar. Unsur-unsur tersebut mampu menciptakan dan memperkuat suasana dramatis, mencekam, sepi, dan misterius. Suasana tersebut dibangun untuk memperkuat visualisasi mengenai kesendirian dan ketakutan Jonathan akan perjalanannya yang asing menuju Transilvania. Penggunaan sudut pandang kamera pada rangkaian <i>scene</i> di atas tersebut juga merepresentasikan gaya sudut pandang penceritaan untuk menunjukkan penokohan <i>Count Dracula</i> pada novel, seakan diceritakan oleh tokoh lain melalui pengalaman ketika bertemu <i>Count Dracula</i> dan membawa penonton seakan berada di dalam adegan bersama tokoh yang bercerita.</p>
4.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Teks Novel Bab 2 Lanjutan Jurnal Jonathan Harker</li> </ul> <p>Ketika kereta berhenti, pengendara tersebut melompat turun dan membantu Jonathan dengan tangannya untuk turun. Tangannya terlihat seperti baja dan bahkan bisa menghancurkan tangan Jonathan jika pengendara tersebut menginginkannya, Jonathan menyadari sekali lagi bagaimana kuatnya pria tersebut. Setelah Jonathan turun pengendara tersebut memacu kudanya pergi, dan menghilang di balik kegelapan.</p> <p>Sebuah langkah kaki berat terdengar dari balik pintu yang sangat besar, dan terlihat cahaya yang datang. Terdengar suara rantai dan kunci pintu yang dibuka seperti lama tidak digunakan, pintu yang sangat besar tersebut mulai terbuka. Di antaranya, berdiri seorang pria tinggi tua, dengan wajah yang dicukur bersih untuk kumis putih panjang, dan berpakaian hitam dari kepala hingga kaki, tanpa terlihat warna dimanapun pada tubuhnya, dan memegang sebuah lampu antik berwarna perak. Pria tua tersebut mengarahkan Jonathan dengan gestur yang sopan dari tangan kanannya, dan berbicara dalam bahasa Inggris yang sangat baik namun dengan intonasi yang asing.</p> <p>"Selamat datang di rumahku! Masuklah dengan bebas dan dengan keinginanmu sendiri yang bebas!" Pria tersebut tidak bergerak sedikitpun dan berdiri seperti patung. Saat Jonathan melangkah, pria tersebut bergerak cepat kedepan, dan tangannya menggenggam tangan Jonathan dengan kekuatan yang membuatnya terkejut. Tangannya terasa sedingin es dan terasa seperti orang mati.</p>

Sekali lagi pria tersebut berkata, "Selamat datang di rumahku! Masuklah dengan bebas. Pergi dengan aman, dan tinggalkan sesuatu dari kebahagiaan yang kau bawa!" Kekuatan tangannya saat berjabat tangan terasa seperti pengendara yang membawa Jonathan ke Kastil. Sehingga Jonathan memastikan dengan bertanya pada pria tersebut jika dirinya adalah *Count Dracula*.

Pria tersebut membungkuk dengan sopan dan menjawab bahwa dirinya adalah Dracula, dan menyambut Jonathan untuk masuk, beristirahat, dan makan. *Count* meletakkan lampunya pada dinding dan kemudian membawakan barang-barang Jonathan.

- *Scene Film*

Rangkaian *scene* di bawah ini menampilkan Jonathan Harker tiba di Kastil dan bertemu dengan *Count Dracula*:



Gambar IV.9 Rangkaian *Scene Film Bram Stoker's Dracula 1992 frame*  
00:12:11-00:13:28

Sumber: *Screenshot Film Bram Stoker's Dracula 1992 (2019)*

Pada rangkaian *scene* tersebut tipe sudut pandang kamera dan arah pencahayaan yang digunakan secara berurutan adalah sebagai berikut:

1. Tipe sudut pandang objektif, dengan ukuran gambar *medium close-up*, dan ketinggian kamera *high-angle*, penonton diperlihatkan Jonathan yang telah turun dari kereta yang membawanya. Arah cahaya yang digunakan *side lighting*, sisi kanan Jonathan terang dan kirinya merupakan sisi bayangan. *Scene* ini menunjukkan Jonathan telah tiba di Kastil *Count* dan

	<p>kereta yang membawanya pergi meninggalkannya sendirian.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>2. Tipe sudut pandang subjektif, dengan ukuran gambar <i>long shot</i>, dan ketinggian kamera <i>low-angle</i>, penonton diperlihatkan melalui mata Jonathan penampakan dari Kastil milik <i>Count Dracula</i>. Arah cahaya yang digunakan <i>top lighting</i> menunjukkan arah cahaya yang datang dari bulan. <i>Scene</i> ini berusaha menunjukkan suasana dari Kastil <i>Count</i> yang terlihat megah namun mencekam.</li> <li>3. Tipe sudut pandang objektif, dengan ukuran gambar <i>long shot</i>, dan ketinggian gambar <i>low-angle</i>, penonton diperlihatkan Jonatha yang berdiri di depan pintu Kastil yang terbuka. Arah cahaya yang digunakan <i>back lighting</i> karena bagian belakang dari Jonathan yang membentuk bayangan siluet. <i>Scene</i> ini berusaha menunjukkan suasana Kastil yang semakin misterius karena pintunya yang terbuka tanpa seseorang yang berada disana untuk membukanya.</li> <li>4. Tipe sudut pandang <i>point-of-view</i>, dengan ukuran gambar <i>medium shot</i>, dan ketinggian gambar <i>low-angle</i>, penonton diperlihatkan bayangan dari <i>Count Dracula</i> seolah dari samping Jonathan. Arah cahaya yang digunakan <i>back lighting</i> karena siluet bagian tubuh Jonathan yang nampak. <i>Scene</i> ini menunjukkan sosok misterius <i>Count</i> yang tidak menampakan wujud aslinya terlebih dahulu melainkan bayangannya.</li> <li>5. Tipe sudut pandang objektif, dengan ukuran gambar <i>medium close-up</i>, dan ketinggian gambar <i>low-angle</i>, penonton diperlihatkan sosok <i>Count</i> yang membawa lampu perak. Arah cahaya yang digunakan adalah <i>side lighting</i>, dari sisi kanan wajah <i>Count</i> yang terlihat terang dan sisi bayangan di sebelah kiri menampilkan kesan dramatik. <i>Scene</i> ini menunjukkan sosok <i>Count Dracula</i> sebagai seorang pria tua berambut putih yang besar, dan wajah pucat, memiliki jidat yang lebar, mengenakan jubah berwarna merah dengan lambang dari klan <i>The Order of Dracul</i>.</li> <li>6. Tipe sudut objektif, dengan ukuran gambar <i>long shot</i> dan ketinggian gambar <i>high-angle</i>, penonton diperlihatkan <i>Count</i> yang berjalan bersama Jonathan di balai utama dari Kastil. Arah cahaya yang digunakan adalah <i>side lighting</i> dilihat dari salah satu sisi keduanya yang terang dan sisi lainnya menunjukkan bayangan. <i>Scene</i> ini berusaha menunjukkan suasana dari isi Kastil milik <i>Count</i> dan memperlihatkan kemegahan pakaian jubah yang dikenakan <i>Count</i>.</li> </ol> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Penerjemahan Teks Novel Menjadi Visual Film Teks novel diterjemahkan menjadi visual pada rangkaian <i>scene</i> film</li> </ul>
--	---

dengan visualisasi yang mengurangi bagian dari teks novel saat Jonathan tiba di Kastil *Dracula* dan turun dari kereta dengan dibantu oleh pengendara misterius yang lalu segera memacu kudanya dan meninggalkan Jonathan sendirian. Pada film bagian tersebut diubah hanya menunjukkan Jonathan yang ditinggalkan oleh keretanya sendirian di depan Kastil *Dracula*. Kemudian teks novel menunjukkan bagaimana suasana saat pintu Kastil terbuka dengan narasi yang menunjukkan bunyi langkah yang mendekat ke arah pintu besar dengan rantai tua dan kunci yang terdengar seperti terbuka, dan narasi yang mengungkapkan penglihatan akan cahaya yang mendekat menuju pintu tersebut. Pada film teks tersebut bunyi pintu dan langkah kaki tidak nampak dan sebagai gantinya ditunjukkan dengan visualisasi pintu besar besi tua yang terbuka, dengan cahaya terang menyala dari dalam Kastil, diikuti sebuah sosok bayangan pada dinding ruangan dalam Kastil. Pada teks novel tokoh *Count Dracula* muncul di antara pintu yang terbuka sebagai sosok pria tinggi tua, dengan wajah yang dicukur bersih untuk kumis putih panjang, dan berpakaian hitam dari kepala hingga kaki, tanpa terlihat warna dimanapun pada tubuhnya, dan memegang sebuah lampu antik berwarna perak, yang kemudian menyambut Jonathan dengan gestur yang sopan dari tangan kanannya. Bagian tersebut divisualisasikan berbeda pada film, tidak ada kumis pada tokoh *Count* di film dan pakaian yang digunakan tidak serba hitam melainkan berwarna merah dengan bordiran emas, dan terdapat penonjolan wajah yang sangat pucat, dahi yang lebar dan rambut kepala yang besar dengan bentuk khas, namun *Count* memegang lampu perak sama seperti pada novel. Narasi pada teks yang menunjukkan bunyi karakter yang berbicara bahasa Inggris dengan intonasi asing ketika menyambut Jonathan tidak dinampakan pada visual film. Pada teks novel dituliskan bagaimana tangan *Count* yang sangat dingin seperti orang mati menggenggam tangan Jonathan, dengan kekuatan yang hebat terasa seperti pengendara yang menjemputnya, dan kemudian *Count* menyimpan lampu peraknya di dinding, membawakan barang-barang Jonathan masuk ke dalam Kastil. Bagian tersebut dihilangkan pada visualisasi film dan langsung menunjukkan Jonathan dan *Count* yang berjalan di dalam ruangan Kastil.

Setiap visualisasi tersebut ditampilkan dengan berbagai sudut pandang kamera dan arah pencahayaan yang beragam. Sudut pandang kamera melakukan *framing* narasi melalui visual dengan dibantu pemilihan ukuran gambar dan ketinggian gambar. Unsur-unsur tersebut mampu menciptakan dan memperkuat suasana dramatis, asing, mencekam, dan misterius. Penggunaan sudut pandang kamera pada rangkaian *scene* di atas tersebut juga merepresentasikan gaya sudut pandang penceritaan untuk menunjukkan penokohan *Count Dracula* pada novel, seakan diceritakan oleh tokoh lain melalui pengalaman ketika bertemu *Count Dracula* dan membawa penonton seakan berada di dalam

	<p>adegan bersama tokoh yang bercerita.</p>
<p>5.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Teks Novel Bab 2 Lanjutan Jurnal Jonathan Harker</li> </ul> <p><i>Count Dracula</i> membawakan tas dari Jonathan, dan mengarahkannya ke sebuah kamar yang nyaman. Kemudian menyuruh Jonathan untuk menggunakan kamar mandi dan membuat dirinya nyaman terlebih dahulu setelah perjalanan yang panjang, dan menyuruhnya untuk makan setelah selesai. Setelah menyelesaikan segalanya Jonathan makan dihadapan <i>Count</i>, namun <i>Count</i> sendiri meminta izin bahwa dirinya tidak bergabung untuk makan bersama, karena telah makan.</p> <p>Jonathan memberikan surat dari Tuan Hawkins pada <i>Count Dracula</i>. Saat Jonathan makan <i>Count</i> bertanya mengenai pengalaman dari perjalanan Jonathan. Setelah menyelesaikan hidangan, Jonathan berbincang dengan <i>Count</i> sambil merokok sigaret, saat ditawarkan sigaret <i>Count</i> menolaknya. Saat tersebut merupakan kesempatan untuk memperhatikan fisik dari <i>Count</i>.</p> <p>Wajahnya terlihat kokoh, dengan hidung melengkung, jembatan hidung yang tinggi, dan lubang hidung melengkung. Dahi yang dimilikinya lebar dan memiliki sedikit rambut yang tumbuh disekitar pelipis namun lebat pada bagian lain. Halisnya tebal dan hampir bertemu pada hidungnya, rambut halisnya yang tebal membentuknya jadi tampak seperti melengkung. Mulutnya berada di bawah kumisnya yang tebal, dan terlihat kejam dengan gigi putih yang tajam. Lekukan di atas bibirnya menunjukkan ciri khas dari pria di usianya. Telinganya terlihat pucat dengan ujung bagian atas meruncing. Dagunya lebar dan kuat, dan pipinya terlihat kuat walaupun kurus. Secara umum dirinya terlihat sangat pucat. Tangannya terlihat kasar, kuat, dan memiliki jari yang melengkung dengan kuku panjang yang tajam, dan pada bagian tengah telapak tangannya terdapat rambut. <i>Count</i> tersenyum dan menunjukkan giginya yang menonjol.</p> <p>Jonathan mendengar suara lolongan banyak serigala dari bawah jurang. Mata <i>Count</i> bersinar, dan berkata. "Dengarkan mereka, anak-anak dari sebuah malam. Lagu apa yang mereka ciptakan!" Saat melihat ekspresi Jonathan yang asing, <i>Count</i> membelokan pembicaraan dan menyuruh Jonathan untuk beristirahat di kamarnya, <i>Count</i> mengatakan bahwa dirinya tidak akan ada sampai sore hari.</p> <p>Pada pagi hari sebuah kartu terdapat di sebuah meja, yang di dalamnya tertulis--"Aku harus absen untuk sementara. D."</p> <p>Ketika Jonathan membaca di perpustakaan milik <i>Count</i>, <i>Count</i> datang dan menyapanya dengan hangat. Keduanya mengobrol</p>



mengenai London dan Inggris. Selain itu *Count* membicarakan mengenai bisnis propertinya bersama Jonathan dan bagaimana dirinya akan menjadi seorang yang asing di negeri yang asing. *Count* juga memberitahu Jonathan bahwa dirinya bisa pergi kemanapun di dalam Kastil, kecuali jika pintunya di kunci, *Count* berharap agar Jonathan bisa mengerti alasan bagaimana sesuatu harus tetap sebagaimana mestinya. Jonathan menyetujui hal tersebut, *Count* melanjutkan pembicaraannya dan berkata.

"Kita berada di Transilvania, dan Transilvania bukan Inggris. Cara kita bukanlah caramu, dan disana mungkin banyak hal yang asing untukmu. *Nay*, dari apa pengalaman yang telah kau beritahukan padaku, kau mengetahui sesuatu yang asing mungkin berada disana."

Pembicaraan tersebut membawa Jonathan bertanya mengenai hal-hal aneh yang terjadi padanya selama perjalanan. Tetapi *Count* terkadang membelokan pembicaraan, pura-pura tidak tahu, dan menjawabnya dengan main-main saja. Saat menjawab *Count* tersenyum dan gigi taringnya yang panjang dan tajam muncul dengan asing. *Count* kembali bertanya mengenai rumah yang di belinya London, dan sangat bersemangat untuk mendengarkan hal tersebut. Jonathan memberitahu bahwa rumah yang di belinya merupakan sebuah kapel tua bernama Carfax yang berdekatan dengan sebuah rumah sakit jiwa milik pribadi. *Count* meminta izin untuk pergi sebentar pada Jonathan, saat *Count* pergi Jonathan melihat sebuah atlas dengan bagian halaman Inggris yang sering digunakan. Terdapat beberapa lokasi yang ditandai dengan lingkaran, yang pertama pada sisi timur London, yang merupakan tempat dari rumah yang dibelinya. Dua lainnya berada di Exeter, dan Whitby pada Pesisir Yorkshire.

*Count* kembali dan memberitahu pada Jonathan bahwa hidangan untuknya telah siap, kemudian menggenggam tangan Jonathan dan membawanya ke ruangan sebelah. Sekali lagi *Count* meminta izin tidak ikut makan bersama Jonathan, *Count* telah makan saat dirinya pergi. Seperti malam sebelumnya setelah makan Jonathan merokok dan berbincang bersama *Count* hingga larut malam. Tanpa terasa pagi tiba, suara ayam berkokok, dan matahari pagi mulai muncul. *Count Dracula* terkejut dan berkata bahwa dirinya telah membuat Jonathan terbangun dalam waktu yang lama untuk berbicara mengenai Inggris, *Count* membungkuk dengan sopan, lalu pergi meninggalkan Jonathan dengan cepat.

- *Scene* Film

Rangkaian *scene* di bawah ini menunjukkan dari Jonathan yang mendapatkan hidangan dari *Count Dracula* dan mengobrol bersamanya:



Gambar IV.10 Rangkaian Scene Film *Bram Stoker's Dracula* 1992 frame 00:13:31-00:14:29

Sumber: Screenshot Film *Bram Stoker's Dracula* 1992 (2019)

Pada rangkaian *scene* tersebut tipe sudut pandang kamera dan arah pencahayaan yang digunakan secara berurutan adalah sebagai berikut:

1. Tipe sudut pandang kamera objektif, dengan ukuran gambar *medium close-up*, dan ketinggian kamera *high-angle*, penonton diperlihatkan lukisan dari *Count Dracula* saat muda sebagai Pangeran Vlad. Arah cahaya yang digunakan adalah *under lighting* dari cahaya lilin. *Scene* ini berusaha menunjukkan jati diri dari *Count Dracula* sebagai Prince Vlad pada masa lalunya.
2. Tipe sudut pandang objektif, dengan ukuran gambar *long shot*, dan ketinggian kamera *level-angle*, penonton diperlihatkan *Count Dracula* yang menuangkan anggur untuk Jonathan. Arah cahaya yang digunakan adalah *side lighting*, sisi terang di sebelah kanan dan sisi bayangan di sebelah kiri. *Scene* ini berusaha menunjukkan keramahan dari *Count Dracula* dalam menyambut Jonathan sebagai tamunya.
3. Tipe sudut pandang *point-of-view*, dengan ukuran gambar *medium shot* dan ketinggian kamera *low-angle*, penonton diperlihatkan dari *over-the-shoulder* Jonathan ke arah *Count*. Arah cahaya yang digunakan adalah *side-lighting*, dengan sisi terang di sebelah kiri dan sisi bayangan di kanan. *Scene* ini menunjukkan Jonathan yang sedang berbincang-bincang dengan *Count Dracula*.
4. Tipe sudut pandang *point-of-view*, dengan ukuran gambar *medium shot* dan ketinggian kamera *low-angle*, penonton diperlihatkan dari *over-the-shoulder* Jonathan ke arah *Count* yang meliaht ke arah lukisan. Arah cahaya yang digunakan adalah *side-lighting*, dengan sisi terang di sebelah kiri dan sisi

bayangan di kanan. *Scene* ini menunjukkan *Count Dracula* yang sedang menjelaskan asal-usulnya sebagai Pangeran Vlad kepada Jonathan.

Rangkaian *scene* di bawah ini menggambarkan dimana *Count Dracula* marah karena tersinggung oleh Jonathan dan tiba-tiba menyerangnya dengan sebuah pedang:



Gambar IV.11 Rangkaian *Scene* Film *Bram Stoker's Dracula* 1992 frame 00:14:30-00:15:40

Sumber: *Screenshot* Film *Bram Stoker's Dracula* 1992 (2019)

Pada rangkaian *scene* tersebut tipe sudut pandang kamera dan arah pencahayaan yang digunakan secara berurutan adalah sebagai berikut:

1. Tipe sudut pandang kamera objektif, dengan ukuran gambar *long shot*, dan ketinggian kamera *low-angle*, penonton diperlihatkan *Count* yang memegang pedang dan menuju ke arah Jonathan. Arah cahaya yang digunakan adalah *side-lighting*, dengan sisi terang di sebelah kiri dan sisi bayangan di kanan. *Scene* ini menunjukkan *Count* yang tiba-tiba siap menyerang ke arah Jonathan dengan pedangnya.
2. Tipe sudut pandang kamera *point-of-view*, dengan ukuran gambar *medium shot*, dan ketinggian kamera *low-angle*, penonton diperlihatkan *Count* yang menodongkan pedangnya ke arah Jonathan. Arah cahaya yang digunakan adalah *side-lighting*, dengan sisi terang di sebelah kiri dan sisi bayangan di kanan. *Scene* ini menunjukkan *Count* yang marah tiba-tiba siap menyerang ke arah Jonathan dengan pedangnya.
3. Tipe sudut pandang kamera *point-of-view*, dengan ukuran gambar *medium shot*, dan ketinggian kamera *low-angle*, penonton diperlihatkan Jonathan yang menundukan wajahnya kehadapan *Count*. Arah cahaya yang digunakan adalah *side-lighting*, dengan sisi terang di sebelah kiri dan sisi bayangan

di kanan. *Scene* ini menunjukkan Jonathan yang meminta maaf karena telah membuat *Count* tersinggung.

Rangkaian *scene* di bawah ini menunjukkan *Count Dracula* dan Jonathan yang sedang menyelesaikan transaksi properti yang dibeli oleh *Count* di London:



Gambar IV.12 Rangkaian *Scene* Film *Bram Stoker's Dracula* 1992 *frame* 00:15:43-00:16:35

Sumber: *Screenshot Film Bram Stoker's Dracula* 1992 (2019)

Pada rangkaian *scene* tersebut tipe sudut pandang kamera dan arah pencahayaan yang digunakan secara berurutan adalah sebagai berikut:

1. Tipe sudut pandang kamera subjektif, dengan ukuran gambar *close-up*, dan ketinggian kamera *high-angle*, penonton diperlihatkan melalui mata *Count* yang telah menandatangani dokumen dan memberikan cap. Arah cahaya yang digunakan adalah *front top lighting* dari pencahayaan lilin. *Scene* ini menunjukkan persetujuan *Count* untuk bisnis propertinya bersama Jonathan.
2. Tipe sudut pandang objektif, dengan ukuran gambar *medium shot*, dan ketinggian kamera *level-angle*, penonton diperlihatkan Jonathan yang sedang mengurus dokumen dan *Count* yang menghadap sebuah peta ukuran besar. Arah cahaya yang digunakan adalah *side-lighting*, dengan sisi terang di sebelah kanan dan sisi bayangan di kiri. *Scene* ini berusaha menunjukkan *Count* yang melakukan transaksi bisnis bersama Jonathan untuk membeli properti di London, di lihat dari peta besar yang berada di dinding yang merupakan peta London.
3. Tipe sudut pandang subjektif, dengan ukuran gambar *close-up* dan ketinggian gambar *high-angle*, penonton diperlihatkan

telapak tangan dari *Count* dari mata Jonathan Arah cahaya yang digunakan adalah *top lighting* dari sumber cahaya yang ada di atas. *Scene* ini berusaha menunjukkan keanehan dari *Count* yaitu memiliki rambut di telapak tangannya.

Rangkaian *scene* di bawah ini menunjukkan *Count Dracula* yang tertuju pada foto tunangan Jonathan yaitu Mina Murray yang terlihat seperti istrinya Elizabeta yang telah meninggal:



Gambar IV.13 Rangkaian *Scene* Film *Bram Stoker's Dracula* 1992 frame 00:16:43-00:17:47

Sumber: *Screenshot* Film *Bram Stoker's Dracula* 1992 (2019)

Pada rangkaian *scene* tersebut tipe sudut pandang kamera dan arah pencahayaan yang digunakan secara berurutan adalah sebagai berikut:


1. Tipe sudut pandang objektif, dengan ukuran gambar medium close-up, dan ketinggian kamera *level-angle*, penonton diperlihatkan ekspresi wajah dari *Count Dracula*. Arah cahaya yang digunakan adalah *front lighting* untuk memperjelas ekspresi *Count*. *Scene* ini berusaha menunjukkan *Count* yang termenung karena melihat sesuatu yang menarik perhatiannya.
2. Tipe sudut pandang subjektif, dengan ukuran gambar *close-up*, dan ketinggian gambar *high-angle*, penonton diperlihatkan sebuah foto dari tunangan Jonathan melalui mata *Count*. Arah cahaya yang digunakan adalah *top lighting* dari sumber cahaya yang ada di atas. *Scene* ini berusaha menampilkan hal yang membuat *Count* termenung yaitu foto dari Mina Murray, tunangan dari Jonathan, yang mirip dengan Elizabeta yang merupakan mendiang istrinya.
3. Tipe sudut pandang subjektif, dengan ukuran gambar *close-up* dan ketinggian kamera *level-angle*, penonton melihat dari

mata Jonathan wajah dari *Count Dracula*. Arah cahaya yang digunakan adalah *side lighting* sisi kiri terang dan sisi kanan bayangan. *Scene* ini menunjukkan *Count Dracula* yang bersedih terlihat dari air mata yang keluar dari matanya, karena merindukan cintanya Elizabeta.

- Penerjemahan Teks Novel Menjadi Visual Film

Teks novel diterjemahkan menjadi visual pada rangkaian *scene* film dengan visualisasi yang mengurangi teks novel pada bagian saat *Count* mengantarkan Jonathan ke kamarnya lalu menyuruhnya pergi ke ruangan lain untuk makan. Visual film langsung menunjukkan sebuah latar dengan sebuah lukisan *Count Dracula* sebagai Pangeran Vlad, tempat dari *Count* yang menyajikan hidangan untuk di makan Jonathan. Kemudian pada teks novel ditunjukkan Jonathan yang merokok sambil mengobrol dengan *Count Dracula* sambil menjelaskan bagaimana penampakan fisiknya lebih detail. Sedangkan pada visualisasi film tidak ditampilkan, dan menunjukkan sesuatu berbeda dimana *Count Dracula* melihat ke arah lukisannya dan bercerita kepada Jonathan, dan tiba-tiba marah dan menyerang Jonathan dengan sebuah pedang. Pada teks novel ditunjukkan keasingan saat *Count* menyukai suara serigala dari jurang di bawah Kastil, dan *Count* yang selalu pergi saat pagi hari dan tidak pernah makan. Bagian teks tersebut tidak divisualisasikan pada film. Pengurangan terjadi pada teks novel yang menunjukkan *Count* dan Jonathan berbincang bersama di perpustakaan milik *Count* mengenai Inggris dan bisnis properti yang dilakukan keduanya, dan Jonathan yang menemukan atlas dengan bagian Inggris yang sering digunakan dengan tanda pada beberapa kota, saat pagi hari kembali lagi *Count* segera meninggalkan Jonathan dan berpamitan dengan sopan. Bagian tersebut divisualisasikan hanya menjadi *Count* yang melakukan persetujuan bisnis properti yang dilakukannya bersama Jonathan, kemudian tanda pada atlas divisualisasikan pada peta yang ada di dinding, ciri-ciri fisik pada teks sebelumnya ditunjukkan pada adegan ini yaitu adanya rambut pada telapak tangan *Count Dracula*. Terdapat tambahan visualisasi penokohan *Count Dracula* yang termenung karena melihat foto dari tunangan Jonathan yaitu Mina Muray yang mirip dengan istrinya Elizabeta yang telah mati sehingga menyebabkan *Count* teringat dan menangis karena bersedih.

Setiap visualisasi tersebut ditampilkan dengan berbagai sudut pandang kamera dan arah pencahayaan yang beragam. Sudut pandang kamera melakukan *framing* narasi melalui visual dengan dibantu pemilihan ukuran gambar dan ketinggian gambar. Unsur-unsur tersebut mampu menciptakan dan memperkuat suasana dramatis, mencekam, misterius, menegangkan, dan sendu. Suasana tersebut dibangun untuk memperkuat visualisasi mengenai keadaan dari penokohan karakter *Count Dracula* yang nampak saat Jonathan berada di Kastil bersamanya mulai dari ramah, horor, hingga menjadi

	<p>sedih. Penggunaan sudut pandang kamera pada rangkaian <i>scene</i> di atas tersebut juga merepresentasikan gaya sudut pandang penceritaan untuk menunjukkan penokohan <i>Count Dracula</i> pada novel, seakan diceritakan oleh tokoh lain melalui pengalaman ketika bertemu <i>Count Dracula</i> dan membawa penonton seakan berada di dalam adegan bersama tokoh yang bercerita.</p>
6.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Teks Novel Bab 5 Surat dari Mina Murray untu Lucy Westerna</li> </ul> <p>Mina Murray saling berbalas surat dengan sahabatnya Lucy Westerna yang tinggal di Whitby. Mina menceritakan kekhawatirannya saat ditinggalkan Jonathan pergi ke Transilvania. Sedangkan Lucy menceritakan bahwa dirinya telah dilamar oleh tiga pria yaitu pemilik sebuah rumah sakit jiwa Dr. John Seward, petualang asal Amerika Quincey P. Morris, dan bangsawan Arthur Holmwood. Lucy bercerita pada Mina bahwa dirinya menerima lamaran dari Arthur.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Scene</i> Film Rangkaian <i>Scene</i> di bawah ini menunjukkan Mina Murray diawasi oleh <i>Count Dracula</i> saat berada di pesta yang diadakan oleh Lucy:</li> </ul> <div style="text-align: center;">  </div> <p>Gambar IV.14 Rangkaian <i>Scene</i> Film <i>Bram Stoker's Dracula</i> 1992 frame 00:22:53-00:23:18 Sumber: <i>Screenshot</i> Film <i>Bram Stoker's Dracula</i> 1992 (2019)</p> <p>Pada rangkaian <i>scene</i> tersebut tipe sudut pandang kamera dan arah pencahayaan yang digunakan secara berurutan adalah sebagai berikut:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tipe sudut pandang kamera objektif, dengan ukuran gambar <i>medium long shot</i>, dan ketinggian kamera <i>level-angle</i>, penonton diperlihatkan sebuah bayangan besar yang berada dikerumunan orang di pesta Lucy. Arah cahaya yang digunakan adalah <i>front lighting</i> yang menegaskan subjek-</li> </ol>

subjek yang ada pada *scene*. *Scene* ini berusaha menunjukkan sosok *Count* yang turut hadir dalam pesta tersebut dalam bentuk bayangan.

2. Tipe sudut pandang objektif, dengan ukuran gambar *medium close-up*, dan ketinggian kamera *level-angle*, penonton diperlihatkan sosok Mina Murray yang ditutupi bayangan gelap. Arah cahaya yang digunakan adalah *front lighting* yang menegaskan subjek-subjek yang ada pada *scene* kecuali pada Mina yang tertutup sebuah bayangan. *Scene* ini berusaha menunjukkan bahwa *Count* membayangi Mina yang dianggapnya sebagai reinkarnasi adari Elizabeta.
3. Tipe sudut pandang objektif, dengan ukuran gambar *close-up*, dan ketinggian gambar *low-angle*, penonton diperlihatkan wajah *Count* yang menyeramkan dan berada di antara kegelapan. Arah cahaya yang digunakan adalah *under lighting* untuk menciptakan efek horor. *Scene* ini berusaha untuk menegaskan *Count Dracula* yang sedang mengawasi Mina Murray.

- **Penerjemahan Teks Novel Menjadi Visual Film**

Teks novel diterjemahkan menjadi visual pada rangkaian *scene* film dengan visualisasi yang dikurangi dan ditambahkan, teks novel hanya menunjukkan bagaimana Lucy bercerita mengenai tiga pelamarnya melalui surat pada Mina, sedangkan pada film visualisasi Mina hadir di pesta yang diadakan Lucy bersama para pria tunangannya berhubungan dengan penokohan karakter *Count Dracula*, yaitu bayangannya yang menutupi Mina, dan wajah *Count* yang menyeramkan ditunjukkan seperti sedang mengawasi Mina. Selain itu terjadi lompatan alur dari penokohan *Count Dracula* pada visualisasi teks novel ini.

Setiap visualisasi tersebut ditampilkan dengan berbagai sudut pandang kamera dan arah pencahayaan yang beragam. Sudut pandang kamera melakukan *framing* narasi melalui visual dengan dibantu pemilihan ukuran gambar dan ketinggian gambar. Unsur-unsur tersebut mampu menciptakan dan memperkuat suasana dramatis, mencekam, mengerikan, dan menegangkan. Suasana tersebut dibangun untuk memperkuat visualisasi horor dari tokoh *Count Dracula* yang tidak muncul pada teks novel. Penggunaan sudut pandang kamera pada rangkaian *scene* di atas tersebut juga merepresentasikan gaya sudut pandang penceritaan untuk menunjukkan penokohan *Count Dracula* pada novel, membawa penonton seakan berada di dalam adegan dan melihat apa yang terjadi pada tokoh yang ada pada cerita.



7.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Teks Novel Bab 2 Lanjutan Jurnal Jonathan Harker</li> </ul> <p>Saat Jonathan sedang memulai untuk bercukur, tiba-tiba dirinya merasakan sebuah tangan pada pundaknya, dan mendengar suara <i>Count</i> yang mengucapkan, “Selamat pagi.” Jonathan terkejut dan tidak sengaja menyayat wajahnya karena mendapati tidak adanya sosok <i>Count</i> pada cermin yang menunjukkan seluruh ruang di belakangnya.</p> <p>Saat melihat sayatan dan sedikit darah yang mengalir ke arah dagu Jonathan, seketika mata <i>Count</i> membara dan terlihat seperti iblis yang murka. <i>Count</i> yang menyentuh kalung rosario saat mencengkram leher Jonathan menyebabkan kemarahannya menghilang dan berubah seketika. Kemudian berkata pada Jonathan untuk berhati-hati karena hal tersebut berbahaya di negaranya, <i>Count</i> melempar alat cukur tersebut ke luar jendela hingga jatuh dan hancur berkeping-keping. <i>Count</i> lalu pergi tanpa mengatakan sepatah katapun.</p>
----	---

- *Scene Film*  
Rangkaian *scene* di bawah ini menunjukkan ketika *Count Dracula* muncul tiba-tiba saat Jonathan Harker bercukur:



Gambar IV.15 Rangkaian *Scene Film Bram Stoker's Dracula 1992 frame*  
00:26:00-00:28:24

Sumber: *Screenshot Film Bram Stoker's Dracula 1992 (2019)*

Rangkaian *Scene* di bawah ini menunjukkan serigala yang melolong dari jurang di bawah Kastil dan *Count* yang meninggalkan Jonathan:



Gambar IV.16 Rangkaian *Scene* Film *Bram Stoker's Dracula* 1992 frame 00:28:54-00:29:20

Sumber: *Screenshot* Film *Bram Stoker's Dracula* 1992 (2019)

Pada rangkaian *scene* tersebut tipe sudut pandang kamera dan arah pencahayaan yang digunakan secara berurutan adalah sebagai berikut:

1. Tipe sudut pandang kamera, sudut subjektif dengan ukuran gambar *long shot*, dan ketinggian kamera *high-angle*, penonton melihat ke arah luar jendela Kastil dari mata Jonathan, tiga bayangan serigala. Arah cahaya yang digunakan adalah *top lighting* dari cahaya bulan. *Scene* ini berusaha menunjukkan liarnya keadaan Kastil di malam hari dengan serigala yang melolong di bawah Kastil yang menambah suasana mencekam setelah kejadian bercukur dari Jonathan.
2. Tipe sudut pandang kamera, sudut subjektif dengan ukuran gambar *close-up*, dan ketinggian kamera *level-angle*, penonton melihat dari mata Jonathan, sosok *Count* yang tertawa. Arah cahaya yang digunakan adalah *side lighting* karena salah satu sisi *Count* yang lebih gelap. *Scene* ini berusaha menunjukkan *Count* yang menertawakan Jonathan dengan puas karena merasa ketakutan.
3. Tipe sudut pandang kamera, sudut subjektif dengan ukuran gambar *long-shot*, dan ketinggian kamera *level-angle*, penonton melihat dari mata Jonathan, sosok *Count* yang pergi meninggalkan ruangan. Arah cahaya yang digunakan adalah *side lighting*, karena salah satu sisi yang lebih gelap dari sisi lainnya. *Scene* ini berusaha menunjukkan *Count* yang tiba-tiba meninggalkan ruangan, terlihat ujung jubah ada dibalik pintu yang menutup dan bayangannya yang tertinggal mengikuti

pada dinding ruangan.

4. Tipe sudut pandang kamera, sudut subjektif dengan ukuran gambar *long-shot*, dan ketinggian kamera *level-angle*, penonton melihat dari mata Jonathan, sosok bayangan *Count* yang keluar melalui pintu ruangan yang tertutup. Arah cahaya yang digunakan adalah *side lighting*, karena salah satu sisi yang lebih gelap dari sisi lainnya. *Scene* ini berusaha menunjukkan keanehan dimana bayangan *Count* tidak normal karena tertinggal di belakang dan pintu yang menutup sendiri tanpa disentuh.

- Penerjemahan Teks Novel Menjadi Visual Film

Teks novel diterjemahkan menjadi visual pada rangkaian *scene* film dengan visualisasi dikurangi dan ditambahkan, teknik penulisan teks novel sebagai dokumen yang ditulis tokoh Jonathan divisualisasikan pada film melalui buku yang nampak dengan tulisan dari tokoh Jonathan. bagian teks novel saat *Count* tiba-tiba muncul dan menyapa Jonathan saat bercukur, divisualisasikan pada film dengan tambahan tangan *Count* yang menyentuh bahu Jonathan. Kemudian teks novel menunjukkan Jonathan yang terkejut akan kedatangan *Count*, hingga tidak sengaja menyayat lehernya, dan saat melihat ke arah belakang cermin Jonathan melihat sosok *Count* berdiri di ruangan yang tetangkap oleh cermin, namun bayangannya tidak nampak. Bagian tersebut ditunjukkan juga pada visualisasi film dimana Jonathan melihat ke arah cermin yang tidak menunjukkan bayangan tangan *Count* di belakangnya. Teks novel menunjukkan *Count Dracula* yang melihat luka dan darah pada leher Jonathan matanya membara dan terlihat seperti iblis yang murka, seketika mencengkram leher Jonathan. Pada visualisasi film *Count* yang melihat luka tersebut lebih tenang dan perlahan mendekati Jonathan, mengambil pisau cukurnya dan diam-diam menjilat darah yang ada pada pisau cukur. Kemudian terdapat tambahan dimana *Count* meminta surat yang dibutuhkannya pada Jonathan. Teks novel menunjukkan *Count* yang sedang mencengkram leher Jonathan berubah seketika saat menyentuh kalung rosario, lalu memperingatkan Jonathan bahwa hal tersebut berbahaya di tempatnya. Visualisasi pada film menambahkan adegan *Count* yang mengancam Jonathan dengan meletakan pisau cukur pada lehernya, kemudian *Count* melihat salib pada kalung rosario melalui pantulan pada pisau cukur, yang seketika mengubah ekspresinya menjadi marah dan penuh kebencian, lalu menjauh dari Jonathan dan menunjuknya. Terdapat penambahan visualisasi yang ada pada teks novel pada alur berbeda yaitu para serigala yang melolong di bawah jurang Kastil, divisualisasikan oleh bayangan siluetnya yang terlihat dari jendela atas Kastil. Teks novel yang menunjukkan *Count* pergi tanpa berkata sedikitpun divisualisasikan dengan ujung jubahnya yang nampak di balik pintu yang menutup tanpa ada yang

	<p>menyentuh, dan diikuti bayangan <i>Count</i> yang ada bergerak menuju pintu.</p> <p>Setiap visualisasi tersebut ditampilkan dengan berbagai sudut pandang kamera dan arah pencahayaan yang beragam. Sudut pandang kamera melakukan <i>framing</i> narasi melalui visual dengan dibantu pemilihan ukuran gambar dan ketinggian gambar. Unsur-unsur tersebut mampu menciptakan dan memperkuat suasana dramatis, mencekam, mengerikan, dan menegangkan. Suasana tersebut dibangun untuk memperkuat kehororan yang dituliskan pada novel, namun sedikit di naik turunkan dengan mengurangi dan menambahkan beberapa bagian. Penggunaan sudut pandang kamera pada rangkaian <i>scene</i> di atas tersebut juga merepresentasikan gaya sudut pandang penceritaan untuk menunjukkan penokohan <i>Count Dracula</i> pada novel, melalui pengalaman yang dialami tokoh lain saat bertemu <i>Count</i>, dan membawa penonton seakan berada di dalam adegan dan melihat apa yang terjadi pada tokoh yang ada pada cerita. Selain itu terdapat permainan alur dari teks novel yang diubah pada visualisasi film.</p>
8.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Teks Novel Bab 3 Lanjutan Jurnal Jonathan Harker</li> </ul> <p>Jonathan mulai merasa dirinya merupakan seorang tahanan dari Kastil. Setelah <i>Count Dracula</i> memerintahkan Jonathan untuk menulis beberapa surat untuknya, <i>Count</i> meminta izin untuk pergi melakukan pekerjaan yang privat malam tersebut. <i>Count</i> sekali lagi memperingatkan untuk kebagian lain dari Kastil karena di dalamnya mungkin terdapat sesuatu yang tidak diinginkan.</p> <p>Jonathan terkejut saat melihat ke arah luar jendela. Kepala <i>Count</i> muncul melalui jendela kamarnya, pria tersebut merangkak ke bawah kastil menuju jurang yang mengerikan, wajahnya menghadap kebawah dengan jubahnya yang melebar seperti sebuah sayap yang lebar. Jari dan tangannya mencengkram batuan dari Kastil, dan bergerak dengan cepat seperti seekor reptil.</p>

\

- *Scene Film*  
Rangkaian *scene* di bawah ini menunjukkan dari *Count Dracula* menuruni Kastil seperti seekor reptil:



Gambar IV.17 Rangkaian *Scene Film Bram Stoker's Dracula* 1992 frame 00:29:28-00:29:46

Sumber: *Screenshot Film Bram Stoker's Dracula* 1992 (2019)

Pada rangkaian *scene* tersebut tipe sudut pandang kamera dan arah pencahayaan yang digunakan secara berurutan adalah sebagai berikut:

1. Tipe sudut pandang kamera subjektif, dengan ukuran gambar medium *long shot* dan ketinggian kamera *high-angle*, penonton melihat melalui mata Jonathan dari balik jendela, sosok *Count* yang ada di dinding Kastil. Arah cahaya yang digunakan adalah *top lighting* dari cahaya bulan. *Scene* ini berusaha menunjukkan Jonathan dari balik jendela kamarnya memperhatikan *Count* yang merayap di dinding Kastil.
2. Tipe sudut pandang kamera subjektif, dengan ukuran gambar medium *extreme long shot* dan ketinggian kamera *high-angle*, penonton melihat melalui mata Jonathan yang telah membuka jendela, sosok *Count* yang ada di dinding Kastil. Arah cahaya yang digunakan adalah *top lighting* dari cahaya bulan. *Scene* ini berusaha mempertegas Jonathan yang memperhatikan *Count* yang merangkak pada dinding Kastil, dan bergerak ke arah bawah lebih jelas setelah membuka jendela.
3. Tipe sudut pandang kamera objektif, dengan ukuran gambar medium *extreme long shot* dan ketinggian kamera *low-angle*, penonton diperlihatkan sosok *Count* yang merayap di dinding Kastil. Arah cahaya yang digunakan adalah *back lighting* dari cahaya bulan. *Scene* ini berusaha mempertegas arah gerak *Count* yang merangkak ke bagian bawah Kastil.

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Penerjemahan Teks Novel Menjadi Visual Film Teks novel diterjemahkan menjadi visual pada rangkaian <i>scene</i> film dengan visualisasi dengan alur yang diacak, teks novel menunjukkan <i>Count</i> meminta Jonathan untuk menulis surat untuknya, tetapi pada film visualisasi ditunjukkan pada rangkaian <i>scene</i> sebelumnya. Kemudian teks novel menuliskan <i>Count</i> yang memperingatkan Jonathan untuk tidak pergi ke ruangan lain di Kastil tidak dimunculkan pada visualisasi film. Teks novel menunjukkan tulisan Jonathan yang terkejut saat melihat ke arah luar jendela. Kepala <i>Count</i> muncul melalui jendela kamarnya, pria tersebut merangkak ke bawah kastil menuju jurang yang mengerikan, wajahnya menghadap kebawah dengan jubahnya yang melebar seperti sebuah sayap yang lebar. Jari dan tangannya mencengkram batuan dari Kastil, dan bergerak dengan cepat seperti seekor reptil. Bagian tersebut divisualisasikan pada film namun tidak menampilkan jubah dari <i>Count</i> yang membentuk sayap, dan terdapat penambahan dari pengambilan dramatis dengan latar malam hari yang kelam dengan sinar rembulan. Pada teks novel adegan tersebut berada di waktu yang berjauhan dari saat Jonathan bercukur, sedangkan pada film tepat terjadi setelah kejadian bercukur.</li> </ul> <p>Setiap visualisasi tersebut ditampilkan dengan berbagai sudut pandang kamera dan arah pencahayaan yang beragam. Sudut pandang kamera melakukan <i>framing</i> narasi melalui visual dengan dibantu pemilihan ukuran gambar dan ketinggian gambar. Unsur-unsur tersebut mampu menciptakan dan memperkuat suasana dramatis, mencekam, mengerikan, dan menegangkan. Suasana tersebut dibangun untuk memperkuat kehororan yang dituliskan pada novel, namun sedikit di naik turunkan dengan mengurangi dan menambahkan beberapa bagian. Penggunaan sudut pandang kamera pada rangkaian <i>scene</i> di atas tersebut juga merepresentasikan gaya sudut pandang penceritaan untuk menunjukkan penokohan <i>Count Dracula</i> pada novel, melalui pengalaman yang dialami tokoh lain saat bertemu <i>Count</i>, dan membawa penonton seakan berada di dalam adegan dan melihat melalui mata tokoh yang bercerita.</p>
9.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Teks Novel Bab 3 Lanjutan Jurnal Jonathan Harker</li> </ul> <p>Saat Jonathan Harker diserang oleh tiga vampir wanita muda yang berada di Kastil, <i>Count Dracula</i> tiba-tiba muncul dan memergokinya. <i>Count</i> muncul seperti dibalut oleh badai amarah, tangannya yang kuat mencengkram leher salah satu wanita tersebut dan melemparnya dengan tenaga yang sangat kuat, mata yang biru berubah dengan kemurkaan, gigi putihnya menggeram dengan kemarahan, pipinya yang bersih berubah menjadi merah menyala dengan nafsunya, matanya menyala dan warna merah padanya seakan memiliki kobaran api neraka di belakangnya. Wajahnya pucat seperti mayat,</p>

dan halisnya terlihat sangat kuat dan saling bertemu pada hidung, dengan kekuatan yang keras lengannya menghempaskan wanita tersebut dan menggerakkan tangannya ke arah yang lainnya seakan memukulnya. Gerakan tersebut sama seperti yang dilakukannya untuk menghempaskan para serigala. Salah satu dari wanita tersebut berkata bahwa *Count* tidak pernah dicintai, dan *Count* pun menjawab dirinya juga dapat dicintai. *Count* tidak membiarkan para wanita tersebut untuk memangsa Jonathan karena masih menggunakannya untuk urusan yang lain, dan memberikan seorang bayi untuk dimangsa para wanita tersebut.

- *Scene* Film

Rangkaian *scene* di bawah ini menggambarkan *Count Dracula* muncul saat Jonathan diserang oleh tiga vampir wanita:



Gambar IV.18 Rangkaian *Scene* Film *Bram Stoker's Dracula* 1992 frame 00:34:16-00:34:34

Sumber: Screenshot Film *Bram Stoker's Dracula* 1992 (2019)

Pada rangkaian *scene* tersebut tipe sudut pandang kamera dan arah pencahayaan yang digunakan secara berurutan adalah sebagai berikut:

1. Tipe sudut pandang kamera objektif, dengan ukuran gambar *medium long shot*, dan ketinggian kamera *low-angle*, penonton diperlihatkan Jonathan yang sedang dikerumuni vampir wanita dan *Count* yang muncul dari jendela. Arah cahaya yang digunakan adalah *front lighting* karena semua objek terkena cahaya di bagian depan. *Scene* ini menunjukkan tiga vampir wanita yang berhenti meminum darah Jonathan



	<p>saat melihat <i>Count</i> yang tiba-tiba muncul dengan dibalut asap di belakangnya.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>2. Tipe sudut pandang kamera objektif, dengan ukuran gambar <i>medium long shot</i>, dan ketinggian kamera <i>low-angle</i>, penonton diperlihatkan <i>Count</i> yang mendekat ke arah para wanita vampir dan Jonathan. Arah cahaya yang digunakan adalah <i>front lighting</i> karena semua objek terkena cahaya di bagian depan, dan ditambah efek warna cahaya merah. <i>Scene</i> ini menunjukkan <i>Count</i> yang marah melihat para vampir wanita dengan Jonathan, dan bersiap menghempaskan sebuah gerakan dilihat dari gestur tangannya, cahaya merah dan asap digunakan untuk menambah efek amarah dari <i>Count</i>.</li> <li>3. Tipe sudut pandang kamera subjektif, dengan ukuran gambar <i>medium shot</i>, dan ketinggian kamera <i>low-angle</i>, penonton melihat melalui mata para vampir wanita, sosok <i>Count</i> yang semakin dekat dan menggerakkan tangannya. Arah cahaya yang digunakan adalah <i>front lighting</i> karena semua objek terkena cahaya di bagian depan, dan ditambah efek warna cahaya merah. <i>Scene</i> ini menunjukkan <i>Count</i> yang marah bersiap untuk mengarahkan gerakan tangannya pada para vampir wanita, cahaya merah dan asap digunakan untuk menambah efek amarah dari <i>Count</i>.</li> <li>4. Tipe sudut pandang kamera objektif, dengan ukuran gambar <i>medium shot</i>, dan ketinggian kamera <i>high-angle</i>, penonton diperlihatkan pada para vampir wanita, Jonathan, dan <i>Count</i> yang menggenggam lengan dari salah satu vampir wanita. Arah cahaya yang digunakan adalah <i>top lighting</i> dari atas para objek, dan ditambah efek warna cahaya merah dari sebelah kanan. <i>Scene</i> ini menunjukkan <i>Count</i> yang marah menggenggam lengan salah satu vampir wanita yang ketakutan untuk menariknya, cahaya merah digunakan untuk menambah efek amarah dari <i>Count</i>.</li> <li>5. Tipe sudut pandang kamera subjektif, dengan ukuran gambar <i>medium long shot</i>, dan ketinggian kamera <i>low-angle</i>, penonton melihat melalui mata <i>Count</i> ke arah vampir wanita yang berada di atasnya. Arah cahaya yang digunakan adalah <i>under lighting</i> dari bawahnya, dan ditambah efek warna cahaya merah. <i>Scene</i> ini menunjukkan salah satu vampir wanita yang ketakutan setelah dihempaskan oleh <i>Count</i> ke arah atas.</li> <li>6. Tipe sudut pandang kamera subjektif, dengan ukuran gambar <i>medium close-up</i>, dan ketinggian kamera <i>high-angle</i>, penonton melihat melalui mata salah satu vampir wanita, ke arah <i>Count</i> yang tengadah padanya. Arah cahaya yang</li> </ol>
--	---

digunakan adalah *front lighting* yang jatuh pada wajah *Count*, dan ditambah efek warna cahaya hijau kekuningan. *Scene* ini menunjukkan *Count* yang marah kepada vampir wanita tersebut karena telah mengganggu Jonathan, yang dilihat dari ekspresinya wajahnya.

Rangkaian *scene* di bawah ini menggambarkan dimana *Count Dracula* membeirkan bayi sebagai mangsa untuk tiga vampir wanita:



Gambar IV.19 Rangkaian *Scene* Film *Bram Stoker's Dracula* 1992 frame 00:34:55-00:35:32

Sumber: *Screenshot* Film *Bram Stoker's Dracula* 1992 (2019)

Pada rangkaian *scene* tersebut tipe sudut pandang kamera dan arah pencahayaan yang digunakan secara berurutan adalah sebagai berikut:

1. Tipe sudut pandang kamera subjektif, dengan ukuran gambar *medium long shot*, dan ketinggian kamera *low-angle*, penonton melihat dari mata Jonathan, *Count* yang memegang bayi dan tiga vampir wanita yang ada didepannya. Arah cahaya yang digunakan adalah *front lighting* karena semua objek terkena cahaya di bagian depan. *Scene* ini menunjukkan *Count* yang memberikan seorang bayi untuk mangsa dari tiga vampir wanita sebagai ganti agar tidak memangsa Jonathan, efek cahaya merah digunakan untuk menambah suasana horor pada *scene*.
  2. Tipe sudut pandang kamera subjektif, dengan ukuran gambar *close-up*, dan ketinggian kamera *low-angle*, penonton melihat dari mata Jonathan, *Count* dengan ekspresi mulut terbuka. Arah cahaya yang digunakan adalah *front lighting* karena semua objek terkena cahaya di bagian depan. *Scene* ini menunjukkan *Count* yang menertawakan Jonathan dengan ekspresi tertawa yang jahat, efek cahaya merah digunakan untuk menambah suasana horor pada *scene*.
- Penerjemahan Teks Novel Menjadi Visual Film  
Teks novel diterjemahkan menjadi visual pada rangkaian *scene* film dengan visualisasi yang mengurangi bagian teks novel yang menunjukkan bagaimana wajah *Count* secara detail seakan dirinya benar-benar murka dan menggunakan kekuatannya untuk menghempaskan para wanita vampir yang menyerang Jonathan,

	<p>visualisasi hanya menampilkan kemurkaan dengan efek cahaya, kabut yang menyelimuti <i>Count</i> dan gestur tangannya yang akan menghempaskan sebuah kekuatan, kemudian hanya satu saja vampir wanita yang dihempaskannya. Pada teks novel ditunjukkan <i>Count</i> yang memeberikan bayi sebagai mangsa para wanita vampir, bagian tersebut divisualisasikan pada film dengan tambahan wajah dari <i>Count</i> yang menertawakan Jonathan dengan Jahat.</p> <p>Setiap visualisasi tersebut ditampilkan dengan berbagai sudut pandang kamera dan arah pencahayaan yang beragam. Sudut pandang kamera melakukan <i>framing</i> narasi melalui visual dengan dibantu pemilihan ukuran gambar dan ketinggian gambar. Unsur-unsur tersebut mampu menciptakan dan memperkuat suasana dramatis, mencekam, mengerikan, dan menegangkan. Suasana tersebut dibangun untuk menampilkan kehororan yang telah dituliskan dengan detail pada novel dengan ekspresi wajah <i>Count</i> yang marah, namun visualisasi film menampilkannya tidak begitu detail, dan digantikan oleh efek cahaya dan sudut pengambilan dramatis untuk menambah kesan horor. Penggunaan sudut pandang kamera pada rangkaian <i>scene</i> di atas tersebut juga merepresentasikan gaya sudut pandang penceritaan untuk menunjukkan penokohan <i>Count Dracula</i> pada novel, melalui pengalaman yang dialami tokoh lain saat bertemu <i>Count</i>, dan membawa penonton seakan berada di dalam adegan menyaksikan secara langsung bagaimana penokohan <i>Count Dracula</i> yang ditampilkan.</p>
10.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Teks Novel Bab 4 Lanjutan Jurnal Jonathan Harker</li> </ul> <p>Saat Jonathan tidak sadarkan diri <i>Count</i> membaringkannya di kamar, mengganti pakaiannya, dan merapihkannya, tetapi hal tersebut dilakukan untuk mencuri beberapa dokumen dan benda yang dimiliki Jonathan. <i>Count</i> mengirimkan surat-surat Jonathan dan mengirim seseorang dengan pakaian yang dikenakannya saat melakukan perjalanan ke Transilvania seakan dirinya sendiri yang mengirim surat-surat tersebut, untuk menghilangkan bukti dan kecurigaan orang sekitar. Kemudian dari atas menara terdengar <i>Count</i> menggunakan kekuatannya dengan bisikan yang kasar dan seperti logam mengontrol sekelompok serigala datang dan membunuh seorang ibu yang anak bayinya telah diculik untuk dijadikan mangsa para wanita keji di dalam Kastil.</p> <p>Jonathan menemukan <i>Count</i> di ruang bawah tanah dari kamarnya, terbaring pada sebuah kotak besar dari lima puluh kotak yang berisi tanah yang baru digali. <i>Count</i> terlihat seperti di antara tidur dan mati, matanya terbuka dan membatu, tetapi tanpa terlihat sedikitpun tanda kematian, pipinya terasa hangat seakan hidup walaupun terlihat pucat, bibirnya semerah seperti biasa, tetapi tidak ada tanda</p>

pergerakan, tidak ada denyut nadi, nafas, dan detak jantung, matanya yang mati memperlihatkan kebencian.

*Count* menyamar menjadi Jonathan dengan mengenakan pakaiannya, untuk menunjukkannya telah meninggalkan Kastil. Saat Jonathan memaksa untuk pulang lebih awal ke Inggris *Count* mengancamnya, dengan tarikan gravitasi tubuh Jonathan bergerak turun dari tangga ke balai kastil, tangannya diangkat seperti seorang konduktor opera untuk membuka pintu yang besar tanpa ada kunci sedikitpun, sekelompok serigala yang marah muncul untuk menyerang, kemudian pintunya ditutup dengan satu sapuan tangannya yang kuat dan kuncinya kembali mengunci pada tempat asalnya karena Jonathan mengemis pengampunan padanya. *Count* mencium tangan Jonathan dengan cahaya merah kemenangan pada matanya, dan senyuman yang membuat Judas bangga di neraka.

*Count* merencanakan untuk meninggalkan Jonathan bersama tiga wanita vampir di Kastilnya. Saat Jonathan mengecek ruangan tempat *Count* berbaring lagi, *Count* nampak seperti setengah diperbaharui, rambut dan kumisnya berubah menjadi berwarna abu-abu besi tua, pipinya lebih terisi, dan kulitnya yang putih menjadi merah rubi di dalamnya, mulutnya lebih merah dari biasanya, pada bibirnya terdapat darah yang menetes dari ujung mulut mengalir ke dagu dan leher. Matanya yang dalam dan membara berada di antara kelopak dan kantung mata yang membengkak. Seperti makhluk yang telah kenyang dengan darah. Senyuman pada wajahnya yang membengkak seakan menghina ke arah Jonathan, *Count* membuat Jonathan tidak bisa bergerak ketika akan menyerangnya dengan sekop karena melihat pandangannya. Para *Syzgany* dan *Slovaks* dari *Count* membawa lima puluh kotak besar berisi tanah dan yang berisi tubuh *Count*, pergi untuk perjalanan menuju London, meninggalkan Jonathan sendirian bersama tiga wanita vampir yang akan menghisap darahnya.

- *Scene Film*  
Rangkaian *scene* di bawah ini menunjukkan dimana Jonathan para *Syzgany* yang menyiapkan kotak tanah *Count Dracula*, dan melihat sosok *Count* yang sedang tertidur pada petinya:



Gambar IV.20 Rangkaian *Scene Film Bram Stoker's Dracula 1992 frame 00:36:17-00:36:40*

Sumber: *Screenshot Film Bram Stoker's Dracula 1992 (2019)*

Pada rangkaian *scene* tersebut tipe sudut pandang kamera dan arah pencahayaan yang digunakan secara berurutan adalah sebagai berikut:

1. Tipe sudut pandang kamera subjektif, dengan ukuran gambar *long shot*, dan ketinggian kamera *low-angle*, penonton melihat dari mata Jonathan yang bersembunyi dan memperhatikan orang-orang menyekop tanah. Arah cahaya yang digunakan adalah *back lighting* karena bagian depannya yang menjadi sisi bayangan. *Scene* ini berusaha menunjukkan orang-orang *Syzgany* dari *Count* yang menyekop tanah Transilvania di Kapel Kastil.
2. Tipe sudut pandang kamera subjektif, dengan ukuran gambar *medium shot*, dan ketinggian kamera *low-angle*, penonton melihat dari mata Jonathan yang bersembunyi dan memperhatikan orang-orang menyekop tanah dan kotak kayu. Arah cahaya yang digunakan adalah *back lighting* karena bagian depannya yang menjadi sisi bayangan. *Scene* ini berusaha menunjukkan orang-orang *Syzgany* yang memasukan tanah-tanah tersebut pada kotak kayu dengan lambang dari *Dracul*.
3. Tipe sudut pandang kamera subjektif, dengan ukuran gambar *long shot*, dan ketinggian kamera *level-angle*, penonton melihat dari mata Jonathan yang bersembunyi dan memperhatikan orang yang mendorong sebuah kotak kayu. Arah cahaya yang digunakan adalah *side lighting* karena salah

satu sisi orang tersebut lebih gelap. *Scene* ini berusaha menunjukkan orang *Syzgany* yang akan mengangkut kotak berisi tanah keluar dari Kastil.

4. Tipe sudut pandang kamera subjektif, dengan ukuran gambar *medium shot*, dan ketinggian kamera *high-angle*, penonton melihat dari mata Jonathan yang menemukan *Count* terbaring pada petinya. Arah cahaya yang digunakan adalah *front lighting* karena cahaya jatuh pada bagian depan objek. *Scene* ini berusaha menunjukkan *Count* yang berdiam seperti patung pada petinya dengan mata terbuka, menggunakan tunik emas, dan wajahnya terlihat lebih muda dengan rambut abu-abu tua.

- Penerjemahan Teks Novel Menjadi Visual Film

Teks novel diterjemahkan menjadi visual pada rangkaian *scene* film dengan visualisasi yang menghilangkan bagian teks novel saat *Count* yang melakukan beberapa rencana jahatnya yaitu menyamar menjadi Jonathan untuk menipu warga sekitar, membunuh seorang ibu yang bayinya di mangsa para wanita vampir dengan serigala, dan saat mengancam Jonathan dengan para serigala, karena memaksa untuk pulang lebih awal dari Transilvania. Kemudian teks novel yang menunjukkan Jonathan yang melihat perubahan dari fisik *Count* saat terbaring di tanah dalam peti kayu di kamar bawah tanahnya, pada visualisasi film *Count Dracula* hanya dilihat Jonathan terbaring pada petinya dengan perubahan sedikit memuda mengenakan baju tunik emas. Pada teks novel dituliskan para *Syzgany* yang menyiapkan kotak kayu berisi tanah Transilvania, divisualisasikan pada film juga seperti itu namun kotak pada film diberi lambang klan dari *Dracula*.

Setiap visualisasi tersebut ditampilkan dengan berbagai sudut pandang kamera dan arah pencahayaan yang beragam. Sudut pandang kamera melakukan *framing* narasi melalui visual dengan dibantu pemilihan ukuran gambar dan ketinggian gambar. Unsur-unsur tersebut mampu menciptakan dan memperkuat suasana dramatis, mencekam, mengerikan, dan menegangkan. Suasana tersebut dibangun untuk menampilkan kehororan yang telah dituliskan dengan detail pada novel menjadi lebih sederhana dengan inti yang sama pada visualisasi film. Penggunaan sudut pandang kamera pada rangkaian *scene* di atas tersebut juga merepresentasikan gaya sudut pandang penceritaan untuk menunjukkan penokohan *Count Dracula* pada novel, melalui pengalaman yang dialami tokoh lain saat bertemu *Count*, dan membawa penonton seakan berada di dalam adegan menyaksikan secara langsung bagaimana penokohan *Count Dracula* yang ditampilkan melalui mata tokoh lain.

11.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Teks Novel Bab 6 Jurnal Mina Murray</li> </ul> <p>Mina Murray mendatangi sahabatnya Lucy di Kota Whitby. Saat keduanya berbincang-bincang di tempat kesukaannya, seorang pria tua yaitu Tuan Swales memperingatkan bahwa ada kematian yang datang bersama angin.</p> <p>Bab 7 Potongan dari <i>The Dailygraph</i>, 8 Agustus (disalin pada Jurnal Mina Murray)</p> <p>Sebuah badai tidak biasa yang hebat terjadi di kota Whitby, bersamaan dengan mendaratnya sebuah kapal sekunar asing, dengan ombak yang mengamuk, kabut tebal dan awan, guntur, pengamat yang menggunakan lampu pencari melihat kapal tersebut melaju dengan cepat. Cahaya yang mengenai kapal yang tiba di pelabuhan mengejutkan pengamat, kapal tersebut berlabuh ditangan seorang pria yang telah mati. Seekor anjing melompat dari dek kapal dan berlari melalui pasir. Pria yang mengemudikan kapal tersebut terikat pada setir, dengan tasbih bersalib diikatkan pada pergelangan tangannya. Kapal tersebut merupakan Demeter yaitu kapal sekuner Rusia yang berangkat dari Varna dan membawa kotak kayu besar berisi tanah yang dikirim untuk pengacara Whitby Tuan S. F. Billington yang berkerja pada <i>Count</i>.</p> <p>Catatan dari “Demeter” Varna ke Whitby</p> <p>Muatan yang dibawa berupa pasir perak dan kotak berisi tanah. Kru kapal merasa ketakutan dan khawatir, kemudian melakukan tanda salib pada dirinya masing-masing. Satu persatu kru menghilang saat berjaga, seorang pria tinggi dan kurus yang tidak terlihat seperti kru ikut belayar dengan mereka, saat diikuti pria tersebut menghilang. Kru berusaha menyerang pria tersebut dengan pisau tapi pisau menembus tubuhnya seperti menusuk udara. Seluruh kru menghilang karena pria tersebut, dan hanya tersisa Kapten yang mengikat dirinya pada kemudi hingga sampai di Whitby.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Scene Film Rangkaian <i>scene</i> ini menunjukkan Mina dan Lucy yang melihat badai yang terjadi di Kota Whitby bersamaan dengan mendekatnya kapal sekunar asing:</li> </ul>
-----	--



Gambar IV.21 Rangkaian *Scene* Film *Bram Stoker's Dracula* 1992 *frame* 00:37:35-00:37:51

Sumber: *Screenshot* Film *Bram Stoker's Dracula* 1992 (2019)

Pada rangkaian *scene* tersebut tipe sudut pandang kamera dan arah pencahayaan yang digunakan secara berurutan adalah sebagai berikut:

1. Tipe sudut pandang kamera objektif, dengan ukuran gambar *close-up*, dan ketinggian kamera *low-angle*, penonton diperlihatkan mata *Count* yang berada di langit. Arah cahaya yang digunakan adalah *side lighting* karena salah satu sisi objek nampak lebih gelap. *Scene* ini berusaha menunjukkan langit yang memiliki banyak awan gelap penyebab badai dan mata *Count* yang mengawasi dan menunjukkannya sebagai penyebab badai di *Whitby* terjadi.
2. Tipe sudut pandang objektif, dengan ukuran gambar *medium long shot*, dan ketinggian gambar *level-angle*, penonton diperlihatkan *Mina* dan *Lucy* yang melihat ke atas. Arah cahaya yang digunakan adalah *front lighting* karena cahaya jatuh pada bagian depan objek, dengan tambahan beberapa efek cahaya lebih terang dari kilat untuk menimbulkan suasana badai. *Scene* ini berusaha menunjukkan ekspresi dari *Mina* dan *Lucy* yang khawatir akan badai yang datang dengan melihat keadaan langit yang ada di atasnya.
3. Tipe sudut pandang objektif, dengan ukuran gambar *long shot*, dan ketinggian gambar *low-angle*, penonton diperlihatkan sebuah kapal sekunar yang melaju di laut. Arah cahaya yang digunakan adalah *front lighting* karena cahaya jatuh pada bagian depan objek. *Scene* ini berusaha menunjukkan sebuah kapal sekunar yang datang bersama badai yang berkecamuk.

Rangkaian *scene* di bawah ini menunjukkan kapal *Demeter* yang



ditumpangi *Count Dracula* melalui catatan perjalanan yang di tulis kapten kapal:



Gambar IV.22 Rangkaian Scene Film *Bram Stoker's Dracula* 1992 frame 00:37:54-00:39:11

Sumber: Screenshot Film *Bram Stoker's Dracula* 1992 (2019)

Pada rangkaian *scene* tersebut tipe sudut pandang kamera dan arah pencahayaan yang digunakan secara berurutan adalah sebagai berikut:

1. Tipe sudut pandang kamera subjektif, dengan ukuran gambar *close-up*, dan ketinggian kamera *high-angle*, penonton melihat dari mata tokoh yang membaca catatan perjalanan kapal. Arah cahaya yang digunakan adalah *top lighting* dari cahaya yang ada di atas catatan untuk menerangi pembacanya. *Scene* ini berusaha menunjukkan bagaimana keadaan di kapal Demeter yang berangkat dari Varna menuju London yang seakan diceritakan melalui tulisan pada catatan tersebut.
2. Tipe sudut pandang kamera objektif, dengan ukuran gambar *medium shot*, dan ketinggian kamera *tilt "dutch" angle*, penonton diperlihatkan bayangan lukisan *Count Dracula* pada

	<p>layar kapal. Arah cahaya yang digunakan adalah <i>front lighting</i> dengan intensitas yang redup. <i>Scene</i> ini berusaha menegaskan <i>Count Dracula</i> yang berlayar bersama kapal tersebut, kemiringan digunakan untuk mempertegas bahwa perjalanan menggunakan kapal yang terombang-ambing ombak di lautan yang terkena badai.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>3. Tipe sudut pandang kamera objektif, dengan ukuran gambar <i>medium close-up</i>, dan ketinggian kamera <i>level-angle</i>, penonton diperlihatkan muatan kapal berupa kotak kayu. Arah cahaya yang digunakan adalah <i>front lighting</i> dengan intensitas yang sedikit sehingga terlihat redup. <i>Scene</i> ini berusaha menampilkan lebih detail bahwa kapal inilah yang membawa kotak kayu berisi tanah milik <i>Count Dracula</i>, dengan simbol klan <i>Dracul</i> pada sisinya.</li> <li>4. Tipe sudut pandang kamera objektif, dengan ukuran gambar <i>close-up</i>, dan ketinggian kamera <i>high-angle</i>, penonton diperlihatkan <i>Count Dracula</i> yang tertidur beralaskan tanah dan dibungkus sesuatu pada wajahnya. Arah cahaya yang digunakan adalah <i>front lighting</i> dengan intensitas yang sedikit sehingga terlihat redup. <i>Scene</i> ini menunjukkan di kotak berisi tanah tersebut terbaring <i>Count Dracula</i> yang tertidur dan dibungkus oleh selaput.</li> <li>5. Tipe sudut pandang kamera objektif, dengan ukuran gambar <i>medium shot</i>, dan ketinggian kamera <i>high-angle</i>, penonton diperlihatkan <i>Count</i> yang berubah wujudnya. Arah cahaya yang digunakan adalah <i>front lighting</i> dengan intensitas yang sedikit sehingga terlihat redup. <i>Scene</i> ini berusaha menampilkan perubahan <i>Count Dracula</i> setelah lepas dari selaputnya, <i>Count</i> nampak lebih muda dengan rambut yang menggelap.</li> <li>6. Tipe sudut pandang kamera objektif, dengan ukuran gambar <i>medium close-up</i>, dan ketinggian kamera <i>high-angle</i>, penonton diperlihatkan <i>Count</i> berubah lagi wujudnya dengan bayangan peta dari London. Arah cahaya yang digunakan adalah <i>front lighting</i> dengan intensitas yang sedikit sehingga terlihat redup. <i>Scene</i> ini menampilkan perubahan wujud <i>Count</i> menjadi lebih berambut tebal hingga mengelilingi wajahnya dan bentuk wajah yang menyerupai monster dan hewan serigala, bayangan peta London mempertegas arah perjalanan <i>Count</i>.</li> <li>7. Tipe sudut pandang kamera objektif, dengan ukuran gambar <i>medium long shot</i>, dan ketinggian kamera <i>level-angle</i>, penonton diperlihatkan <i>Count</i> dengan rupa monster serigala</li> </ol>
--	---




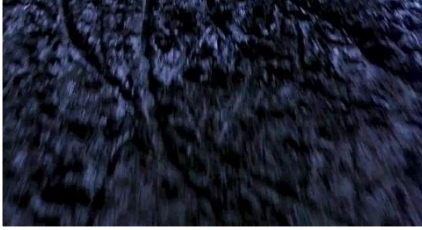
dengan darah di mulutnya. Arah cahaya yang digunakan adalah *side lighting* dari cahaya kilat. *Scene* ini menunjukkan *Count* yang memangsa awak kapal Demeter dalam wujud monster serigala berbulu lebat dan mulut yang memiliki gigi taring, darah pada mulutnya memperlihatkan bahwa *Count* telah meminum darah korbannya.

8. Tipe sudut pandang kamera objektif, dengan ukuran gambar *close-up*, dan ketinggian kamera *tilt "dutch" angle*, penonton diperlihatkan layar kapal yang terkena cipratan darah. Arah cahaya yang digunakan adalah *front lighting* dari cahaya kilat. *Shot* ini menunjukkan serangan *Count* pada awak kapal Demeter di tengah badai yang menerjang perjalanan menuju London

- Penerjemahan Teks Novel Menjadi Visual Film

Teks novel diterjemahkan menjadi visual pada rangkaian *scene* film dengan visualisasi yang menghilangkan bagian teks novel yang menunjukkan seorang tokoh lain yaitu Tuan Swales yang mengatakan adanya kematian yang datang bersama angin, visualisasi film menggantinya dengan menampilkan mata *Count* yang muncul di langit dari awan badai tebal. Kemudian teks novel menunjukkan bagaimana badai yang terjadi di Kota Whitby melalui potongan artikel berita yang di tempel pada jurnal Mina. Visualisasi bagian tersebut disederhanakan dan menggunakan peran Mina dan Lucy yang melihat secara langsung bagaimana terjadi, dan memperlihatkan kapal sekunar yang terombang-ambing di lautan yang terkena badai. Keadaan kapal Demeter yang membawa kotak tanah dan *Dracula* dimunculkan pada teks novel dalam bentuk penceritaan melalui catatan dari kapten kapal, kru dituliskan menghilang, dan muncul pria tinggi asing yang ikut berlayar bersama mereka, lalu ditunjukkan bagaimana kapten kapal yang mengikat tangannya pada pengemudi. Visualisasi film merubah bagian tersebut, walaupun diawali seakan visualisasi diceritakan melalui catatan juga, visual film menampilkan keadaan bagaimana *Count Dracula* saat perjalanan kapal saja, kru kapal yang menghilang divisualisasikan dengan darah yang ada pada layar kapal karena serangan dari *Count Dracula* yang telah berubah menjadi monster serigala.

Setiap visualisasi tersebut ditampilkan dengan berbagai sudut pandang kamera dan arah pencahayaan yang beragam. Sudut pandang kamera melakukan *framing* narasi melalui visual dengan dibantu pemilihan ukuran gambar dan ketinggian gambar. Unsur-unsur tersebut mampu menciptakan dan memperkuat suasana dramatis, mencekam, mengerikan, dan menegangkan. Suasana tersebut dibangun untuk menampilkan kehorroran yang telah dituliskan dengan detail pada novel, berbeda pada film melalui dramatisasi saat kru terbunuh oleh monster *Count Dracula* sehingga

	<p>penonton lebih terfokus pada penokohan secara langsung tanpa melalui tokoh lain. Penggunaan sudut pandang kamera pada rangkaian <i>scene</i> di atas tersebut juga merepresentasikan gaya sudut pandang penceritaan untuk menunjukkan penokohan <i>Count Dracula</i> pada novel, melalui pengalaman yang dialami tokoh lain saat bertemu <i>Count</i>, dan membawa penonton seakan berada di dalam adegan menyaksikan secara langsung bagaimana penokohan <i>Count Dracula</i> yang ditampilkan.</p>
12.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Teks Novel Jurnal Mina Murray</li> </ul> <p>Sebagai tambahan beberapa kejadian setelah kapal asing tersebut mendarat, seekor anjing ditemukan tewas di pagi hari dengan leher yang robek dan perut koyak akibat kuku yang tajam. Tuan Swales juga ditemukan tewas secara horor dan mengerikan dengan lehernya yang hancur.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Scene</i> Film Rangkaian <i>scene</i> di bawah ini menunjukkan dari kapal Demeter yang mendarat dan <i>Count Dracula</i> yang melompat dari dek kapal dalam wujud serigala:</li> </ul> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">   </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">   </div> <p>Gambar IV.23 Rangkaian <i>Scene</i> Film <i>Bram Stoker's Dracula</i> 1992 frame 00:40:02-00:40:15 Sumber: Screenshot Film <i>Bram Stoker's Dracula</i> 1992 (2019)</p> <p>Pada rangkaian <i>scene</i> tersebut tipe sudut pandang kamera dan arah pencahayaan yang digunakan secara berurutan adalah sebagai berikut:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tipe sudut pandang kamera objektif, dengan ukuran gambar <i>extreme long shot</i>, dan ketinggian kamera <i>low-angle</i>, penonton diperlihatkan suasana pelabuhan. Arah cahaya yang digunakan adalah <i>top lighting</i> dari cahaya bulan. <i>Scene</i> ini menunjukkan keadaan pelabuhan London yang diselimuti awan dan kabut tebal.</li> </ol>

2. Tipe sudut pandang kamera objektif, dengan ukuran gambar *extreme long shot*, dan ketinggian kamera *low-angle*, penonton diperlihatkan ujung kapal yang tiba di pelabuhan London. Arah cahaya yang digunakan adalah *top lighting* dari cahaya bulan. *Scene* ini menunjukkan kapal Demeter yang telah tiba di pelabuhan London dengan diikuti oleh suasana pelabuhan mencekam karena ditutupi awan-awan dan kabut yang semakin gelap.
3. Tipe sudut pandang kamera objektif, dengan ukuran gambar *long shot*, dan ketinggian kamera *low-angle*, penonton diperlihatkan bayangan serigala di luar layar kapal. Arah cahaya yang digunakan adalah *back lighting* dari luar layar. *Scene* ini menunjukkan *Count Dracula* yang berubah wujud menjadi serigala dan melompat keluar dari kapal Demeter.
4. Tipe sudut pandang kamera subjektif, dengan ukuran gambar *medium close-up*, dan ketinggian kamera *high-angle*, penonton melihat dari mata *Count* jalanan pasir yang basah. Arah cahaya yang digunakan adalah *top lighting* dari cahaya bulan. *Scene* ini menunjukkan *Count* dalam wujud serigala telah turun di pesisir pantai pelabuhan London.

- Penerjemahan Teks Novel Menjadi Visual Film

Teks novel diterjemahkan menjadi visual pada rangkaian *scene* film dengan visualisasi yang menghilangkan bagian teks novel saat ditemukan Tuan Swales dan anjingnya yang ditemukan tewas setelah kedatangan kapal Demeter yang membawa *Count Dracula* di Whitby. Visualisasi pada bagian ini hanya menampilkan kapal yang tiba di pelabuhan London, dan kemudian terlihat *Count Dracula* melompat dari kapal dan berlari di pasir pantai. Visualisasi tersebut seharusnya ada pada alur di teks yang lain dengan menghilangkan juga bagian teks yang melihat kapal tiba dikemudian oleh kapten kapal yang mati dengan tangan terikat kalung rosario pada kemudi, melalui seorang pengamat mercusuar.

Setiap visualisasi tersebut ditampilkan dengan berbagai sudut pandang kamera dan arah pencahayaan yang beragam. Sudut pandang kamera melakukan *framing* narasi melalui visual dengan dibantu pemilihan ukuran gambar dan ketinggian gambar. Unsur-unsur tersebut mampu menciptakan dan memperkuat suasana dramatis, mencekam, mengerikan, dan menegangkan. Suasana tersebut dibangun untuk menampilkan kehororan yang telah dituliskan dengan detail pada novel, namun dengan berbeda pada film menjadi lebih sederhana dan terfokus pada *Count* saja. Penggunaan sudut pandang kamera pada rangkaian *scene* di atas tersebut juga merepresentasikan gaya sudut pandang penceritaan

	<p>untuk menunjukkan penokohan <i>Count Dracula</i> pada novel, melalui pengalaman yang dialami tokoh lain saat bertemu <i>Count</i>, dan membawa penonton seakan berada di dalam adegan menyaksikan secara langsung bagaimana penokohan <i>Count Dracula</i> yang ditampilkan.</p>
13.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Teks Novel Bab 8 Jurnal Mina Murray</li> </ul> <p>Lucy sahabat Mina mulai kebiasaan berjalan sambil tidurnya lagi, hingga suatu malam Lucy berjalan sambil tidur ke luar rumahnya, dan ditemukan oleh Mina pada Gereja St Mary dekat reruntuhan Carfax Abbey. Melalui cahaya bulan terlihat sosok seputih salju terbaring pada tempat duduk dengan sesuatu yang gelap berada di belakangnya, dan membungkuk ke arahnya, sosok gelap tersebut terlihat seperti monster maupun manusia, saat kepalanya mengangkat terlihat wajahnya yang putih dengan mata merah menyala. Setelah kejadian tersebut Lucy memiliki dua tanda tusukan kecil yang berdekatan pada lehernya.</p>

- *Scene Film*  
Rangkaian *scene* di bawah ini menunjukkan dari *Count Dracula* yang tiba di London dan datang menyerang Lucy yang diikuti Mina karena berjalan ketika tidur:



Gambar IV.24 Rangkaian *Scene Film Bram Stoker's Dracula 1992 frame*  
00:40:28-00:43:34

Sumber: *Screenshot Film Bram Stoker's Dracula 1992 (2019)*

Pada rangkaian *scene* tersebut tipe sudut pandang kamera dan arah pencahayaan yang digunakan secara berurutan adalah sebagai berikut:

1. Tipe sudut pandang kamera subjektif, dengan ukuran gambar *long shot*, dan ketinggian kamera *low-angle*, penonton melihat dari mata *Count* pintu kamar Lucy. Arah cahaya yang digunakan adalah *top lighting* dari cahaya bulan. *Scene* ini menunjukkan *Count* yang datang ke kamar Lucy.
2. Tipe sudut pandang kamera objektif, dengan ukuran gambar *medium shot*, dan ketinggian kamera *high-angle*, penonton diperlihatkan sosok monster *Count* yang tengadah dan membuka mulutnya. Arah cahaya yang digunakan adalah *top lighting* dari cahaya bulan. *Scene* ini menunjukkan sosok monster *Count* yang memanggil Lucy dengan lolongannya.
3. Tipe sudut pandang kamera objektif, dengan ukuran gambar *long shot*, dan ketinggian kamera *high-angle*, penonton diperlihatkan Lucy yang berada diluar dengan menggunakan gaun merah. Arah cahaya yang digunakan adalah *top lighting* dari cahaya bulan dengan tambahan efek cahaya dari kilat. *Scene* ini menunjukkan Lucy yang mengikuti panggilan *Count* dan berjalan keluar dari kamarnya ketika tertidur.
4. Tipe sudut pandang kamera objektif, dengan ukuran gambar *close-up*, dan ketinggian kamera *high-angle*, penonton diperlihatkan Mina yang keluar dari kamar Lucy. Arah cahaya yang digunakan adalah *front lighting* dari cahaya kilat. *Scene* ini menunjukkan Mina yang berteriak memanggil Lucy yang pergi berjalan saat tidur.
5. Tipe sudut pandang kamera objektif, dengan ukuran gambar *long shot*, dan ketinggian kamera *level-angle*, penonton diperlihatkan Lucy yang terbaring pada altar batu dengan *Count* yang ada di atasnya. Arah cahaya yang digunakan adalah *top lighting* dari cahaya bulan. *Scene* ini menunjukkan Lucy yang sedang dimangsa oleh *Count* dalam wujud monster serigala.
6. Tipe sudut pandang kamera objektif, dengan ukuran gambar *medium long shot*, dan ketinggian kamera *high-angle*, penonton diperlihatkan lebih dekat Lucy yang terbaring pada altar batu dengan *Count* yang ada di atasnya. Arah cahaya yang digunakan adalah *top lighting* dari cahaya bulan. *Scene* ini menegaskan lebih jelas *scene* sebelumnya Lucy yang sedang dimangsa oleh *Count* dalam wujud monster serigala yang membungkuk di atas tubuhnya.



	<p>7. Tipe sudut pandang kamera objektif, dengan ukuran gambar <i>close-up</i>, dan ketinggian kamera <i>high-angle</i>, penonton diperlihatkan leher Lucy yang memiliki dua tanda titik. Arah cahaya yang digunakan adalah <i>top lighting</i> dari cahaya bulan. <i>Scene</i> ini menunjukkan luka bekas gigitan <i>Count</i> pada leher Lucy.</p> <p>8. Tipe sudut pandang kamera objektif, dengan ukuran gambar <i>close-up</i>, dan ketinggian kamera <i>high-angle</i>, penonton diperlihatkan <i>Count</i> yang menjilat leher Lucy. Arah cahaya yang digunakan adalah <i>top lighting</i> dari cahaya bulan dengan efek cahaya tambahan dari kilat. <i>Scene</i> ini menunjukkan <i>Count</i> yang kembali meminum darah Lucy yang dijilatnya dari luka pada leher Lucy.</p> <p>9. Tipe sudut pandang kamera subjektif, dengan ukuran gambar <i>medium shot</i>, dan ketinggian kamera <i>level-angle</i>, penonton melihat dari mata <i>Count</i> ke arah Mina yang tiba mendekat ke tempat tersebut. Arah cahaya yang digunakan adalah <i>top lighting</i> dari cahaya bulan dengan efek cahaya tambahan dari kilat. <i>Scene</i> ini menunjukkan <i>Count</i> yang melihat Mina yang tiba dan terkejut melihat sosok seperti monster yang berada di atas Lucy.</p> <p>10. Tipe sudut pandang kamera subjektif, dengan ukuran gambar <i>medium close-up</i>, dan ketinggian kamera <i>high-angle</i>, penonton melihat dari mata Mina ke arah sosok monster dari <i>Count</i>. Arah cahaya yang digunakan adalah <i>top lighting</i> dari cahaya bulan. <i>Scene</i> ini menunjukkan Mina yang memperhatikan sosok gelap yang terlihat seperti monster dengan bulu lebat dan gigi yang tajam.</p> <p>11. Tipe sudut pandang kamera subjektif, dengan ukuran gambar <i>long shot</i>, dan ketinggian kamera <i>high-angle</i>, penonton melihat dari mata Mina yang silau ke arah sosok monster dari <i>Count</i> yang dilihatnya. Arah cahaya yang digunakan adalah <i>front lighting</i> dari cahaya kilat kilat. <i>Scene</i> ini menunjukkan <i>Count</i> yang terlihat oleh Mina terkena cahaya kilat yang menyilaukan, wajahnya berubah menjadi lebih muda sebagai Pangeran Vlad karena melihat Mina.</p> <p>12. Tipe sudut pandang kamera subjektif, dengan ukuran gambar <i>long shot</i>, dan ketinggian kamera <i>high-angle</i>, penonton melihat dari mata <i>Count</i>, Mina yang menolong dan membawa Lucy pergi. Arah cahaya yang digunakan adalah <i>top lighting</i> dari cahaya bulan. <i>Scene</i> ini menunjukkan <i>Count</i> yang telah kabur memperhatikan Mina yang sedang menolong Lucy.</p>
--	--

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Penerjemahan Teks Novel Menjadi Visual Film Teks novel diterjemahkan menjadi visual pada rangkaian <i>scene</i> film dengan visualisasi yang lebih detail, teks novel hanya menunjukkan Lucy yang tiba-tiba berjalan ketika tidur lalu menampilkan saat peyerangan <i>Count</i> terhadap yang samar-samar dilihat oleh Mina, dan Lucy yang tiba-tiba memiliki titik luk pada lehernya. Pada film diperjelas bagaimana <i>Count</i> datang mendekati kamar Mina, kemudian sosoknya yang diperjelas sebagai monster serigala ketika menyerang Lucy, dan bagaimana luka titik tercipta karena gigitan <i>Count</i>. Penambahan dilakukan pada visual film yaitu <i>Count</i> yang melihat kedatangan Mina menunjukkan wajahnya sebagai Pangeran Vlad dan segera pergi meninggalkan Lucy bersamaan dengan cahaya dari kilat yang menyilaukan.</li> </ul> <p>Setiap visualisasi tersebut ditampilkan dengan berbagai sudut pandang kamera dan arah pencahayaan yang beragam. Sudut pandang kamera melakukan <i>framing</i> narasi melalui visual dengan dibantu pemilihan ukuran gambar dan ketinggian gambar. Unsur-unsur tersebut mampu menciptakan dan memperkuat suasana dramatis, mencekam, mengerikan, dan menegangkan. Suasana tersebut dibangun untuk menampakkan kehororan yang lebih detail dari teks novel pada visualisasi film. Penggunaan sudut pandang kamera pada rangkaian <i>scene</i> di atas tersebut juga merepresentasikan gaya sudut pandang penceritaan untuk menunjukkan penokohan <i>Count Dracula</i> pada novel, melalui pengalaman yang dialami tokoh lain saat bertemu <i>Count</i>, dan membawa penonton seakan berada di dalam adegan menyaksikan secara langsung bagaimana penokohan <i>Count Dracula</i> yang ditampilkan.</p>
14	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Teks Novel Bab 8 Jurnal Mina Murray</li> </ul> <p>Sebuah surat, Samuel F. Billington &amp; Anak Laki-Lakinya, Pengacara Whitby, untuk Messers. Carter, Paterson &amp; CP,. London. Surat tersebut berisi mengenai pengiriman lima puluh kotak berisi tanah ke Carfax Abbey. Serta penyerahan kunci untuk disimpan di tempat tersebut.</p> <p>Seekor kelelawar besar terbang di depan jendela kamar Lucy membuatnya tidak bisa tidur dengan tenang. Saat Mina dan Lucy diam di Jurang Timur yang berada di dekat Abbey, Lucy melihat pria dengan figur gelap dan memiliki mata merah menyala.</p>

- *Scene* Film

Rangkaian *scene* ini menunjukkan dari kotak berisi tanah yang membawa *Count Dracula* telah tiba di Carfax:



Gambar IV.25 Rangkaian *Scene* Film *Bram Stoker's Dracula* 1992 frame 00:43:36-00:44:22

Sumber: *Screenshot Film Bram Stoker's Dracula* 1992 (2019)

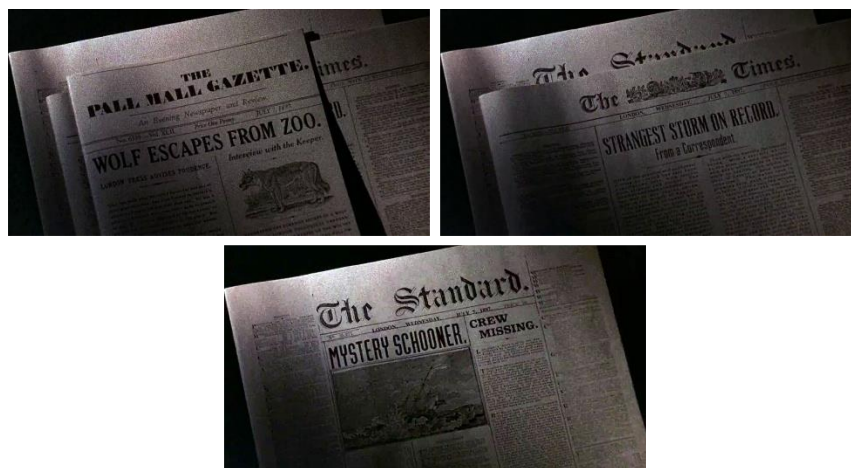
Pada rangkaian *scene* tersebut tipe sudut pandang kamera dan arah pencahayaan yang digunakan secara berurutan adalah sebagai berikut:

1. Tipe sudut pandang kamera objektif, dengan ukuran gambar *extreme long shot*, dan ketinggian kamera *high-angle*, penonton diperlihatkan kotak-kotak kayu milik *Count* yang diangkut oleh orang-orang menuju suatu bangunan. Arah cahaya yang digunakan adalah *top lighting* dari cahaya matahari. *Scene* ini menunjukkan kotak-kotak kayu berisi tanah Transylvania milik *Count* telah tiba di bangunan yang di beli olehnya yaitu Carfax Abbey.
2. Tipe sudut pandang kamera objektif, dengan ukuran gambar *medium shot*, dan ketinggian kamera *level-angle*, penonton diperlihatkan kotak-kotak kayu milik *Count* yang ada di dalam bangunan Carfax. Arah cahaya yang digunakan adalah *side lighting* dari cahaya matahari yang masuk lewat jendela bangunan. *Scene* ini menunjukkan kotak-kotak kayu berisi tanah Transylvania milik *Count* telah disimpan di dalam bangunan Carfax Abbey.
3. Tipe sudut pandang kamera objektif, dengan ukuran gambar *medium close-up*, dan ketinggian kamera *low-angle*, penonton diperlihatkan kotak kayu yang tiba-tiba terbuka atasnya karena seorang pria yang keluar dari dalamnya. Arah cahaya yang digunakan adalah *side lighting* dari cahaya matahari

yang masuk lewat jendela bangunan. *Scene* ini menunjukkan kotak kayu berisi tanah Transilvania tersebut menyimpan seseorang di dalamnya.

4. Tipe sudut pandang kamera objektif, dengan ukuran gambar *medium close-up*, dan ketinggian kamera *low-angle*, penonton diperlihatkan sosok pria yang keluar dari kotak kayu. Arah cahaya yang digunakan adalah *side lighting* dari cahaya matahari yang masuk lewat jendela bangunan. *Scene* ini menunjukkan pria yang keluar dari kotak tersebut adalah *Count Dracula* yang berubah wujud menjadi muda.

Rangkaian *scene* di bawah ini menunjukkan artikel majalah dan surat kabar yang memuat kejadian yang berhubungan dengan kedatangan *Count* ke London:



Gambar IV.26 Rangkaian *Scene* Film *Bram Stoker's Dracula* 1992 frame 00:44:23-00:44:29

Sumber: Screenshot Film *Bram Stoker's Dracula* 1992 (2019)

Pada rangkaian *scene* tersebut tipe sudut pandang kamera dan arah pencahayaan yang digunakan secara berurutan adalah sebagai berikut:

1. Tipe sudut pandang kamera objektif, dengan ukuran gambar *close-up*, dan ketinggian kamera *high-angle*, penonton diperlihatkan halaman depan sebuah majalah. Arah cahaya yang digunakan adalah *top lighting* dari sumber cahaya yang menerangi di atas. *Scene* ini menunjukkan artikel berita dari majalah *The Pall Mall Gazette* dengan headline "Seekor Serigala Kabur dari Kebun Binatang."
2. Tipe sudut pandang kamera objektif, dengan ukuran gambar *close-up*, dan ketinggian kamera *high-angle*, penonton diperlihatkan halaman depan sebuah surat kabar. Arah cahaya yang digunakan adalah *top lighting* dari sumber cahaya yang menerangi di atas. *Scene* ini menunjukkan artikel berita dari

surat kabar *The Times* dengan *headline* “Sebuah Catatan Terasing dari Sebuah Badai.”

3. Tipe sudut pandang kamera objektif, dengan ukuran gambar *close-up*, dan ketinggian kamera *high-angle*, penonton diperlihatkan halaman depan sebuah surat kabar. Arah cahaya yang digunakan adalah *top lighting* dari sumber cahaya yang menerangi di atas. *Scene* ini menunjukkan artikel berita dari surat kabar *The Standard* dengan *headline* “Misteri Sekunar, Kru Kapal Menghilang.”

Rangkaian *scene* di bawah ini menunjukkan dari *Count Dracula* sebagai Pangeran Vlad berjalan di Kota London:



Gambar IV.27 Rangkaian *Scene* Film *Bram Stoker's Dracula* 1992 *frame* 00:44:37-00:44:56

Sumber: *Screenshot* Film *Bram Stoker's Dracula* 1992 (2019)

Pada rangkaian *scene* tersebut tipe sudut pandang kamera dan arah pencahayaan yang digunakan secara berurutan adalah sebagai berikut:

1. Tipe sudut pandang kamera objektif, dengan ukuran gambar *medium shot*, dan ketinggian kamera *level-angle*, penonton diperlihatkan seorang pria yang berjalan di Kota London. Arah cahaya yang digunakan adalah *top lighting* dari sumber cahaya matahari. *Scene* ini menunjukkan sosok pria yang berjalan di Kota London dengan pakaian bangsawan, mengenakan topi, kacamata, dan membawa tongkat.
2. Tipe sudut pandang kamera objektif, dengan ukuran gambar *medium shot*, dan ketinggian kamera *level-angle*, penonton diperlihatkan *Count* yang lebih muda berjalan di Kota London. Arah cahaya yang digunakan adalah *top lighting* dari sumber cahaya matahari. *Scene* ini menunjukkan sosok pria pada *scene* sebelumnya adalah *Count* yang berubah wujud menjadi lebih muda sebagai Pangeran Vlad, pada *shot* ini Pangeran Vlad matanya melirik sesuatu yang membuatnya tertarik.

Rangkaian *scene* di bawah ini menunjukkan saat *Count Dracula* sebagai Pangeran *Vlad* bertemu dengan Mina Murray di jalanan London:



Gambar IV.28 Rangkaian *Scene* Film *Bram Stoker's Dracula* 1992 frame 00:45:08-00:48:05

Sumber: *Screenshot Film Bram Stoker's Dracula* 1992 (2019)

Pada rangkaian *scene* tersebut tipe sudut pandang kamera dan arah pencahayaan yang digunakan secara berurutan adalah sebagai berikut:

1. Tipe sudut pandang kamera objektif, dengan ukuran gambar *medium close-up*, dan ketinggian kamera *level-angle*,

	<p>penonton diperlihatkan Pangeran Vlad yang melihat ke arah sesuatu. Arah cahaya yang digunakan adalah <i>top lighting</i> dari sumber cahaya matahari. <i>Scene</i> ini menunjukkan Pangeran Vlad yang menghentikan langkahnya pada <i>scene</i> sebelumnya dan memandangi dengan dalam sesuatu yang membuatnya tertarik.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li data-bbox="464 488 1321 734">2. Tipe sudut pandang kamera subjektif, dengan ukuran gambar <i>medium close-up</i>, dan ketinggian kamera <i>level-angle</i>, penonton melihat dari mata Pangeran Vlad sosok Mina yang melihat ke arahnya. Arah cahaya yang digunakan adalah <i>top lighting</i> dari sumber cahaya matahari. <i>Scene</i> ini menunjukkan sosok yang menarik perhatian dari Pangeran Vlad adalah Mina.</li> <li data-bbox="464 786 1321 1218">3. Tipe sudut pandang kamera <i>point-of-view</i>, dengan ukuran gambar <i>medium long shot</i>, dan ketinggian kamera <i>level-angle</i>, penonton diperlihatkan secara objektif pantulan koran yang mengapung dan seorang anak yang menjualnya pada kaca toko. Secara subjektif penonton melihat melalui mata Pangeran Vlad ke arah Mina yang berada di dalam toko. Arah cahaya yang digunakan adalah <i>top lighting</i> dari sumber cahaya matahari dan <i>side lighting</i> di dalam toko. <i>Scene</i> ini menunjukkan Pangeran Vlad yang menunjukkan keanehan karena tidak menunjukkan pantulan dirinya pada kaca toko, dan ketertarikan Vlad yang lebih kuat pada Mina karena terus mengikutinya hingga ke depan toko yang dikunjungi Mina.</li> <li data-bbox="464 1267 1321 1514">4. Tipe sudut pandang kamera objektif, dengan ukuran gambar <i>medium shot</i>, dan ketinggian kamera <i>level-angle</i>, penonton diperlihatkan Pangeran Vlad yang bertabrakan dengan Mina. Arah cahaya yang digunakan adalah <i>top lighting</i> dari sumber cahaya matahari. <i>Scene</i> ini menunjukkan Pangeran Vlad yang terus mengikuti Mina dan sengaja menabraknya di depan toko.</li> <li data-bbox="464 1563 1321 1809">5. Tipe sudut pandang kamera <i>point-of-view</i>, dengan ukuran gambar <i>medium close-up</i>, dan ketinggian kamera <i>high-angle</i>, penonton melihat dari <i>over-the-shoulder</i> Pangeran Vlad, ke arah wajah Mina. Arah cahaya yang digunakan adalah <i>top lighting</i> dari sumber cahaya matahari. <i>Scene</i> ini menunjukkan Mina yang terkejut melihat Pangeran Vlad setelah bertabrakan dengannya.</li> <li data-bbox="464 1859 1321 1984">6. Tipe sudut pandang kamera <i>point-of-view</i>, dengan ukuran gambar <i>medium</i>, dan ketinggian kamera <i>level-angle</i>, penonton melihat dari <i>over-the-shoulder</i> Mina, ke arah wajah Pangeran Vlad yang menyentuh topinya. Arah cahaya yang digunakan</li> </ol>
--	--

adalah *top lighting* dari sumber cahaya matahari dan efek cahaya tambahan dari lampu jalanan. *Scene* ini menunjukkan Pangeran Vlad yang meminta maaf dengan sopan pada Mina, dilihat dari gestur tangan yang akan mengangkat topinya.

7. Tipe sudut pandang kamera *point-of-view*, dengan ukuran gambar *medium close-up*, dan ketinggian kamera *level-angle*, penonton melihat dari *over-the-shoulder* Mina, ke arah wajah Pangeran Vlad yang membuka topinya. Arah cahaya yang digunakan adalah *top lighting* dari sumber cahaya matahari dan efek cahaya tambahan dari lampu jalanan. *Scene* ini menunjukkan Pangeran Vlad yang memperkenalkan dirinya dan mengobrol dengan Mina.
8. Tipe sudut pandang kamera *point-of-view*, dengan ukuran gambar *medium close-up*, dan ketinggian kamera *level-angle*, penonton melihat dari *over-the-shoulder* Pangeran Vlad, ke arah wajah Mina. Arah cahaya yang digunakan adalah *top lighting* dari sumber cahaya matahari. *Scene* ini menunjukkan Mina yang menjawab obrolan Pangeran Vlad dan merasa tertarik karena karisma dari Vlad.
9. Tipe sudut pandang kamera objektif, dengan ukuran gambar *medium shot*, dan ketinggian kamera *level-angle*, penonton diperlihatkan Pangeran Vlad dan Mina yang berbalik ke belakang. Arah cahaya yang digunakan adalah *top lighting* dari sumber cahaya matahari. *Scene* ini menunjukkan Pangeran Vlad dan Mina yang berhenti mengobrol dan akan bergerak pergi ke arah yang sama.
10. Tipe sudut pandang kamera objektif, dengan ukuran gambar *extreme long shot*, dan ketinggian kamera *high-angle*, penonton diperlihatkan Pangeran Vlad merangkul pinggang Mina di antara keramaian jalan. Arah cahaya yang digunakan adalah *top lighting* dari sumber cahaya matahari. *Scene* ini menunjukkan Pangeran Vlad dan Mina yang pergi bersama ke suatu tempat.

- Penerjemahan Teks Novel Menjadi Visual Film

Teks novel diterjemahkan menjadi visual pada rangkaian *scene* film dengan visualisasi yang lebih detail, teks novel dituliskan seakan melalui dokumen berupa surat yang mengabarkan telah tibanya kotak tanah milik *Count Dracula* di Carfax Abbey. Visualisasi film menunjukkan apa yang terjadi di dokumen tersebut, dengan memperlihatkan kotak-kotak yang dimasukan beberapa orang ke bangunan Carfax, dari kotak yang ada di dalam bangunan tiba-tiba muncul sosok *Count Dracula* yang menjadi lebih muda melompat keluar. Tibanya *Count Dracula* juga divisualisasikan pada film



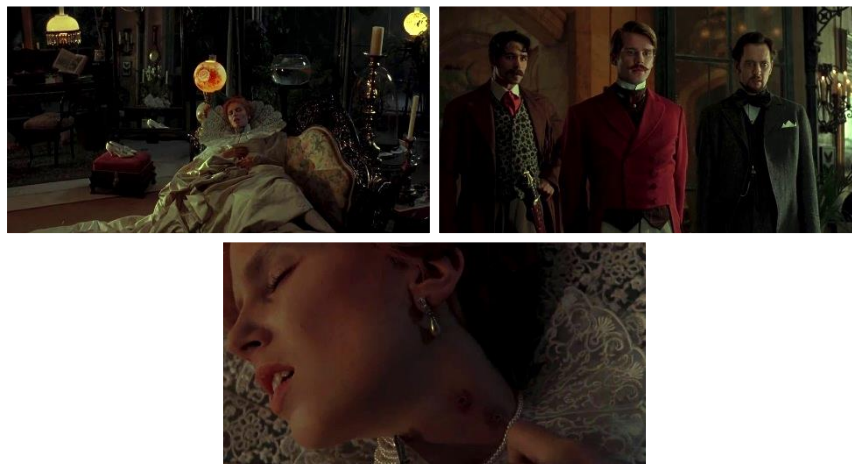
melalui beberapa surat kabar dan majalah. Pada teks novel *Count* yang tiba di London lebih tertarik untuk menemui Lucy pertama kali, dengan wujud kelelawar besar yang muncul di jendela kamar Lucy, selain itu *Count* menampakkan diri pada Lucy sebagai figur hitam dengan mata merah menyala. Visualisasi pada film menghilangkan bagian tersebut dan merubahnya dengan menampilkan *Count* dalam wujud lebih muda sebagai Pangeran Vlad berjalan di jalanan London dan menemui Mina. *Count Dracula* terus mengikuti Mina hingga akhirnya dapat membujuknya untuk pergi bersama.

Setiap visualisasi tersebut ditampilkan dengan berbagai sudut pandang kamera dan arah pencahayaan yang beragam. Sudut pandang kamera melakukan *framing* narasi melalui visual dengan dibantu pemilihan ukuran gambar dan ketinggian gambar. Unsur-unsur tersebut mampu menciptakan dan memperkuat suasana dramatis, misterius, dan hangat. Suasana tersebut dibangun untuk menampakkan kelonggaran dalam genre horor dari visualisasi film dan membentuk suasana romantis antara Vlad dan Mina. Penggunaan sudut pandang kamera pada rangkaian *scene* di atas tersebut juga merepresentasikan gaya sudut pandang penceritaan untuk menunjukkan penokohan *Count Dracula* pada novel, melalui pengalaman yang dialami tokoh lain saat bertemu *Count*, dan membawa penonton seakan berada di dalam adegan menyaksikan secara langsung bagaimana penokohan *Count Dracula* yang ditampilkan.

15. • Teks Novel  
Bab 9  
Surat, Mina Harker untuk Lucy Westerna

Surat, Arthur untuk Dr. Seward, Arthur meminta Dr. Seward untuk memeriksa keadaan Lucy yang memburuk. Hasil pemeriksaan menunjukkan bahwa Lucy mengalami kehilangan darah yang drastis tanpa sebab yang pasti, dan terdapat luka tusukan kecil yang berdekatan pada lehernya. Hal tersebut terjadi setelah kejadian berjalan saat tidur dari Lucy yang ditemukan oleh Mina. Dr. Seward perlu untuk memanggil gurunya yaitu Profesor Van Helsing yang lebih ahli dalam hal medis.

- *Scene* Film  
Rangkaian *scene* di bawah ini menunjukkan Dr. Seward, *Lord* Arthur, dan Quincey yang khawatir melihat keadaan Lucy yang sedang sakit:



Gambar IV.29 Rangkaian *Scene* Film *Bram Stoker's Dracula* 1992 frame 00:50:14-00:51:06

Sumber: *Screenshot* Film *Bram Stoker's Dracula* 1992 (2019)

Pada rangkaian *scene* tersebut tipe sudut pandang kamera dan arah pencahayaan yang digunakan secara berurutan adalah sebagai berikut:

1. Tipe sudut pandang kamera subjektif, dengan ukuran gambar *long shot*, dan ketinggian kamera *high-angle*, penonton melihat Lucy yang terbaring dari mata Dr. Seward, *Lord* Arthur, dan Quincey. Arah cahaya yang digunakan adalah *side lighting* dari sumber cahaya lampu di dalam ruangan. *Scene* ini menunjukkan Lucy yang mengenakan gaun pengantinnya dan terbaring kesakitan di sofa.
2. Tipe sudut pandang kamera objektif, dengan ukuran gambar *medium shot*, dan ketinggian kamera *low-angle*, penonton

diperlihatkan Dr. Seward, *Lord Arthur*, dan Quincey yang menatap ke arah Lucy. Arah cahaya yang digunakan adalah *side lighting* dari sumber cahaya lampu di dalam ruangan. *Scene* ini menunjukkan ekspresi khawatir dari tiga pria tersebut pada Lucy yang kesakitan.

3. Tipe sudut pandang kamera objektif, dengan ukuran gambar *close-up*, dan ketinggian kamera *high-angle*, penonton diperlihatkan dua titik luka yang ada di leher Lucy. Arah cahaya yang digunakan adalah *side lighting* dari sumber cahaya lampu di dalam ruangan. *Scene* ini menunjukkan penyebab dari sakitnya Lucy adalah tanda bekas gigitan dari *Count*.

- Penerjemahan Teks Novel Menjadi Visual Film

Teks novel diterjemahkan menjadi visual pada rangkaian *scene* film dengan visualisasi yang mewakili teks novel yang menunjukkan surat yang dikirim Lord Arthur untuk Dr. Seward agar memeriksa Lucy yang sakit dan tidak diketahui apa penyakitnya. Pada visualisasi film tidak hanya Dr. Seward saja yang muncul dan memeriksa Lucy, namun para pria lainnya yaitu Lord Arthur, dan Quincey Morris ikut melihat keadaan Lucy yang kesakitan. Pada visualisasi juga ditunjukkan detail yang menyebabkan Lucy sakit, yaitu titik luka yang ada pada lehernya akibat gigitan dari *Count*.

Setiap visualisasi tersebut ditampilkan dengan berbagai sudut pandang kamera dan arah pencahayaan yang beragam. Sudut pandang kamera melakukan *framing* narasi melalui visual dengan dibantu pemilihan ukuran gambar dan ketinggian gambar. Unsur-unsur tersebut mampu menciptakan dan memperkuat suasana dramatis, misterius, dan hangat. Suasana tersebut dibangun untuk menampilkan kelonggaran dalam genre horor dari visualisasi film dan membentuk suasana romantis antara Vlad dan Mina. Penggunaan sudut pandang kamera pada rangkaian *scene* di atas tersebut juga merepresentasikan gaya sudut pandang penceritaan untuk menunjukkan penokohan *Count Dracula* pada novel, melalui pengalaman yang dialami tokoh lain karena ulah *Count*.

16. • Teks Novel  
Bab 11  
Buku Harian Lucy Westerna

Artikel majalah *The Pall Magazine* tanggal 18 september, seekor serigala dikabarkan kabur dari Kebun Binatang. Hasil wawancara dari penjaga menunjukkan bahwa hanya ada pengunjung asing yang ciri-cirinya sama seperti *Count*. Pengunjung tersebut merupakan seorang pria tinggi dengan topi tipis, hidung yang melengkung, dan janggut yang meruncing, dengan beberapa rambut putih padanya. Matanya terlihat merah dengan pandangan yang kasar dan dingin, mulutnya tersenyum dan menunjukkan gigi putih yang tajam, dan mengenakan sarung tangan putih. Pria tersebut mengelus telinga dan serigala dan bertingkah seperti pawangnya, tidak lama setelah pria itu muncul besi dari kandang serigala tersebut hancur dan terbuka sehingga serigala kabur.

- *Scene* Film  
Rangkaian *scene* di bawah ini menunjukkan Mina Murray yang berusaha pergi dari Pangeran Vlad saat berada di Sinema:



Gambar IV.30 Rangkaian *Scene* Film *Bram Stoker's Dracula* 1992 frame 00:51:23-00:51:50

Sumber: *Screenshot* Film *Bram Stoker's Dracula* 1992 (2019)

Pada rangkaian *scene* tersebut tipe sudut pandang kamera dan arah pencahayaan yang digunakan secara berurutan adalah sebagai berikut:

1. Tipe sudut pandang kamera objektif, dengan ukuran gambar *medium shot*, dan ketinggian kamera *level-angle*, penonton diperlihatkan Pangeran Vlad dan Mina yang saling berhadapan. Arah cahaya yang digunakan adalah *top lighting* dan *side lighting* dari sumber cahaya lampu yang menggantung. *Scene* ini menunjukkan Pangeran Vlad yang mengobrol dengan Mina di Sinema, terlihat dari layar yang terdapat di belakangnya.
2. Tipe sudut pandang kamera objektif, dengan ukuran gambar *medium shot*, dan ketinggian kamera *level-angle*, penonton diperlihatkan Mina yang menjauh dari Pangeran Vlad. Arah

cahaya yang digunakan adalah *top lighting* dan *side lighting* dari sumber cahaya lampu yang menggantung. *Scene* ini menunjukkan Mina yang pergi karena merasa seharusnya tidak berada di Sinema bersama Vlad, karena dirinya telah bertunangan dengan Jonathan.

Rangkaian *scene* di bawah ini menunjukkan Pangeran Vlad yang menahan Mina untuk pergi dengan mendekapnya:



Gambar IV.31 Rangkaian *Scene* Film *Bram Stoker's Dracula* 1992 frame 00:51:57-00:52:23

Sumber: *Screenshot* Film *Bram Stoker's Dracula* 1992 (2019)

Pada rangkaian *scene* tersebut tipe sudut pandang kamera dan arah pencahayaan yang digunakan secara berurutan adalah sebagai berikut:

1. Tipe sudut pandang kamera objektif, dengan ukuran gambar *medium shot*, dan ketinggian kamera *level-angle*, penonton diperlihatkan Pangeran Vlad yang menarik Mina ke arahnya. Arah cahaya yang digunakan adalah *top lighting* dan *side lighting* dari sumber cahaya lampu yang menggantung. *Scene* ini menunjukkan Pangeran Vlad yang menahan Mina dengan menariknya untuk mendekat, mata Vlad melihat ke arah Mina

	<p>seakan menghipnotisnya.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>2. Tipe sudut pandang kamera objektif, dengan ukuran gambar <i>medium close-up</i>, dan ketinggian kamera <i>low-angle</i>, penonton diperlihatkan wajah Pangeran Vlad yang berhadapan dengan wajah Mina. Arah cahaya yang digunakan adalah <i>top lighting</i> dan <i>side lighting</i> dari sumber cahaya lampu yang menggantung. <i>Scene</i> ini lebih menegaskan Pangeran Vlad yang menahan Mina dengan lebih intens dengan mendekapnya lebih dekat dan tidak melepaskan pandangannya.</li> <li>3. Tipe sudut pandang kamera objektif, dengan ukuran gambar <i>medium shot</i>, dan ketinggian kamera <i>high-angle</i>, penonton diperlihatkan wajah Pangeran Vlad yang membawa Mina ke tempat yang sepi. Arah cahaya yang digunakan adalah <i>top lighting</i> dan <i>side lighting</i> dari sumber cahaya lampu yang menggantung. <i>Scene</i> ini menunjukkan Pangeran Vlad yang membawa Mina ke tempat yang sepi dan mendorongnya untuk turun.</li> <li>4. Tipe sudut pandang kamera objektif, dengan ukuran gambar <i>medium shot</i>, dan ketinggian kamera <i>low-angle</i>, penonton diperlihatkan Pangeran Vlad yang membaringkan Mina. Arah cahaya yang digunakan adalah <i>top lighting</i> dan <i>side lighting</i> dari sumber cahaya lampu yang menggantung. <i>Scene</i> ini menunjukkan Pangeran Vlad yang menahan Mina pergi dan mendorongnya untuk berbaring.</li> <li>5. Tipe sudut pandang kamera subjektif, dengan ukuran gambar <i>close-up</i>, dan ketinggian kamera <i>high-angle</i>, penonton melihat wajah Mina dari mata Pangeran Vlad. Arah cahaya yang digunakan adalah <i>top lighting</i> dan <i>side lighting</i> dari sumber cahaya lampu yang menggantung. <i>Scene</i> ini menunjukkan ekspresi Mina yang ketakutan karena perlakuan Pangeran Vlad yang tiba-tiba, dan bertanya siapakah sebenarnya Vlad ini.</li> <li>6. Tipe sudut pandang kamera objektif, dengan ukuran gambar <i>medium long shot</i>, dan ketinggian kamera <i>level-angle</i>, penonton diperlihatkan Pangeran Vlad yang membaringkan Mina dari tampak belakang dan menunjukkan cermin yang menampilkan bayangan seekor serigala. Arah cahaya yang digunakan adalah <i>top lighting</i> dan <i>side lighting</i> dari sumber cahaya lampu yang menggantung. <i>Scene</i> ini menunjukkan Pangeran Vlad yang menahan Mina pergi dan mendorongnya untuk berbaring dan serigala yang kabur dari Kebun Binatang yang ada di tempat itu juga.</li> </ol>
--	---

7. Tipe sudut pandang kamera objektif, dengan ukuran gambar *medium shot*, dan ketinggian kamera *low-angle*, penonton diperlihatkan Pangeran Vlad yang berada di atas Mina yang berbaring. Arah cahaya yang digunakan adalah *top lighting* dan *side lighting* dari sumber cahaya lampu yang menggantung. *Scene* ini menunjukkan Pangeran Vlad yang menjawab pertanyaan Mina dan mengatak alasan untuk menahannya.
8. Tipe sudut pandang kamera subjektif, dengan ukuran gambar *close-up*, dan ketinggian kamera *high-angle*, penonton melihat wajah Mina dari mata Vlad. Arah cahaya yang digunakan adalah *top lighting* dan *side lighting* dari sumber cahaya lampu yang menggantung. *Scene* ini menunjukkan ekspresi Mina yang terkejut dan heran atas jawaban Vlad.

Rangkaian *scene* di bawah ini menunjukkan Pangeran Vlad yang ingin meminum darah Mina:



Gambar IV.32 Rangkaian *Scene* Film *Bram Stoker's Dracula* 1992 frame 00:52:36-00:53:05

Sumber: *Screenshot Film Bram Stoker's Dracula* 1992 (2019)

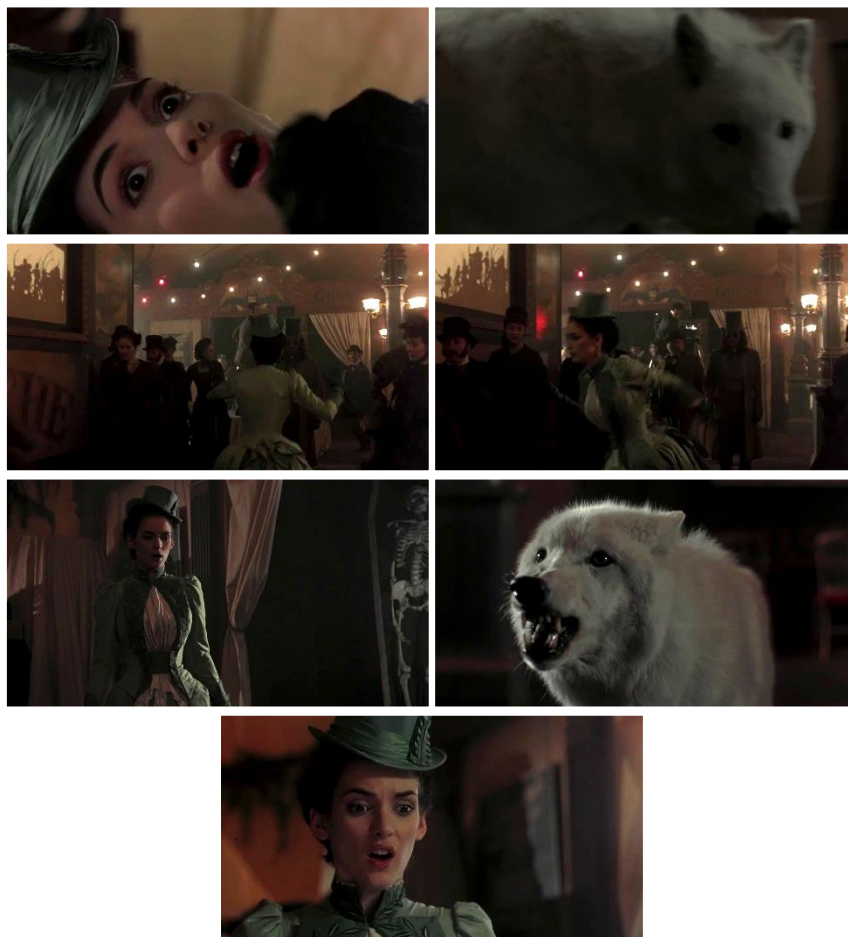
Pada rangkaian *scene* tersebut tipe sudut pandang kamera dan arah pencahayaan yang digunakan secara berurutan adalah sebagai berikut:

1. Tipe sudut pandang kamera objektif, dengan ukuran gambar *close-up*, dan ketinggian kamera *low-angle*, penonton diperlihatkan Pangeran Vlad yang menatap ke arah Mina. Arah cahaya yang digunakan adalah *top lighting* dan *side lighting* dari sumber cahaya lampu yang menggantung. *Scene* ini menunjukkan Pangeran Vlad yang menghipnotis Mina dengan tatapannya.
2. Tipe sudut pandang kamera *point-of-view*, dengan ukuran gambar *close-up*, dan ketinggian kamera *high-angle*, penonton diperlihatkan dari arah *over-the-shoulder* dari Vlad, wajah Pangeran Vlad melihat ke arah Mina dengan tangan memegang leher Mina yang sedang pingsan. Arah cahaya yang digunakan adalah *top lighting* dan *side lighting* dari sumber cahaya lampu yang menggantung. *Scene* ini menunjukkan Pangeran Vlad yang bersiap untuk menghisap darah dari Mina.
3. Tipe sudut pandang kamera objektif, dengan ukuran gambar *close-up*, dan ketinggian kamera *high-angle*, penonton diperlihatkan wajah Pangeran Vlad dengan warna mata yang berubah. Arah cahaya yang digunakan adalah *top lighting* dan *side lighting* dari sumber cahaya lampu yang menggantung. *Scene* ini menunjukkan Pangeran Vlad yang mengalami perubahan vampirik dengan ciri warna mata yang menjadi merah.
4. Tipe sudut pandang kamera objektif, dengan ukuran gambar *close-up*, dan ketinggian kamera *high-angle*, penonton diperlihatkan wajah Pangeran Vlad yang membuka mulutnya. Arah cahaya yang digunakan adalah *top lighting* dan *side lighting* dari sumber cahaya lampu yang menggantung. *Scene* ini menunjukkan Pangeran Vlad yang mengalami perubahan vampirik lain dengan ciri giginya yang terlihat memiliki taring yang panjang dan tajam.
5. Tipe sudut pandang kamera objektif, dengan ukuran gambar *close-up*, dan ketinggian kamera *low-angle*, penonton diperlihatkan wajah Pangeran Vlad yang mendekat ke arah Mina. Arah cahaya yang digunakan adalah *top lighting* dan *side lighting* dari sumber cahaya lampu yang menggantung. *Scene* ini menunjukkan Pangeran Vlad yang berhenti seketika saat mendekat dan akan menghisap darah Mina.



6. Tipe sudut pandang kamera objektif, dengan ukuran gambar *close-up*, dan ketinggian kamera *high-angle*, penonton diperlihatkan wajah Mina yang disentuh oleh Vlad. Arah cahaya yang digunakan adalah *top lighting* dan *side lighting* dari sumber cahaya lampu yang menggantung. *Scene* ini menunjukkan Pangeran Vlad yang tidak tega untuk menghisap darah Mina sebagai reinkarnasi dari wanita yang dicintainya.
  
7. Tipe sudut pandang kamera objektif, dengan ukuran gambar *close-up*, dan ketinggian kamera *high-angle*, penonton diperlihatkan Vlad yang menutupi wajahnya. Arah cahaya yang digunakan adalah *top lighting* dan *side lighting* dari sumber cahaya lampu yang menggantung. *Scene* ini menunjukkan Pangeran Vlad yang menahan nafsu vampiriknya untuk menghisap darah Mina.

Rangkaian *scene* di bawah ini menunjukkan Mina yang dihadang serigala saat lari dari Vlad:



Gambar IV.33 Rangkaian *Scene* Film *Bram Stoker's Dracula* 1992 frame 00:53:06-00:53:24

Sumber: Screenshot Film *Bram Stoker's Dracula* 1992 (2019)

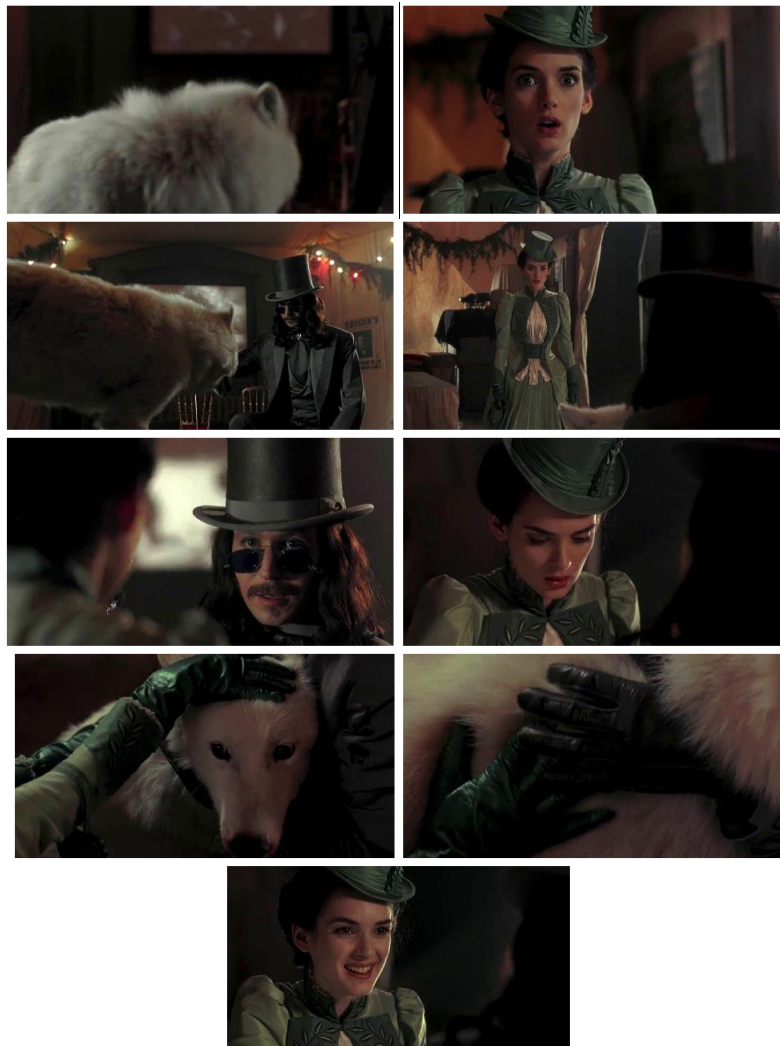
Pada rangkaian *scene* tersebut tipe sudut pandang kamera dan arah pencahayaan yang digunakan secara berurutan adalah sebagai berikut:

1. Tipe sudut pandang kamera objektif, dengan ukuran gambar *close-up*, dan ketinggian kamera *level-angle*, penonton diperlihatkan wajah Mina yang telah terbangun dari pingsannya. Arah cahaya yang digunakan adalah *top lighting* dan *side lighting* dari sumber cahaya lampu yang menggantung. *Scene* ini menunjukkan Mina yang telah sadar dari pingsannya dengan ekspresi terkejut karena Vlad dan melihat sesuatu yang ada di depan matanya.
2. Tipe sudut pandang kamera subjektif, dengan ukuran gambar *medium close-up*, dan ketinggian kamera *level-angle*, penonton melihat seekor serigala dari mata Mina. Arah cahaya yang digunakan adalah *top lighting* dan *side lighting* dari sumber cahaya lampu yang menggantung. *Scene* ini menunjukkan serigala tersebut adalah hal lain yang membuat Mina yang telah membuatnya terkejut.
3. Tipe sudut pandang kamera objektif, dengan ukuran gambar *medium long shot*, dan ketinggian kamera *level-angle*, penonton diperlihatkan Mina yang dihadang oleh Vlad. Arah cahaya yang digunakan adalah *top lighting* dan *side lighting* dari sumber cahaya lampu yang menggantung. *Scene* ini menunjukkan Mina yang berusaha melarikan diri tetapi terkejut karena tiba-tiba dihadang oleh Vlad yang tiba-tiba muncul di depannya.
4. Tipe sudut pandang kamera objektif, dengan ukuran gambar *medium long shot*, dan ketinggian kamera *level-angle*, penonton diperlihatkan Mina yang mengubah arah larinya. Arah cahaya yang digunakan adalah *top lighting* dan *side lighting* dari sumber cahaya lampu yang menggantung. *Scene* ini menunjukkan Mina yang panik dan berusaha untuk melarikan diri dari Vlad lagi ke arah lain.
5. Tipe sudut pandang kamera objektif, dengan ukuran gambar *medium shot*, dan ketinggian kamera *low-angle*, penonton diperlihatkan Mina yang berhenti berlari dan melihat ke arah sesuatu. Arah cahaya yang digunakan adalah *top lighting* dan *side lighting* dari sumber cahaya lampu yang menggantung. *Scene* ini menunjukkan ekspresi Mina yang terkejut sehingga berhenti berlari karena melihat sesuatu yang ada di depannya.
6. Tipe sudut pandang kamera objektif, dengan ukuran gambar *medium close-up*, dan ketinggian kamera *level-angle*, penonton diperlihatkan seekor serigala berwarna putih. Arah

cahaya yang digunakan adalah *top lighting* dan *side lighting* dari sumber cahaya lampu yang menggantung. *Scene* ini menunjukkan hal yang membuat Mina terkejut, yaitu serigala yang kabur dari Kebun Binatang menggeram pada Mina menghadangnya.

7. Tipe sudut pandang kamera objektif, dengan ukuran gambar *close-up*, dan ketinggian kamera *low-angle*, penonton diperlihatkan wajah Mina lebih dekat. Arah cahaya yang digunakan adalah *top lighting* dan *side lighting* dari sumber cahaya lampu yang menggantung. *Scene* ini menegaskan ekspresi Mina yang terkejut dan takut setelah melihat serigala tersebut.

Rangkaian *scene* di bawah ini menunjukkan Mina yang diselamatkan oleh Vlad dari serigala yang menghadangnya:



Gambar IV.34 Rangkaian *Scene* Film *Bram Stoker's Dracula* 1992 frame 00:53:26-00:54:24

Sumber: Screenshot Film *Bram Stoker's Dracula* 1992 (2019)

Pada rangkaian *scene* tersebut tipe sudut pandang kamera dan arah pencahayaan yang digunakan secara berurutan adalah sebagai berikut:

1. Tipe sudut pandang kamera objektif, dengan ukuran gambar *medium close-up*, dan ketinggian kamera *level-angle*, penonton diperlihatkan serigala yang menghadang Mina membalikan badannya ke arah lain. Arah cahaya yang digunakan adalah *top lighting* dan *side lighting* dari sumber cahaya lampu yang menggantung. *Scene* ini menunjukkan serigala tersebut terdistraksi oleh sosok yang ada di belakangnya.
2. Tipe sudut pandang kamera objektif, dengan ukuran gambar *medium close-up*, dan ketinggian kamera *low-angle*, penonton diperlihatkan wajah dari Mina yang melihat sesuatu. Arah cahaya yang digunakan adalah *top lighting* dan *side lighting* dari sumber cahaya lampu yang menggantung. *Scene* ini menunjukkan Mina yang terkejut akibat melihat sosok yang membuat serigala yang menghadangnya terdistraksi.
3. Tipe sudut pandang kamera objektif, dengan ukuran gambar *medium shot*, dan ketinggian kamera *low-angle*, penonton diperlihatkan serigala yang mendekat ke arah Vlad. Arah cahaya yang digunakan adalah *top lighting* dan *side lighting* dari sumber cahaya lampu yang menggantung. *Scene* ini menunjukkan Vlad sebagai sosok yang mampu mengendalikan serigala tersebut.
4. Tipe sudut pandang kamera *point-of-view*, dengan ukuran gambar *medium long shot*, dan ketinggian kamera *low-angle*, penonton melihat Mina dari *over-the-shoulder* Vlad. Arah cahaya yang digunakan adalah *top lighting* dan *side lighting* dari sumber cahaya lampu yang menggantung. *Scene* ini menunjukkan Mina yang kebingungan karena serigala tersebut jinak pada Vlad.
5. Tipe sudut pandang kamera *point-of-view*, dengan ukuran gambar *close-up*, dan ketinggian kamera *level-angle*, penonton melihat Vlad dari *over-the-shoulder* Mina. Arah cahaya yang digunakan adalah *top lighting* dan *side lighting* dari sumber cahaya lampu yang menggantung. *Scene* ini menunjukkan yang melihat ke arah Mina untuk meyakinkan serigala tersebut telah jinak.
6. Tipe sudut pandang kamera *point-of-view*, dengan ukuran gambar *close-up*, dan ketinggian kamera *level-angle*, penonton melihat Mina dari *over-the-shoulder* Vlad. Arah cahaya yang digunakan adalah *top lighting* dan *side lighting*

dari sumber cahaya lampu yang menggantung. *Scene* ini menunjukkan ekspresi Mina yang masih ragu sambil melihat ke arah serigala.

7. Tipe sudut pandang kamera objektif, dengan ukuran gambar *medium close-up*, dan ketinggian kamera *level-angle*, penonton dipelihatkan tangan Mina yang menyentuh serigala. Arah cahaya yang digunakan adalah *top lighting* dan *side lighting* dari sumber cahaya lampu yang menggantung. *Scene* ini menunjukkan Mina yang memberanikan diri untuk menyentuh serigala bersama *Count*.
8. Tipe sudut pandang kamera objektif, dengan ukuran gambar *close-up*, dan ketinggian kamera *level-angle*, penonton dipelihatkan tangan Mina yang menyentuh serigala bersentuhan juga dengan tangan Vlad. Arah cahaya yang digunakan adalah *top lighting* dan *side lighting* dari sumber cahaya lampu yang menggantung. *Scene* ini menunjukkan Mina yang mulai percaya pada Vlad.
9. Tipe sudut pandang kamera *point-of-view*, dengan ukuran gambar *medium close-up*, dan ketinggian kamera *level-angle*, penonton melihat wajah Mina dari *over-the-shoulder* Vlad. Arah cahaya yang digunakan adalah *top lighting* dan *side lighting* dari sumber cahaya lampu yang menggantung. *Scene* ini menunjukkan Mina yang tersenyum dan kagum pada Vlad yang mampu menjinakan serigala.

Rangkaian *scene* di bawah ini menunjukkan Vlad yang mengantar Mina pulang:



Gambar IV.35 Rangkaian *Scene* Film *Bram Stoker's Dracula* 1992 frame 00:54:49-00:55:24



Sumber: *Screenshot Film Bram Stoker's Dracula* 1992 (2019)

Pada rangkaian *scene* tersebut tipe sudut pandang kamera dan arah pencahayaan yang digunakan secara berurutan adalah sebagai berikut:

1. Tipe sudut pandang kamera *point-of-view*, dengan ukuran gambar *medium close-up*, dan ketinggian kamera *high-angle*, penonton melihat wajah Mina dari *over-the-shoulder* Vlad. Arah cahaya *top* dan *side lighting* dari sumber cahaya bulan. *Scene* ini menunjukkan ekspresi Mina yang tidak ingin pergi saat memperhatikan wajah Vlad.
2. Tipe sudut pandang kamera *point-of-view*, dengan ukuran gambar *medium close-up*, dan ketinggian kamera *level-angle*, penonton melihat Vlad yang mencium tangan Mina dari *over-the-shoulder* Mina. Arah cahaya *top* dan *side lighting* dari sumber cahaya bulan. *Scene* ini menunjukkan Vlad yang berpamitan dengan romantis mencium tangan dari Mina.
3. Tipe sudut pandang kamera objektif, dengan ukuran gambar *medium close-up*, dan ketinggian kamera *level-angle*, penonton melihat Mina yang berada di dalam gerbang melihat ke arah Vlad. Arah cahaya *top* dan *side lighting* dari sumber cahaya bulan. *Scene* ini menunjukkan Mina yang memperhatikan terus Vlad yang akan pergi, seakan tidak ingin berpisah.
4. Tipe sudut pandang kamera objektif, dengan ukuran gambar *long shot*, dan ketinggian kamera *level-angle*, penonton melihat Mina yang berada di dalam gerbang melihat ke arah Vlad yang menjauh. Arah cahaya *top* dan *side lighting* dari sumber cahaya bulan. *Scene* ini menegaskan Mina yang tidak ingin berpisah dengan Vlad, karena terus memperhatikan Vlad yang pergi menjauh.

- Penerjemahan Teks Novel Menjadi Visual Film

Teks novel diterjemahkan menjadi visual pada rangkaian *scene* film dengan visualisasi yang sangat berubah dari teks novel, teks novel menunjukkan kaburnya serigala melalui hasil wawancara dengan penjaga kebun binatang pada sebuah majalah, penjaga tersebut bertemu dengan pria yang ciri-cirinya mirip *Count* saat kejadian serigala yang kabur. Bagian tersebut sangat diubah pada visualisasi film yaitu menjadi *Count Dracula* sebagai Pangeran Vlad yang berada di sinema bersama Mina, kemudian Mina yang berusaha pergi dihadang oleh Vlad yang lalu mendorongnya dan berusaha meminum darahnya, tetapi tidak tega melakukannya. Keadaan di sinema menjadi panik karena muncul serigala yang kabur dari kebun binatang, Mina yang kabur dari Vlad dihadang oleh serigala tersebut. Vlad yang melihat keadaan tersebut mengambil kesempatan dan membuat Mina kagum, karena Vlad menyelamatkannya dari serigala tersebut dan mampu menjinakannya. Keduanya semakin dekat, Mina

	<p>diantar pulang oleh Vlad, dan saat Vlad pergi Mina seperti tidak ingin melepaskannya.</p> <p>Setiap visualisasi tersebut ditampilkan dengan berbagai sudut pandang kamera dan arah pencahayaan yang beragam. Sudut pandang kamera melakukan <i>framing</i> narasi melalui visual dengan dibantu pemilihan ukuran gambar dan ketinggian gambar. Unsur-unsur tersebut mampu menciptakan dan memperkuat suasana dramatis, misterius, menegangkan, dan hangat. Suasana tersebut dibangun untuk menampilkan kehorroran dan semakin memperkuat suasana romantis antara Vlad dan Mina. Penggunaan sudut pandang kamera pada rangkaian <i>scene</i> di atas tersebut juga merepresentasikan gaya sudut pandang penceritaan untuk menunjukkan penokohan <i>Count Dracula</i> pada novel, melalui pengalaman yang dialami tokoh ketika bertemu dengan <i>Count</i>. Penonton juga dibawa seakan langsung menyaksikan adegan yang menunjukkan penokohan <i>Count Dracula</i>.</p>
17.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Teks Novel Bab 5 Lanjutan Jurnal Jonathan Harker</li> </ul> <p>Jonathan sendirian di Kastil dengan para wanita mengerikan. Dirinya berkata bahwa Mina adalah seorang wanita yang normal, sedangkan para wanita ini adalah iblis. Jonathan merasa terpuruk karena jauh dari rumah, jauh dari stasiun terdekat dan tercepat, berada di tempat yang terkutuk, dimana iblis dan anak-anaknya berjalan.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Scene</i> Film Rangkaian <i>scene</i> di bawah ini menunjukkan Jonathan yang ditinggal oleh <i>Count</i> di Kastilnya bersama para wanita vampir:</li> </ul> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">   </div> <p>Gambar IV.36 Rangkaian <i>Scene</i> Film <i>Bram Stoker's Dracula</i> 1992 <i>frame</i> 00:56:66-00:57:24 Sumber: <i>Screenshot</i> Film <i>Bram Stoker's Dracula</i> 1992 (2019)</p> <p>Pada rangkaian <i>scene</i> tersebut tipe sudut pandang kamera dan arah pencahayaan yang digunakan secara berurutan adalah sebagai berikut:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tipe sudut pandang kamera objektif, dengan ukuran gambar <i>long shot</i>, dan ketinggian kamera <i>high-angle</i>, penonton diperlihatkan Jonathan terbaring bersama vampir wanita yang mengerumuninya. Arah cahaya <i>top lighting</i> dari sumber di atas objek dan efek cahaya terang yang masuk lewat celah.</li> </ol>

	<p><i>Scene</i> ini menunjukkan Jonathan yang lemas karena darahnya terus dihisap oleh para vampir wanita milik <i>Count</i>.</p> <p>2. Tipe sudut pandang kamera objektif, dengan ukuran gambar <i>long shot</i>, dan ketinggian kamera <i>high-angle</i>, penonton diperlihatkan lukisan wanita pada lantai Kastil. Arah cahaya <i>top lighting</i> dari sumber di atas objek. <i>Scene</i> ini menunjukkan lukisan Elizabeta istri <i>Count</i> yang sangat mirip dengan Mina.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Penerjemahan Teks Novel Menjadi Visual Film Teks novel diterjemahkan menjadi visual pada rangkaian <i>scene</i> film dengan visualisasi yang mengubah alur dari teks novel saat <i>Count</i> meninggalkan Jonathan bersama para vampir wanita di Kastil. Visualisasi ditunjukkan pada bagian tengah cerita dan menambahkan <i>scene</i> yang mempertegas peran karakter Mina yang memang berhubungan dengan penokohan karakter <i>Count Dracula</i>, dengan visualisasi pada lantai Kastil bergambarkan wajah istri <i>Count</i>, Elizabeta yang mirip Mina.</li> </ul> <p>Setiap visualisasi tersebut ditampilkan dengan berbagai sudut pandang kamera dan arah pencahayaan yang beragam. Sudut pandang kamera melakukan <i>framing</i> narasi melalui visual dengan dibantu pemilihan ukuran gambar dan ketinggian gambar yang mampu. Unsur-unsur menciptakan dan memperkuat suasana dramatis, misterius, dan kelam yang mendukung penokohan karakter <i>Count Dracula</i>. Penggunaan sudut pandang kamera pada rangkaian <i>scene</i> di atas tersebut juga merepresentasikan gaya sudut pandang penceritaan untuk menunjukkan penokohan <i>Count Dracula</i> pada novel, melalui pengalaman yang dialami tokoh lain akibat <i>Count</i>.</p>
18.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Teks Novel Bab 10 Surat, Dr. Seward untuk <i>Hon. Arthur Holmwood</i></li> </ul> <p>Dr. Seward mengirim surat pada Arthur mengenai kondisi Lucy dan Van Helsing yang telah datang untuk menangani penyakitnya.</p> <p>Buku Harian Dr. Seward</p> <p>Seward menceritakan keadaan dan gejala penyakit yang diderita Lucy pada Van Helsing yang telah tiba di rumah Lucy. Saat mereka pergi ke kamar Lucy, keduanya terkejut karena kondisi Lucy yang memburuk wajahnya sangat pucat. Van Helsing mengatakan bahwa Lucy membutuhkan darah agar tetap hidup. Saat Van Helsing mempersiapkan alat transfusi untuk mengambil darah Dr. Seward, Arthur muncul dan menggantikannya. Setelah transfusi keadaan Lucy membaik, namun Van Helsing yang melihat tanda dua titik yang berdekatan pada leher Lucy mulai curiga dan bertanya pada Dr. Seward darimana tanda itu datang. Setelah beberapa hari Lucy</p>



kembali memucat sehingga Dr. Seward harus mentranfusi darahnya untuk Lucy.

Pada beberapa hari kemudian keadaan Lucy membaik, Van Helsing berkunjung dan memberinya rangkaian bunga dari bawang. Selain itu Lucy dikalungkan rangkaian bawang. Van Helsing memperingatkan Seward agar tidak membiarkan jendela dari kamar Lucy terbuka.

#### Bab 11

##### Buku Harian Lucy Westerna

Lucy menuliskan perasaannya yang senang pada orang-orang yang memperhatikannya. Terutama Van Helsing berkat kalung pemberiannya Lucy bisa tidur nyenyak tanpa harus ketakutan. Walaupun Lucy malam itu mendengar suara kepakan sayap dari kelelawar raksasa mengerikan yang ada di luar jendela, dirinya dapat tertidur tanpa terlalu menghiraukan suara tersebut.

##### Buku Harian Dr. Seward

Saat Dr. Seward dan Van Helsing kembali mengecek Lucy, sesuatu yang buruk terjadi. Nyonya Westerna, ibu dari Lucy menyingkirkan beberapa rangkaian bunga bawang dan membuka jendela kamar anaknya karena khawatir akan baunya yang terlalu menyengat. Hal tersebut menyebabkan Lucy mendapat serangan kembali dari *Count*. Kemudian diberikan transfusi darah dari Van Helsing.

##### Buku Harian Lucy Westerna

Lucy kembali menulis keadaannya yang memulih, dan perasaannya yang bahagia karena telah ditolong oleh Van Helsing. Kepakan kelelawar pada jendela Lucy terdengar semakin keras dan marah tetapi Lucy bisa tidur dengan tenang.

- *Scene Film*  
Rangkaian *scene* di bawah ini menunjukkan *Count* yang datang untuk menyerang Lucy:



Gambar IV.37 Rangkaian *Scene Film Bram Stoker's Dracula 1992 frame 00:57:49-00:58:35*

Sumber: *Screenshot Film Bram Stoker's Dracula 1992 (2019)*

Pada rangkaian *shot* tersebut tipe sudut pandang kamera dan arah pencahayaan yang digunakan secara berurutan adalah sebagai berikut:

1. Tipe sudut pandang kamera subjektif, dengan ukuran gambar *long shot*, dan ketinggian kamera *tilt "dutch" angle*, penonton melihat jendela kamar Lucy dari mata *Count*. Arah cahaya *back lighting* dari kamar Lucy dan *top lighting* dari cahaya bulan. *Scene* ini menunjukkan *Count* yang datang ke kamar Lucy, ketinggian kamera yang dimiringkan untuk menambah efek horor.
2. Tipe sudut pandang kamera objektif, dengan ukuran gambar *close-up*, dan ketinggian kamera *high-angle*, penonton diperlihatkan Lucy yang sedang tertidur. Arah cahaya *side lighting* dari lampu kamar Lucy. *Scene* ini menunjukkan Lucy

	<p>yang sedang tertidur saat <i>Count</i> datang ke kamarnya.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>3. Tipe sudut pandang kamera objektif, dengan ukuran gambar <i>medium shot</i>, dan ketinggian kamera <i>low-angle</i>, penonton diperlihatkan <i>Count Dracula</i> yang berdiri di luar jendela kamar Lucy. Arah cahaya <i>back lighting</i> dari cahaya bulan yang ada diluar dan <i>front lighting</i> redup dari kamar Lucy. <i>Scene</i> ini menunjukkan <i>Count</i> yang mengintai Lucy dari luar jendela kamarnya.</li> <li>4. Tipe sudut pandang kamera objektif, dengan ukuran gambar <i>medium shot</i>, dan ketinggian kamera <i>low-angle</i>, penonton diperlihatkan <i>Count Dracula</i> yang berdiri di luar jendela kamar Lucy sambil menggerakkan tangannya. Arah cahaya <i>back lighting</i> dari cahaya bulan yang ada diluar dan <i>front lighting</i> redup dari kamar Lucy. <i>Scene</i> ini menunjukkan <i>Count</i> yang melakukan gestur untuk mengontrol Lucy.</li> <li>5. Tipe sudut pandang kamera subjektif, dengan ukuran gambar <i>close-up</i>, dan ketinggian kamera <i>level-angle</i>, penonton melihat sel darah merah milik Lucy dari mata <i>Count</i>. Arah cahaya <i>side lighting</i> dari lampu kamar Lucy. <i>Scene</i> ini menunjukkan gerakan yang telah dilakukan <i>Count</i> pada <i>shot</i> sebelumnya mampu mengontrol pergerakan dari sel-sel darah Lucy.</li> <li>6. Tipe sudut pandang kamera objektif, dengan ukuran gambar <i>medium shot</i>, dan ketinggian kamera <i>low-angle</i>, penonton diperlihatkan <i>Count Dracula</i> yang berdiri di luar jendela kamar Lucy sambil menggerakkan tangannya ke atas. Arah cahaya <i>side lighting</i> lampu kamar. <i>Scene</i> ini menunjukkan <i>Count</i> yang mengangkat tangannya untuk mengontrol Lucy mengikuti arah gerak tersebut.</li> <li>7. Tipe sudut pandang kamera subjektif, dengan ukuran gambar <i>medium shot</i>, dan ketinggian kamera <i>high-angle</i>, penonton melihat Lucy yang bangkit dari tidurnya. Arah cahaya <i>back lighting</i> dari <i>side lighting</i> dari cahaya lampu kamar yang ada di samping kiri belakang Lucy. <i>Scene</i> ini menunjukkan Lucy yang tubuhnya bergerak sesuai dengan perintah dari tangan <i>Count</i> pada <i>shot</i> sebelumnya.</li> <li>8. Tipe sudut pandang kamera objektif, dengan ukuran gambar <i>long shot</i>, dan ketinggian kamera <i>level-angle</i>, penonton diperlihatkan Lucy yang terbaring dengan bayangan <i>Count</i> pada dinding kamarnya. Arah cahaya <i>side lighting</i> dari lampu kamar Lucy yang ada di sisi kiri ranjangnya. <i>Scene</i> ini menunjukkan <i>Count</i> yang mendekat untuk menyerang Lucy</li> </ol>
--	---

dalam bentuk bayangan dan menyebabkannya berbaring kesakitan.

Rangkaian *scene* di bawah ini menunjukkan Van Helsing dan Dr. Seward yang tekejut melihat keadaan Lucy dan menolongnya setelah serangan dari *Count*:



Gambar IV.38 Rangkaian *Scene* Film *Bram Stoker's Dracula* 1992 frame 00:59:17-01:01:11

Sumber: *Screenshot* Film *Bram Stoker's Dracula* 1992 (2019)

Pada rangkaian *scene* tersebut tipe sudut pandang kamera dan arah pencahayaan yang digunakan secara berurutan adalah sebagai berikut:

1. Tipe sudut pandang kamera objektif, dengan ukuran gambar *close-up*, dan ketinggian kamera *high-angle*, penonton melihat bayangan *Count* pergi dan meninggalkan bercak darah. Arah cahaya *side lighting* dari lampu kamar Lucy yang ada di sisi kiri ranjangnya. *Scene* ini menunjukkan *Count* yang pergi setelah meminum darah Lucy.
2. Tipe sudut pandang kamera subjektif, dengan ukuran gambar *close-up*, dan ketinggian kamera *high-angle*, penonton melihat dari mata Van Helsing tanda luka titik yang berdekatan pada leher Lucy. Arah cahaya *side lighting* dari lampu kamar Lucy yang ada di sisi kiri ranjangnya. *Scene* ini menunjukkan luka titik bekas gigitan *Count* yang menjadi seperti baru karena memerah dan memiliki darah lukanya.
3. Tipe sudut pandang kamera objektif, dengan ukuran gambar *medium shot*, dan ketinggian kamera *level-angle*, penonton diperlihatkan Arthur yang duduk di samping Lucy sambil memegang lengannya. Arah cahaya *back lighting* dari lampu kamar Lucy yang ada di belakang Arthur. *Scene* ini menunjukkan Arthur yang memberikan darahnya untuk ditansfusi pada Lucy yang telah kehilangan darah karena

serangan *Count*.

Rangkaian *scene* di bawah ini menunjukkan para pria yang telah mentransfusi darah untuk Lucy bediskusi mengenai apa yang telah membuatnya kehilangan banyak darah:



Gambar IV.39 Rangkaian *Scene* Film *Bram Stoker's Dracula* 1992 frame 01:01:13-01:03:12

Sumber: *Screenshot* Film *Bram Stoker's Dracula* 1992 (2019)

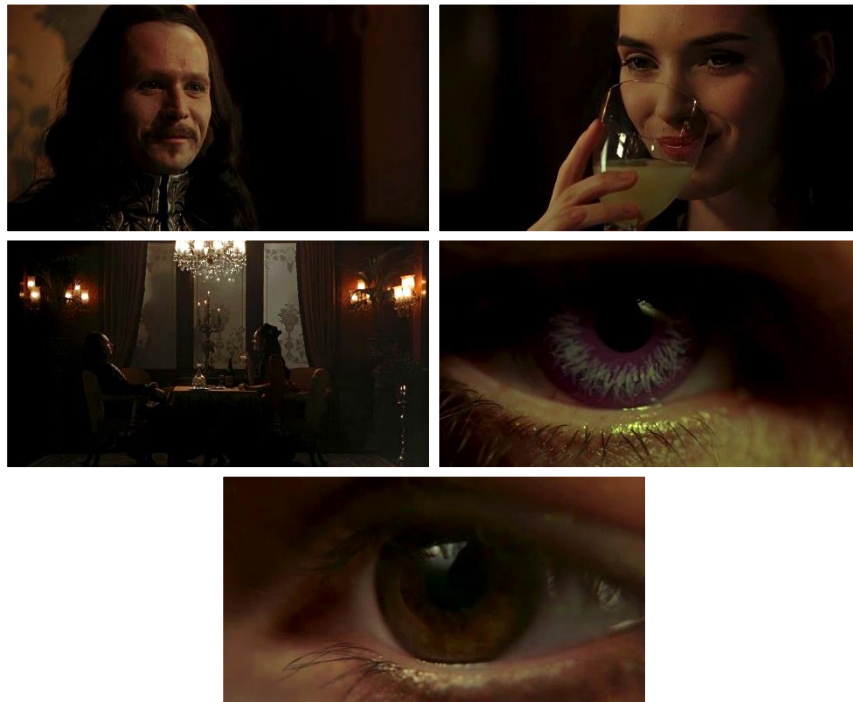
Pada rangkaian *scene* tersebut tipe sudut pandang kamera dan arah pencahayaan yang digunakan secara berurutan adalah sebagai berikut:

1. Tipe sudut pandang kamera *point-of-view*, dengan ukuran gambar *long shot*, dan ketinggian kamera *level-angle*, penonton melihat dari *over-the-shoulder* Van Helsing ke arah Lord Arthur, Dr. Seward, dan Quincey. Arah cahaya *top lighting* dari cahaya bulan. *Scene* ini menunjukkan para pria yang mengobrol dengan Van Helsing mengenai penyebab kejadian yang menimpa Lucy.
  2. Tipe sudut pandang kamera subjektif, dengan ukuran gambar *medium close-up*, dan ketinggian kamera *high-angle*, penonton diperlihatkan sosok *Count* yang tubuhnya terkubur oleh tanah. Arah cahaya *top lighting* dari cahaya bulan yang masuk melalui sela-sela bangunan. *Scene* ini menunjukkan *Count* yang kembali ke sarangnya dan masuk ke dalam kotak kayu berisi tanah setelah meminum darah Lucy.
- Penerjemahan Teks Novel Menjadi Visual Film  
Teks novel diterjemahkan menjadi visual pada rangkaian *scene* film dengan visualisasi yang mengubah teks novel, dalam novel Lucy menceritakan kedatangan *Count* ke kamarnya sebagai kelelawar besar yang mengepakkan sayapnya pada jendela. Kemudian tidak dijelaskan bagaimana penyerangan yang dilakukan oleh *Count*, teks novel hanya menunjukkan keadaan setelah penyerangan. Terdapat peran tokoh lain pada novel yaitu Nyonya Westerna, ibu dari Lucy yang menyingkirkan kalung bawang milik Lucy. Pada teks novel tersebut terjadi tiga serangan yang mengharuskan Lord Arthur, Dr. Seward, dan Profesor Van Helsing bergantian mentransfusi darah untuk Lucy. Sedangkan visualisasi pada film menunjukkan *Count* datang menyerang Lucy dalam wujud seorang Pangeran Vlad dan

	<p>mengontrolnya dengan gerakan tangan, lalu masuk dalam bentuk bayangan ketika menghisap darah Lucy. Serangan yang terjadi pada Lucy pertama kali memerlukan transfusi darah sekaligus, lalu ditambahkan visualisasi para pria yang berdiskusi mengenai penyebab penyakit Lucy, dan visualisasi tokoh <i>Count</i> dengan darah di mulutnya setelah menghisap darah Lucy.</p> <p>Setiap visualisasi tersebut ditampilkan dengan berbagai sudut pandang kamera dan arah pencahayaan yang beragam. Sudut pandang kamera melakukan <i>framing</i> narasi melalui visual dengan dibantu pemilihan ukuran gambar dan ketinggian gambar. Unsur-unsur tersebut mampu menciptakan dan memperkuat suasana dramatis, menegangkan, menyeramkan, dan kelam. Suasana tersebut untuk memperkuat visualisasi agar nampak lebih horor dan mendukung penokohan karakter <i>Count Dracula</i>. Penggunaan sudut pandang kamera pada rangkaian <i>scene</i> di atas tersebut juga merepresentasikan gaya sudut pandang penceritaan untuk menunjukkan penokohan <i>Count Dracula</i> pada novel, melalui pengalaman yang dialami tokoh lain akibat <i>Count</i>, penonton juga dibawa seakan melihat secara langsung saat adegan terjadi.</p>
19.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Teks Novel Bab 8 Jurnal Mina Murray Surat, Biarawati Agatha, Rumah Sakit dari St. Joseph &amp; Ste. Mary Buda-pesth, untuk Nona Wilhemina Murray</li> </ul> <p>Surat tersebut berisi mengenai keadaan Jonathan yang sakit dan terkena demam otak. Jonathan memiliki banyak cerita lain yang ingin disampaikan sehingga menyuruh Mina untuk datang ke Buda-pesth dan menikah disana dengannya.</p>

- *Scene Film*

Rangkaian *scene* di bawah ini menunjukkan Pangeran Vlad yang berkencan bersama Mina:



Gambar IV.40 Rangkaian *Scene Film Bram Stoker's Dracula 1992 frame 01:03:43-01:04:44*

Sumber: *Screenshot Film Bram Stoker's Dracula 1992 (2019)*

Pada rangkaian *scene* tersebut tipe sudut pandang kamera dan arah pencahayaan yang digunakan secara berurutan adalah sebagai berikut:

1. Tipe sudut pandang kamera objektif, dengan ukuran gambar *medium close-up*, dan ketinggian kamera *low-angle*, penonton diperlihatkan wajah Pangeran Vlad yang melihat ke arah sesuatu. Arah cahaya *top lighting* dan *side lighting* dari lampu gantung, lampu yang ada di dinding, dan cahaya yang ada di luar jendela. *Scene* ini menunjukkan Vlad yang melihat sesuatu yang membuatnya bahagia di lihat dari ekspresi wajahnya yang tersenyum.
2. Tipe sudut pandang kamera objektif, dengan ukuran gambar *medium close-up*, dan ketinggian kamera *low-angle*, penonton diperlihatkan wajah Mina yang sedang minum. Arah cahaya *top lighting* dan *side lighting* dari lampu gantung, lampu yang ada di dinding, dan cahaya yang ada di luar jendela. *Scene* ini

	<p>menunjukkan sosok yang membuat bahagia Vlad adalah Mina yang juga tersenyum kearahnya.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li data-bbox="464 338 1319 591">3. Tipe sudut pandang kamera objektif, dengan ukuran gambar <i>long shot</i>, dan ketinggian kamera <i>high-angle</i>, penonton diperlihatkan Vlad yang duduk saling berhadapan dengan Mina. Arah cahaya <i>top lighting</i> dan <i>back lighting</i> dari lampu gantung, lampu yang ada di dinding, dan cahaya yang ada di luar jendela. <i>Scene</i> ini menunjukkan suasana kencan romantis dari Vlad dan Mina di sebuah restoran.</li> <li data-bbox="464 636 1319 889">4. Tipe sudut pandang kamera objektif, dengan ukuran gambar <i>close-up</i>, dan ketinggian kamera <i>level-angle</i>, penonton diperlihatkan sebuah mata berwarna biru. Arah cahaya <i>top lighting</i> dan <i>side lighting</i> dari lampu gantung, lampu yang ada di dinding, dan cahaya yang ada di luar jendela. <i>Scene</i> ini menunjukkan mata dari Vlad yang berwarna biru menatap ke arah Mina secara lebih intens.</li> <li data-bbox="464 934 1319 1187">5. Tipe sudut pandang kamera objektif, dengan ukuran gambar <i>close-up</i>, dan ketinggian kamera <i>level-angle</i>, penonton diperlihatkan sebuah mata berwarna coklat. Arah cahaya <i>top lighting</i> dan <i>side lighting</i> dari lampu gantung, lampu yang ada di dinding, dan cahaya yang ada di luar jendela. <i>Scene</i> ini menunjukkan mata dari Mina yang berwarna coklat menatap ke arah Vlad secara lebih intens.</li> </ol>
--	---



Rangkaian *scene* di bawah ini menunjukkan Vlad yang terkesan karena Mina mampu menjelaskan tanah kelahirannya dan menceritakan kisah dari istri dari Vlad yang wajahnya mirip dengannya:



Gambar IV.41 Rangkaian *Scene* Film *Bram Stoker's Dracula* 1992 frame 01:04:51-01:06:53

Sumber: *Screenshot* Film *Bram Stoker's Dracula* 1992 (2019)

Pada rangkaian *scene* tersebut tipe sudut pandang kamera dan arah pencahayaan yang digunakan secara berurutan adalah sebagai berikut:

1. Tipe sudut pandang kamera objektif, dengan ukuran gambar *medium close-up*, dan ketinggian kamera *low-angle*, penonton diperlihatkan wajah Mina dengan bayangan sebuah lingkungan dari Kastil yang ada di belakangnya dengan ukuran gambar *extreme long shot* dan ketinggian gambar *low-angle*. Arah cahaya *top lighting* dan *side lighting* dari lampu gantung, lampu yang ada di dinding, dan cahaya yang ada di luar jendela, pada bayangan arah cahaya yang digunakan *top lighting* dan *side lighting* dari cahaya matahari. *Scene* ini menunjukkan Mina yang sedang membayangkan suasana tempat tinggal dari Vlad, suasana

	<p>tersebut digambarkan di belakangnya sebagai tempat berupa Kastil yang dikelilingi oleh pegunungan.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>2. Tipe sudut pandang kamera objektif, dengan ukuran gambar <i>close-up</i>, dan ketinggian kamera <i>level-angle</i>, penonton diperlihatkan wajah Vlad hanya pada bagian mata kirinya. Arah cahaya <i>top lighting</i> dan <i>side lighting</i> dari lampu gantung, lampu yang ada di dinding, dan cahaya yang ada di luar jendela. <i>Scene</i> ini menunjukkan Vlad yang terharu setelah mendengar Mina yang mampu menggambarkan tempat asalnya dilihat dari ekspresi matanya yang sayu.</li> <li>3. Tipe sudut pandang kamera <i>point-of-view</i>, dengan ukuran gambar <i>close-up</i>, dan ketinggian kamera <i>high-angle</i>, penonton melihat wajah Vlad dari <i>over-the-shoulder</i> Mina. Arah cahaya <i>top lighting</i> dan <i>side lighting</i> dari lampu gantung, lampu yang ada di dinding, dan cahaya yang ada di luar jendela. <i>Scene</i> ini menunjukkan Vlad yang bertambah terharu sambil melihat wajah Mina dengan lebih intens.</li> <li>4. Tipe sudut pandang kamera objektif, dengan ukuran gambar <i>close-up</i>, dan ketinggian kamera <i>high-angle</i>, penonton diperlihatkan wajah Vlad. Arah cahaya <i>top lighting</i> dan <i>side lighting</i> dari lampu gantung, lampu yang ada di dinding, dan cahaya yang ada di luar jendela. <i>Scene</i> ini menunjukkan ekspresi Vlad yang sedih karena memikirkan sesuatu.</li> <li>5. Tipe sudut pandang kamera objektif, dengan ukuran gambar <i>close-up</i>, dan ketinggian kamera <i>high-angle</i>, penonton diperlihatkan wajah dari istri Vlad yaitu Elizabeta. Arah cahaya <i>top lighting</i> dari lampu yang ada di atas Elizabeta, dan cahaya yang ada di luar jendela. <i>Scene</i> ini menunjukkan hal yang Vlad sedih karena teringat istrinya yang telah mati.</li> <li>6. Tipe sudut pandang kamera objektif, dengan ukuran gambar <i>medium close-up</i>, dan ketinggian kamera <i>high-angle</i>, penonton diperlihatkan wajah Mina dengan bayangan wanita mirip dengannya yang ada di belakangnya dengan ukuran gambar <i>medium close-up</i> dan ketinggian gambar <i>low-angle</i>. Arah cahaya <i>top lighting</i> dan <i>side lighting</i> dari lampu gantung, lampu yang ada di dinding, dan cahaya yang ada di luar jendela, pada bayangan wanita arah cahaya yang digunakan <i>side lighting</i> dari sisi kanannya. <i>Scene</i> ini menunjukkan Mina yang sedang membayangkan di tempat asal dari Vlad terdapat seorang putri yang sedih dengan wajah mirip dengannya.</li> <li>7. Tipe sudut pandang kamera objektif, dengan ukuran gambar</li> </ol>
--	--

*medium close-up*, dan ketinggian kamera *high-angle*, penonton diperlihatkan wajah Mina dengan bayangan wanita mirip dengannya dengan posisi seperti terjatuh yang ada di belakangnya dengan ukuran gambar *medium long-shot* dan ketinggian gambar *low-angle*. Arah cahaya *top lighting* dan *side lighting* dari lampu gantung, lampu yang ada di dinding, dan cahaya yang ada di luar jendela, pada bayangan wanita arah cahaya yang digunakan *front lighting* dari depannya. *Scene* ini menunjukkan Mina yang sedang membayangkan di tempat asal dari Vlad terdapat seorang putri dengan wajah mirip dengannya menjatuhkan diri ke sungai.

8. Tipe sudut pandang kamera objektif, dengan ukuran gambar *medium long-shot*, dan ketinggian kamera *low-angle*, penonton diperlihatkan wajah Vlad dan bagian belakang dari Mina hanya pada bagian mata kirinya. Arah cahaya *top lighting* dan *side lighting* dari lampu gantung, lampu yang ada di dinding, dan cahaya yang ada di luar jendela. *Scene* ini menunjukkan Vlad yang menangis setelah mendengar kisah tragis yang dialaminya dari mulut seorang wanita yang merupakan reinkarnasi dari cintanya yang mati.

Rangkaian *scene* di bawah ini menunjukkan Vlad yang mendekati Mina dan bahagia karena telah yakin bahwa Mina adalah cintanya yang hilang dan telah dipertemukan kembali:



Gambar IV.42 Rangkaian *Scene* Film *Bram Stoker's Dracula* 1992 frame 01:07:24-01:09:03

Sumber: *Screenshot* Film *Bram Stoker's Dracula* 1992 (2019)

Pada rangkaian *scene* tersebut tipe sudut pandang kamera dan arah pencahayaan yang digunakan secara berurutan adalah sebagai berikut:

1. Tipe sudut pandang kamera objektif, dengan ukuran gambar *medium shot*, dan ketinggian kamera *high-angle*, penonton diperlihatkan Mina yang berdekatan dengan Vlad. Arah cahaya *top lighting* dan *side lighting* dari lampu gantung, lampu yang ada di dinding, dan cahaya yang ada di luar jendela. *Scene* ini menunjukkan Vlad mendekati Mina yang menangis setelah menceritakan kisah tragis Putri Elizabeta yang mirip dengannya.
2. Tipe sudut pandang kamera objektif, dengan ukuran gambar *medium shot*, dan ketinggian kamera *high-angle*, penonton diperlihatkan Vlad yang menyentuh wajah Mina . Arah cahaya *top lighting* dan *side lighting* dari lampu gantung, lampu yang ada di dinding, dan cahaya yang ada di luar jendela. *Scene* ini menunjukkan Vlad berusaha menenangkan Mina yang sedih dengan mengelap air matanya.
3. Tipe sudut pandang kamera subjektif, dengan ukuran gambar *close-up*, dan ketinggian kamera *high-angle*, penonton melihat melihat dari mata Mina berlian yang ada ditangannya. Arah cahaya *top lighting* dan *side lighting* dari lampu gantung, lampu yang ada di dinding, dan cahaya yang ada di luar jendela. *Scene* ini menunjukkan Vlad yang mengubah air mata dari Mina menjadi butiran berlian.
4. Tipe sudut pandang kamera objektif, dengan ukuran gambar *close-up*, dan ketinggian kamera *high-angle*, penonton diperlihatkan wajah Mina dan Vlad yang berdekatan dengan Mina. Arah cahaya *top lighting* dan *side lighting* dari lampu gantung, lampu yang ada di dinding, dan cahaya yang ada di luar jendela. *Scene* ini menunjukkan Mina yang tersenyum senang karena Vlad telah menenangkannya.
5. Tipe sudut pandang kamera objektif, dengan ukuran gambar *close-up*, dan ketinggian kamera *level-angle*, penonton diperlihatkan Vlad yang mencium kening Mina. Arah cahaya *top lighting* dari lampu yang ada di atas Elizabeta, dan cahaya yang ada di luar jendela. *Scene* ini menunjukkan rasa cinta Vlad pada Mina.
6. Tipe sudut pandang kamera objektif, dengan ukuran gambar *medium-shot*, dan ketinggian kamera *level-angle*, penonton diperlihatkan Vlad yang mencium kening Mina. Arah cahaya *side lighting* dari lilin yang mengelilingi objek. *Scene* ini menunjukkan suasana romantis dan kebahagiaan dari Vlad

dan Mina yang bertemu kembali setelah cintanya yang terpisah selama berabad-abad.

- Penerjemahan Teks Novel Menjadi Visual Film

Teks novel diterjemahkan menjadi visual pada rangkaian *scene* film dengan visualisasi yang mengubah teks novel, dalam novel menunjukkan bagian dimana Mina mendapatkan kabar mengenai Jonathan dari seorang biarawati di Buda-pesth. Sedangkan visualisasi film menunjukkan Mina yang sibuk berduaan dengan *Count Dracula*. Keduanya divisualisasikan seakan menceritakan kebenaran mengenai asal-usul dari Mina yang benar-benar reinkarnasi dari istrinya Elizabeta.

Setiap visualisasi tersebut ditampilkan dengan berbagai sudut pandang kamera dan arah pencahayaan yang beragam. Sudut pandang kamera melakukan *framing* narasi melalui visual dengan dibantu pemilihan ukuran gambar dan ketinggian gambar. Unsur-unsur tersebut mampu menciptakan dan memperkuat suasana dramatis, sendu, dan romantis. Suasana tersebut untuk menunjukkan visualisasi yang menciptakan kesan romantis yang tidak ada pada novel. Penggunaan sudut pandang kamera pada rangkaian *scene* di atas tersebut juga merepresentasikan gaya sudut pandang penceritaan untuk menunjukkan penokohan *Count Dracula* pada novel, melalui pengalaman yang dialami tokoh lain bersama *Count*, penonton juga dibawa seakan melihat secara langsung saat adegan terjadi. Selain itu tokoh *Count* ikut berperan dalam menunjukkan penokohnya sendiri.