

BAB III

METODOLOGI

3.1. Gambaran Umum

Dalam pengerjaan skripsi ini, penulis akan membahas mengenai perancangan *shot* untuk karya animasi pendek 3D yang berjudul “ONDEL”. Animasi berdurasi 5 menit ini merupakan karya yang diproduksi oleh AntMotion sebagai karya tugas akhir bersama. “ONDEL” menceritakan tentang seorang anak yang harus menghadapi ondel-ondel sebagai sosok yang menakutkan karena telah berlaku kurang ajar terhadap budayanya. Cerita dari “ONDEL” sendiri terinspirasi dari adanya ketakutan anak-anak terhadap ondel-ondel yang beredar di masyarakat. Dari ide cerita tersebut kemudian dikembangkan dengan melakukan penambahan unsur-unsur magis yang diperlukan cerita, tanpa bermaksud untuk menjatuhkan budaya atau adat suku tertentu. Meskipun bertumpu pada genre horor, ondel-ondel dalam cerita bukanlah subjek yang menyebabkan hal horor tersebut melainkan halusinasi dari ketakutan si anak. Metode penelitian yang digunakan oleh penulis merupakan penelitian dengan metode kualitatif. Untuk membuat perancangan yang sesuai, penulis melakukan studi dengan jurnal dan buku yang membahas mulai dari *shot* secara general sampai topik halusinasi yang diteliti. Selain itu, penulis juga melakukan observasi film yang memiliki genre sejenis.

3.1.1. Sinopsis

Pada suatu sore di Kampung Centeng, seorang anak laki-laki bernama Zaki yang penakut diajak bermain menyusuri perkampungan oleh Ijal, temannya. Ketika

mereka asik bermain, tanpa sadar hari semakin sore dan mereka berjalan menghampiri sebuah balai warga yang terlihat terbengkalai. Pada teras balai tersebut, terdapat sepasang ondel-ondel tua yang memang sudah dipajang warga begitu lama sehingga terlihat berdebu. Ijal yang iseng ingin menakuti Zaki dengan menceritakan mitos-mitos aneh mengenai ondel-ondel yang sudah usang itu. Zaki yang sok berani membuat Ijal semakin iseng dan menantang Zaki untuk melemparkan batu ke arah ondel-ondel tersebut, yang memiliki sebutan Si Caling. Hal tersebut membuat salah satu caling dari si ondel-ondel patah, namun Zaki tidak menyadarinya. Saat akan pulang, Zaki ditatap oleh si ondel-ondel. Pada perjalanannya pulang pun, ia dibayang-bayangi oleh sosok ondel-ondel menyeramkan yang diganggunya tadi. Zaki lari sampai ke rumahnya dan bersembunyi. Saat bersembunyi, pajangan mainan PogoGo favoritnya jatuh dan patah. Melihat hal tersebut Zaki segera tersadar apa yang menjadi kesalahannya dan ia segera kembali ke balai warga. Sesampainya di balai, ia memastikan kesalahannya dan memperbaiki ondel-ondel tersebut, lalu meminta maaf.

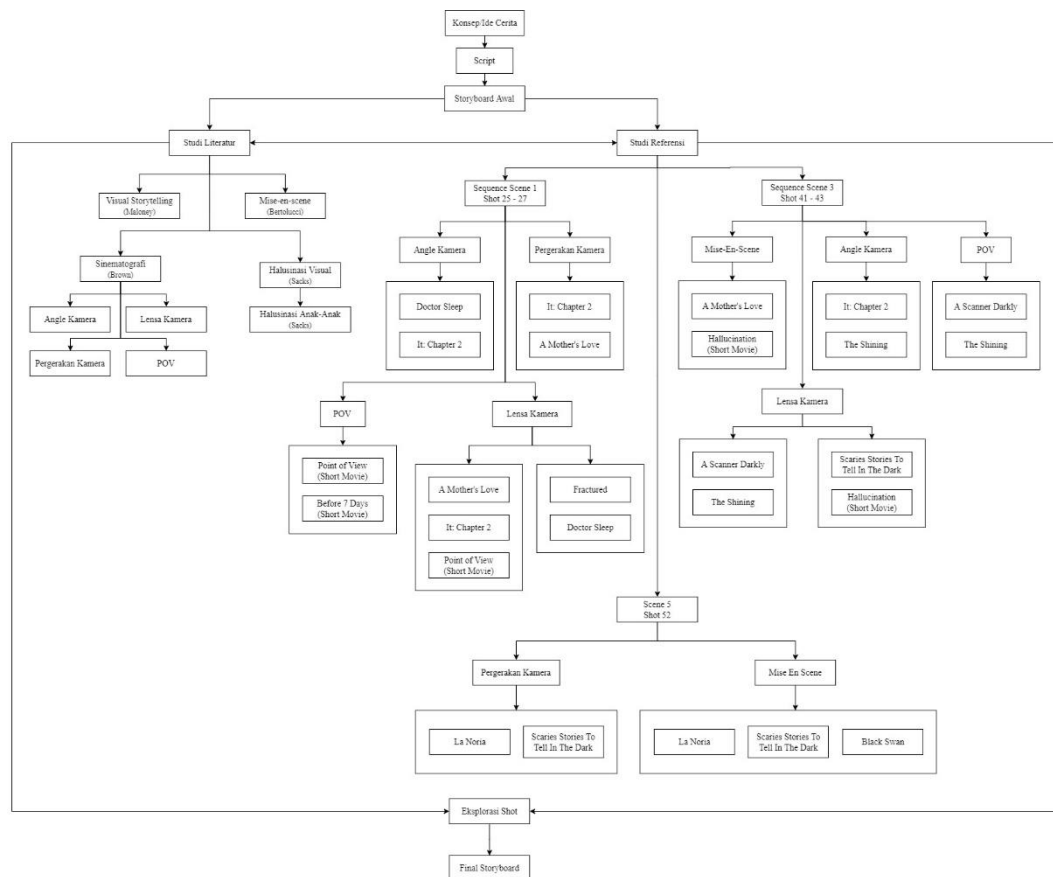
3.1.2. Posisi Penulis

Posisi penulis dalam pembuatan karya ini ialah sebagai *storyboard artist* dan *Director of Photography*. Pada penelitian ini penulis bertanggung jawab dalam perancangan dan pengaplikasian *shot* pada film animasi 3D “ONDEL” dari tahap pre-produksi hingga karya selesai.

3.2. Tahapan Kerja

Perancangan karya animasi ini berawal dari tahap pre-produksi, yakni berupa riset dan diskusi mengenai keseluruhan konsep cerita dan film seperti apa yang ingin disampaikan kepada penonton. Pada tahap pre-produksi, dilakukan terlebih dahulu penulisan *script* yang dapat memberikan gambaran ide konsep menjadi lebih jelas. Setelah konsep sudah rampung, maka dimulailah perancangan *shot* dengan melakukan studi literasi dan observasi dengan film-film terkait. Penulis awalnya memasukkan terlalu banyak unsur seperti *jumpscare* dan unsur lainnya, namun dari hasil penyusunan *shot* tersebut konsep awal tidak dapat tersampaikan dengan baik. Kemudian penulis kembali melakukan studi observasi dengan referensi film-film yang lebih sesuai, sehingga semakin jelas horor seperti apa yang ingin dibentuk dari susunan *shot* yang diciptakan. Hasil perancangan *shot* kemudian disusun menjadi *final storyboard* yang akan dijadikan sebagai acuan pembuatan karya animasi pendek “ONDEL” hingga selesai. Untuk sampai menjadi sebuah karya animasi yang selesai, *storyboard* kemudian dijadikan kedalam bentuk *animatic storyboard*. Barulah setelah keseluruhan cerita jadi lebih mudah dimengerti, *shot* diaplikasikan ke dalam bentuk animasi 3D. Pengaplikasian teknik sinematografi dalam *shot-shot* animasi 3D dilakukan penulis setelah melakukan studi referensi dan literasi cenderung mengalami adaptasi secara teknis. Acuan literasi dan referensi yang penulis miliki menggunakan pengaturan kamera yang sebenarnya. Ini berbeda dengan pengaplikasian dalam animasi yang dibuat penulis, karena kamera menggunakan pengaturan dari aplikasi Autodesk Maya. Hasil akhir dari animasi final penulis akan disesuaikan dengan acuan yang penulis gunakan. Dikarenakan

penggunaan alat kamera yang berbeda, maka pengaturan yang penulis pakai untuk mendapatkan hasil tersebut akan berbeda.



Gambar 3.1. Skematika Perancangan

(sumber: dokumentasi pribadi)

3.3. Acuan

Penulis mengambil beberapa acuan dari film *live action* maupun animasi yang dalam penceritaannya menunjukkan tentang sosok yang mengalami halusinasi. Meskipun dalam pembuatan karya animasi penulis menggunakan sosok anak-anak, acuan yang digunakan tidak semuanya menggunakan karakter anak-anak. Untuk setiap *shot* yang dibahas, penulis mengambil referensi film yang berbeda untuk

masing-masing aspek *angle*, lensa, pergerakan kamera, dan POV. Film yang dijadikan sebagai acuan ialah *Scaries Stories to Tell in The Dark*, *IT 2*, *A Mother's Love*, *Point of View*, dan *La Noria*. Kelima film tersebut penulis jadikan sebagai acuan karena terdapat aspek halusinasi dalam penceritaannya.

3.3.1. Analisis Acuan Sequence Shot 25-27

Penulis menggunakan acuan *angle*, pergerakan, lensa, dan POV kamera untuk merancang *sequence shot* 25, 26, dan 27 pada *scene* 1. Film yang diambil sebagai acuan untuk *sequence* ini adalah *It: Chapter 2* (2019), *Doctor Sleep* (2019), *Folklore: A Mother's Love* (2018), dan *Point of View: A Horror Short* (2019).

1) It: Chapter 2 (2019)

It: Chapter 2 (2019) merupakan sekuel dari film *It* (2017) yang menceritakan tentang kembalinya sosok badut Pennywise menghantui anak-anak geng 'The Losers Club'. Sosok badut Pennywise pada film yang pertama merupakan sosok menyeramkan yang tinggal di gorong-gorong dan meneror anak-anak kota Derry. Setelah bertahun-tahun, anak-anak 'The Losers Club' sudah berhasil melupakan teror yang menghantui kota mereka dan menjalani kehidupan mereka masing-masing dengan normal. Kemunculan kembali Pennywise memberikan tanda bahwa anak-anak 'The Losers Club' tidak pernah benar-benar menyelesaikan urusan mereka dengan sosok tersebut. Untuk menghentikan teror, mereka harus berkumpul kembali ke kota asal mereka dan menyelesaikan urusan dengan Pennywise.

Setelah 27 tahun yang lalu mengalami kejadian teror yang traumatik, membuat anak-anak 'The Losers Club' tidak ingin kembali ke kota asal mereka.


Namun, Pennywise memaksa mereka untuk berkumpul dan kembali ke kota Derry dengan menunjukkan halusinasi-halusinasi yang hanya bisa dilihat oleh anak-anak 'The Losers Club'. Dalam film sekuel *It* ini, ada sebuah bagian dimana salah satu anggota anak bernama Richie mengalami halusinasi di taman bermain. Halusinasi yang diperlihatkan kepada Richie merupakan proyeksi dari ketakutannya akan Pennywise yang mengetahui rahasia tentang orientasi seksualnya. *Filmmaker* menggunakan patung laki-laki maskulin di taman tersebut untuk menunjukkan simbolik orientasi seksual Richie yang menyukai laki-laki.

Pada awal *scene* halusinasi ini, sosok Richie yang sudah dewasa ditunjukkan sebagai seorang anak kecil. Ini disebabkan rahasia mengenai orientasi seksualnya sudah menghantuinya sejak ia masih anak-anak. Sosok patung laki-laki menakut-nakuti Richie hanya ketika dirinya ditunjukkan sebagai sosok anak kecil. Lalu, tokoh Richie ditransisikan kembali menjadi orang dewasa. Barulah setelah itu diperlihatkan sosok Pennywise yang duduk di atas patung laki-laki yang sebelumnya menakuti Richie. Ini menunjukkan bahwa Pennywise mengetahui ketakutan yang dimiliki Richie. *Scene* diakhiri dengan Richie yang ketakutan dikejar Pennywise yang terus memberitahunya bahwa ia tahu rahasia Richie.

Dari keseluruhan *scene*, penulis hanya mengambil acuan dari adegan awal ketika halusinasi diperlihatkan kepada Richie sebagai sosok anak kecil. Ini menyesuaikan dengan karya yang penulis buat dimana menggunakan tokoh anak kecil sebagai karakter yang mengalami halusinasi. Dalam pengamatan yang dilakukan penulis, mayoritas *shot* pada *scene* bagian awal ini menggunakan *low angle* sebagai perwakilan dari sudut pandang sebagai anak kecil. Kalaupun

menggunakan *eye level*, maka *eye level* yang digunakan setara dengan tinggi mata karakter anak. Selain itu, sebagai penggambaran dari pikiran anak yang ketakutan, setiap pergerakan kamera cenderung *shaky* menggunakan teknik *handheld*.

Table 3.1. Analisis *shot* adegan Richie melihat halusinasi patung

<i>Shot</i>	Angle	Movement	Lensa
	Low Angle	Pan to <i>shots</i>	Wide

Shot pada yang penulis ambil sebagai acuan menggunakan pergerakan kamera *pan* dari belakang tokoh ke sosok patung yang sudah menjadi monster. Pergerakan ini ingin menunjukkan terlebih dahulu reaksi karakter baru menunjukkan kepada penonton apa yang membuat karakter bereaksi seperti itu. Pemilihan penggunaan *camera movement pan to shot* untuk menunjukkan bahwa visualisasi ini hanya terjadi antara tokoh Richie dan sosok yang menghantuinya saja. Pemilihan POV orang kedua pada *shot* ini merupakan ajakan kepada penonton untuk juga merasakan perasaan tokoh Richie saat melihat halusinasi dengan rasa ketakutan. Pada *shot* ini *angle* yang digunakan adalah *low angle* yang sejajar

dengan posisi wajah monster. Ini terlihat pada saat kamera menyerot tokoh Richie kamera diletakkan setinggi pinggangnya sehingga menjadi *low angle*. Kemudian ketika kamera menyerot wajah monster menjadi *eye level*. *Shot* ini diambil sebagai acuan karena dari *angle*, pergerakan, dan jenis lensa kamera yang digunakan sesuai dengan perancangan penulis. Dimana adegan pada *shot* ini sama dengan adegan yang pada *shot* yang dirancang, yaitu memperlihatkan interaksi karakter dengan monster yang ada dalam halusinasi. Lensa kamera pada *shot* ini menggunakan lensa *wide* untuk memperlihatkan distorsi sebagai petunjuk bahwa karakter mengalami halusinasi. Penggunaan *wide* dapat dilihat dari sosok monster yang terlihat besar.



Gambar 3.2. Analisis pergerakan kamera *pan to shot* dalam *It: Chapter 2*

(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2021)

2) **Folklore: A Mother's Love (2018)**

Film ini merupakan salah satu karya garapan Joko Anwar yang mengemas genre horor dengan sedikit berbeda. *Folklore: A Mother's Love (2018)* bercerita mengenai seorang ibu bernama Murni yang dihantui oleh sosok wewe gombel yang mengganggu kehidupannya bersama sang anak, Jodi. Sejak Murni menemukan anak-anak yang 'dipelihara' oleh wewe gombel di loteng suatu rumah, kehidupannya bersama Jodi anak semata wayangnya menjadi tidak tenang. Dalam film dikisahkan bahwa sosok wewe gombel ini hanya menculik anak-anak yang

tidak disayang oleh ibu mereka. Setelah kejadian menemukan anak-anak tersebut, entah bagaimana hubungan Murni dan Jodi menjadi tidak harmonis. Ini membuat Murni dihantui rasa ketakutan bahwa Jodi akan diambil oleh sosok wewe gombel tersebut. Apalagi Murni bisa merasakan kemarahan wewe gombel yang sudah diusik tempat persembunyiannya.

Table 3.2. Analisis *shot* Murni berhalusinasi melihat Jodi dalam A Mother's Love

<i>Shot</i>	Movement	Lensa
	Pan to <i>shots</i>	Wide

Hal yang menarik dalam film ini, penonton dibuat menebak-nebak apakah Jodi sebagai sosok anak dari Murni ini benar-benar ada. Dari awal hingga pertengahan film, interaksi antara Murni dan Jodi benar-benar nyata. Tidak ada sedikitpun petunjuk mengenai bahwa karakter Jodi merupakan halusinasi Murni. Hingga suatu saat, Murni pulang ke rumah dan tidak menemukan Jodi dimanapun. Pada adegan sebelumnya sudah diperlihatkan kepada penonton bahwa Jodi dibawa pergi oleh wewe gombel. Adegan selanjutnya kemudian malah memperlihatkan

kepada penonton bahwa interaksi antara Murni dan Jodi semuanya hanyalah halusinasi Murni. Sutradara menunjukkan kembali adegan-adegan yang sebelumnya terdapat interaksi nyata antara Murni dengan Jodi, ternyata tidak ada sosok Jodi dalam adegan-adegan tersebut.

Acuan yang digunakan oleh penulis adalah adegan saat Murni melihat Jodi dengan dinding yang banyak cipratan. Penulis menggunakan adegan tersebut sebagai acuan untuk mengambil pergerakan kamera yang menunjukkan hubungan antara orang yang berhalusinasi dengan halusinasinya. Adegan ini merupakan halusinasi karena Murni paranoid bahwa Jodi anaknya akan diambil oleh wewe gombel yang marah. Ketakutannya menjadi kenyataan dalam pikirannya, Jodi terkesan menjadi seorang anak yang nakal. Bumbu dari sate yang dibeli dengan uang Murni yang terbatas, terlihat sudah berantakan di dinding. Murni menduga bahwa Jodilah yang melakukan kenakalan tersebut. Pada *shot* ini pergerakan kamera menggunakan teknik *pan to shot* dari tokoh Murni ke tokoh Jodi. Hal ini menunjukkan bahwa hanya Murni yang berinteraksi dengan Jodi dalam ruang pikiran Murni. Lensa yang digunakan adalah jenis lensa *wide*.



Gambar 3.3. Analisis pergerakan kamera *pan to shot* dalam halusinasi Murni
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2021)

3) Fractured (2019)

Film ini bercerita mengenai seorang ayah yang berhalusinasi bahwa ia membawa anaknya yang kecelakaan ke rumah sakit bersama istrinya. Suatu hari Ray membawa keluarganya untuk melakukan perjalanan menggunakan mobil dalam rangka perayaan hari *thanksgiving*. Dalam perjalanan, mereka berhenti di sebuah *rest stop* yang berada dekat dengan sebuah area yang sedang dikonstruksi. Ray teledor tidak terlalu mengawasi anaknya yang bermain sendirian. Sekelompok anjing liar membuat sang anak takut dan tanpa sengaja terjatuh ke sebuah lubang di area konstruksi. Sang anak terluka dengan sangat parah karena lubang tersebut cukup dalam. Ray langsung berusaha menyelamatkannya bersama dengan sang istri, membawa anak mereka ke rumah sakit terdekat. Setelah diperiksa, sang anak dibawa ke ruangan tertentu untuk mendapatkan pengobatan ditemani oleh ibunya.

Ray menunggu pengobatan mereka selesai di ruang tunggu rumah sakit. Berjam-jam berlalu namun istri dan anaknya tidak kunjung kembali. Ray menanyakan ke pihak rumah sakit mengenai istri dan anaknya, namun pihak rumah sakit memberitahu Ray bahwa ia hanya datang sendirian untuk berobat. Ray jadi mencurigai bahwa pihak rumah sakit membohonginya dan mau memanfaatkan anaknya untuk bisnis gelap penjualan organ dalam. Sampai akhir film Ray berusaha untuk mencari petunjuk dan membuktikan bahwa kecurigaannya terhadap kebusukan rumah sakit benar. Film berakhir dengan Ray yang berhasil menemukan dan menyelamatkan anaknya dari rumah sakit. Namun, ternyata pasien yang ia temukan dan selamatkan itu bukan anaknya, melainkan seorang anak laki-laki yang tidak dikenalnya.

Rupanya, keseluruhan kecurigaan Ray sebenarnya tidak pernah terjadi dan ia tidak pernah membawa anaknya berobat ke rumah sakit bersama sang istri. Sejak kecelakaan sang anak terjatuh di tempat konstruksi, Ray telah berhalusinasi karena traumanya pada pernikahannya yang terdahulu. Pada pernikahan sebelumnya, istri pertamanya meninggal dalam kecelakaan karena ia menyetir mobil sambil mabuk. Ray merasa takut untuk menghadapi kenyataan bahwa terulang kembali keluarganya meninggal karena keteledorannya. Perasaan takut tersebut membuat ia kebingungan dan berhalusinasi, sehingga hanya mempercayai apa yang ia pikirkan terjadi. Yang sebenarnya terjadi ialah sang anak terluka sangat parah setelah terjatuh dan istrinya meninggal di tempat karena tertusuk besi saat terjatuh karena bertengkar dengan Ray. Istrinya menyalahkan Ray atas terlukanya sang anak dan itu memicu Ray teringat akan traumanya sehingga tanpa sadar mendorong sang istri hingga meninggal. Ray tidak pernah membawa mereka ke rumah sakit, karena sebenarnya ia menaruh mereka berdua di bagasi mobilnya.

Penulis mengambil acuan dari adegan saat Ray mendatangi resepsionis setelah berjam-jam menunggu anak dan istrinya selesai melakukan pengobatan. Pada adegan ini kondisi pikiran Ray sudah mempercayai halusinasi bahwa ia berhasil menyelamatkan anaknya ke rumah sakit. Bisa disamakan bahwa Ray sedang dalam kondisi berhalusinasi pada adegan ini. Dari *shot* ini penulis ingin mengambil efek yang menunjukkan kondisi seseorang saat mengalami halusinasi. Penulis menjadikan *shot* ini sebagai acuan karena *shot* ini memperlihatkan hanya sebatas kepala tokoh saja dalam *frame*. Dimana ini sesuai dengan perancangan *shot* yang akan dibuat oleh penulis, disamping penggunaan referensi efek halusinasi

yang tampak dalam *frame shot* ini. *Filmmaker* menggunakan *shallow depth of field* yang menghasilkan kamera fokus hanya pada Ray saja. Bagian *background* terlihat *blur* karena menggunakan lensa dengan ukuran *aperture* yang kecil. *Filmmaker* memanfaatkan *blur* ini sebagai petunjuk untuk memberitahukan kepada penonton mengenai kondisi halusinasi Ray.

Table 3.3. Analisis *shot* tokoh ayam saat berhalusinasi dalam *Fractured*


<i>Shot</i>	Lensa
	Telephoto

4) Doctor Sleep (2019)

Doctor Sleep merupakan film sequel dari The Shining (1980) yang menceritakan kelanjutan kehidupan Danny, tokoh anak yang memiliki kemampuan '*the shining*' dalam film pertamanya. Film ini bercerita tentang tokoh Danny yang sudah dewasa bertemu dengan sekelompok vampir yang mengincar anak-anak yang memiliki anugerah '*the shining*'. Penulis tidak mengambil acuan ketika adegan sudah dimainkan oleh tokoh Danny yang sudah dewasa. Acuan yang diambil ialah adegan pada awal film yang masih menggunakan karakter Danny yang masih anak-anak. Ini dikarenakan penulis hanya ingin mengambil adegan halusinasi dengan tokoh

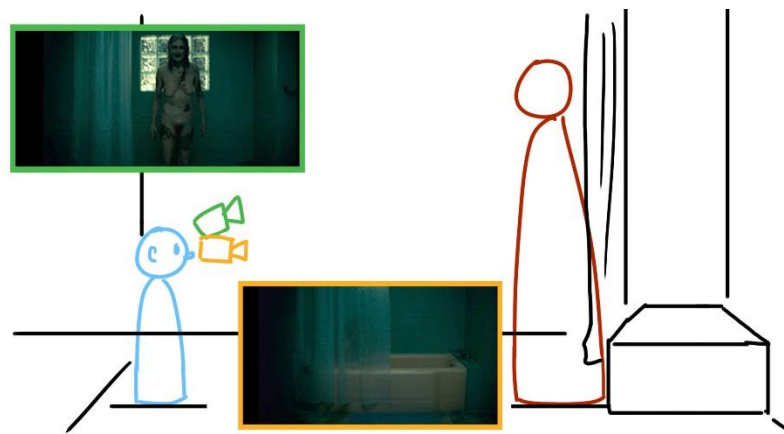
anak-anak. Cuplikan adegan inilah yang memberitahukan kepada penonton bahwa film ini merupakan kelanjutan dari *The Shining*.

Table 3.4. Analisis *shot* halusinasi Danny dalam *Doctor Sleep*

<i>Shot</i>	Angle
	Eye Level to Low Angle

Pada awal film diceritakanlah bahwa Danny dan ibunya sudah melanjutkan kehidupan setelah kejadian mengerikan yang menimpa mereka di hotel Overlook. Namun, Danny masih memiliki trauma karena kejadian tersebut. Ia bermimpi buruk berada kembali di hotel Overlook dan masih dihantui oleh teror dari kamar 237. Saat Danny terbangun dari mimpinya, ia ingin pergi ke toilet. Kembali, rasa takut tersebut menghantuinya melihat pintu kamar mandi. Benar saja saat ia membuka pintu, Danny berhalusinasi melihat sosok hantu perempuan tua yang membusuk yang menakutinya saat mereka masih menginap di hotel Overlook. Rasa trauma terhadap kamar 237 serta mimpi buruk itu menghantuinya hingga membuat Danny

melihat pemandangan tersebut. Pada adegan saat melihat sosok hantu itu, *filmmaker* menggunakan *angle* kamera *eye level* yang sejajar dengan *eye level* yang dimiliki Danny sebagai anak-anak. Ini terlihat ketika sosok hantu perempuan dewasa ini berdiri, kamera bergerak *tilt up* sehingga merubah *angle* menjadi *low angle*. Penulis menggunakan *shot* ini sebagai acuan karena ingin menggunakan perubahan *angle* kamera ketika menggunakan sudut pandang tokoh anak pada perancangan.



Gambar 3.4. Analisis *angle* kamera anak-anak ketika Danny berhalusinasi
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2021)

Penulis masih mengambil acuan pada adegan saat tokoh anak-anak Richie pada awal film melihat sosok perempuan dalam kamar mandi. *Shot* pada adegan film ini menggunakan tokoh anak-anak yang sedang mengalami halusinasi, sama dengan perancangan yang akan dilakukan oleh penulis. Dalam adegan ini *filmmaker* menunjukkan kondisi pikiran Richie yang terhalusinasi dengan menggunakan ukuran *aperture* yang kecil. Membuat efek fokus pada sosok Richie saja dan bagian *background*-nya blur dengan teknik *shallow depth of field*. Dengan pengambilan *shot* yang *close up* menempatkan objek yaitu Danny berada dekat dengan lensa

kamera. Jenis lensa yang digunakan adalah tele yang memiliki *focal length* yang besar. *Shot* ini juga dijadikan oleh penulis sebagai referensi karena memperlihatkan ekspresi tokoh anak saat kondisi berhalusinasi, sesuai dengan perancangan penulis.

Table 3.5. Analisis *shot* tokoh anak saat mengalami halusinasi dalam *Doctor Sleep*

<i>Shot</i>	Lensa
	Telephoto

5) Point of View: A Horror Short (2019)

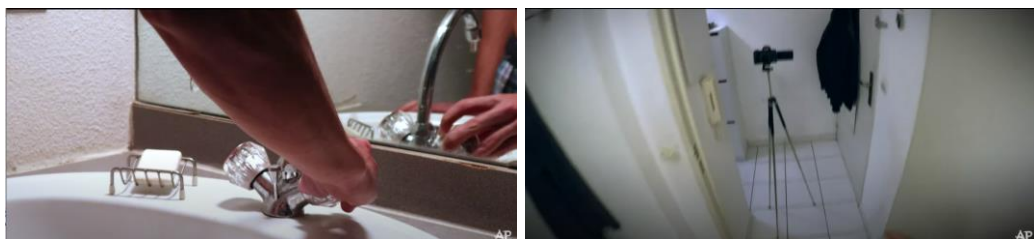
Point of View: A Horror Short (2019) merupakan sebuah film pendek *indie* bergenre horor psikologi berdurasi 4 menit. Film ini merupakan eksperimen yang dibuat oleh *filmmaker* dimana hampir keseluruhan film diambil menggunakan *shot* POV orang pertama. Film bercerita mengenai seorang laki-laki yang berhalusinasi bahwa ada orang lain yang mengawasinya melalui matanya sendiri. Dalam film, *filmmaker* menempatkan penonton sebagai orang yang ada dalam halusinasi sang karakter. Cerita berakhir dengan laki-laki tersebut menyadari bahwa yang ia lihat dan alami tidak nyata. Penulis mengambil beberapa aspek acuan dari film ini karena penggunaan POV saat seseorang mengalami halusinasi dalam film ini sangat jelas.



Gambar 3.5. Analisis *first person* POV ketika tokoh berhalusinasi

(Sumber: *Point of View: A Horror Short*, 2019)

Dalam menunjukkan penggunaan POV orang pertama, *filmmaker* menggunakan efek *vignette* hitam di ujung-ujung *frame*. Pada bagian akhir film *vignette* pada ujung-ujung *frame* semakin terlihat jelas dan gambar semakin blur. Selain untuk menunjukkan bahwa *shot* diambil dari mata karakter, penggunaan *vignette* juga digunakan sebagai penggambaran perasaan karakter. Kemudian, untuk memperlihatkan transisi dari pengambilan *shot* dengan POV orang ketiga berubah menjadi sudut pandang orang pertama, terdapat adegan layar gelap beberapa detik seperti mata berkedip. Selain itu, *filmmaker* menunjukkan perbedaan *shot* ketika menjadi POV orang pertama dengan mengganti penggunaan jenis lensa kamera. Ketika *shot* POV dari mata karakter, *filmmaker* menggunakan lensa *wide* sehingga lingkungannya benar-benar terdistorsi.





Gambar 3.6. Perbandingan penggunaan jenis lensa sesudah dan sebelum halusinasi

(Sumber: *Point of View: A Horror Short*, 2019)

Sebelum berubah menggunakan sudut pandang orang pertama, *shot* yang digunakan *filmmaker* *still*. Ketika sudut pandang menjadi menggunakan mata

karakter, *shot* selalu bergerak mengikuti karakter yang diceritakan panik dalam film. Selain itu pergerakan kamera secara bertahap menjadi sangat *shaky*, menggambarkan kondisi pikiran dan perasaan karakter yang semakin gelisah semakin menuju akhir film.

Table 3.6. Analisis *shot* halusinasi dalam Point of View: A Horror Short


<i>Shot</i>	POV	Lensa
	First person	Normal
	First person	Wide

6) Before 7 Days (2020)

Film pendek ini bercerita mengenai dua orang cucu yang dihantui oleh sosok neneknya yang sudah meninggal. Sang nenek meninggal belum sampai 7 hari berlalu. Terdapat sebuah mitos yang beredar di masyarakat bahwa jika seseorang meninggal, maka selama 7 hari arwahnya masih akan berada di rumahnya. Kedua cucu sang nenek, yang bernama Bian dan Hanif, melayat ke rumah sang nenek bersama ibu mereka. Mereka tidak pernah bertemu dengan sang nenek, saat melayat

pun mereka tidak ikut melihat mayatnya. Yang mengetahui tentang mitos arwah 7 hari adalah Bian. Bian mengingatkan Hanif untuk tidak berlaku yang aneh-aneh karena sebelum 7 hari berlalu arwah sang nenek masih ada di rumah tersebut. Bian dan Hanif berhati-hati setelahnya karena merasa takut dengan mitos tersebut. Ketika hari menjelang gelap, benar saja mereka mulai melihat sosok arwah sang nenek. Cerita berakhir dengan Bian dan Hanif yang ketakutan segera keluar dari kamar mencari ibu mereka.

Table 3.7. Analisis POV *shot* dalam Before 7 Days

<i>Shot</i>	POV
	<p>First person</p>

Penulis mengambil acuan dari adegan saat hari baru menjelang gelap dan Bian serta Hanif baru akan tidur. Bian tiba-tiba mendengar suara surat Yasin dibacakan dari luar, padahal hari sudah gelap. Saat ia keluar, Bian melihat sosok sang nenek berdiri di dekat mayatnya bersama dengan para tamu yang duduk menunggu. Pada saat Bian melihat sosok arwah sang nenek, *filmmaker*


menggunakan kamera dengan sudut pandang orang pertama. Kamera diletakkan seolah-olah di mata karakter, ditunjukkan dengan pergerakan kamera yang seperti kepala yang bergerak. Adegan ini diambil sebagai acuan karena *shot* ini menggunakan POV dari sudut pandang anak kecil serta pergerakan kamera yang natural saat menggunakan *first person* POV.

3.3.2. Analisis Acuan Sequence *Shot* 41-43

Penulis menggunakan acuan *angle* kamera, lensa kamera, dan *mise-en-scène* untuk merancang *sequence shot* 41, 42, dan 43 pada *scene* 3. Film yang diambil sebagai acuan untuk *sequence* ini adalah *It: Chapter 2* (2019), *The Shining* (1980), *Folklore: A Mother's Love* (2018), *A Scanner Darkly* (2006), *Fractured* (2019), dan *Doctor Sleep* (2019).

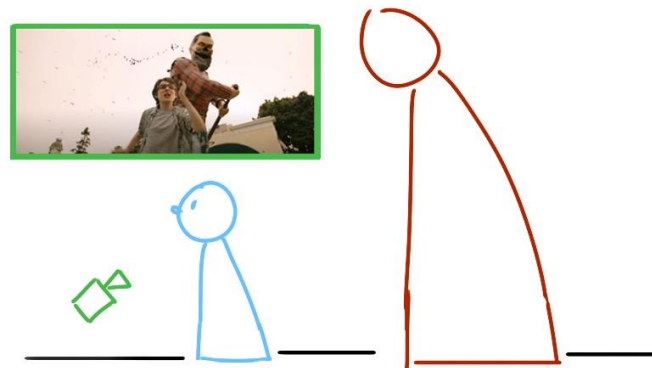
1) *It: Chapter 2* (2019)

Table 3.8. Analisis *shot* halusinasi dalam *It: Chapter 2*

<i>Shot</i>	Angle
	Low Angle

Penulis masih mengambil acuan dari *shot* pada adegan saat Richie melihat halusinasi di taman dalam film ini. Sebagai referensi untuk *angle* kamera, pada *shot*

ini penulis mengambil *angle* saat karakter melihat sosok patung yang ia halusinasikan. *Angle* kamera dari bawah dengan posisi karakter anak di bawah dan sosok yang dihalusinasikannya berada di atas. *Angle* ini mewakili posisinya sebagai seorang anak-anak maka menggunakan *low angle*. Terlihat seperti dalam gambar 3.7 dimana kamera diletakkan di depan Richie yang tingginya lebih pendek dari sosok monster tersebut. *Angle* anak-anak inilah yang diambil oleh penulis sebagai alasan memakai *shot* adegan ini sebagai acuan.



Gambar 3.7. Analisis penggunaan *low angle* ketika Richie dikejar sosok monster
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2021)

2) Folklore: A Mother's Love (2018)

Penulis kembali mengambil salah satu acuan *mise-en-scène* halusinasi dari film ini, tepatnya pada adegan saat jemuran dikotori oleh Jodi. Alasan penulis menggunakan *shot* pada adegan ini karena penggunaan media layar elektronik untuk menunjukkan halusinasi yang dialami tokoh. Sutradara menggunakan media layar *handphone* sebagai gambaran bahwa apa yang terjadi bukanlah yang sebenarnya. Pada *scene* ini tidak ada *shot* yang menunjukkan bahwa kejadian Jodi mengotori jemuran diperlihatkan secara langsung di kamera. Keseluruhan adegan Jodi melempari jemuran dengan kotoran diperlihatkan kepada penonton hanya melalui layar

handphone Murni. Penonton hanya diperlihatkan ekspresi Murni yang melihat kejadian tersebut secara langsung. Hal ini tidak memberikan kepastian kepada penonton bahwa apa yang saat itu Murni saksikan benar-benar terjadi. Ketika sampai pada adegan yang menunjukkan bahwa yang melempari jemuran dengan kotoran adalah Murni sendiri, sutradara kembali menggunakan media layar *handphone*. Lagi-lagi penonton tidak diberikan kepastian yang mana yang benar-benar terjadi, karena kejadian ditunjukkan melalui layar *handphone* saja.



Gambar 3.8. *Mise-en-scène* halusinasi dengan menggunakan layar *handphone*
(Sumber: *A Mother's Love*, 2018)

3) Hallucination (2014)

Hallucination (2014) merupakan film pendek yang menceritakan tentang seorang perempuan yang mengalami *schizophrenia*. Perempuan tersebut, seperti penderita gangguan *schizophrenia* pada umumnya, dapat melihat dan mendengar suara-suara orang lain. Dalam film pendek ini ditunjukkan bahwa perempuan berambut pirang

tersebut takut terhadap sosok perempuan berambut cokelat yang selalu membuntuti dan menghantuinya kemanapun ia pergi. Ternyata, perempuan berambut cokelat itulah yang sebenarnya sosok manusia nyata, sedangkan sosok perempuan berambut pirang itu hanyalah halusinasi yang diakibatkan *schizophrenia* yang ia derita.

Adegan saat perempuan tersebut berada di rumah sepulang dari kunjungannya ke psikiater adalah yang dijadikan acuan oleh penulis. Penggunaan layar elektronik untuk memvisualkan halusinasi yang dialami tokoh menjadi alasan penulis menjadikan adegan tersebut sebagai acuan. Tokoh perempuan dalam film harusnya memakan obat yang sudah didosiskan oleh dokter untuk mencegah halusinasinya muncul, namun ia malah memuntahkannya. Saat sang perempuan mulai kembali merasa paranoid, ia mengecek sekitar rumahnya untuk melihat apakah sosok perempuan yang menghantuinya ada di sekitar rumah. Ketika dilihatnya tidak ada, ia melihat ke TV yang sedang menyala dan terdapat dua orang perempuan yang sedang berbincang dalam TV. Saat ia melihat layar, kedua perempuan dalam TV melihat ke arahnya dan mengatakan bahwa sosok yang ia takuti akan segera datang. *Filmmaker* menggunakan layar elektronik sebagai media halusinasi sebagai petunjuk kepada penonton bahwa apa yang terjadi tidak benar-benar nyata. Terutama, kedua perempuan dalam TV itu hanya berbicara tepat ketika tokoh perempuan melihat ke layar.



Gambar 3.9. *Mise-en-scène* halusinasi dengan menggunakan layar TV

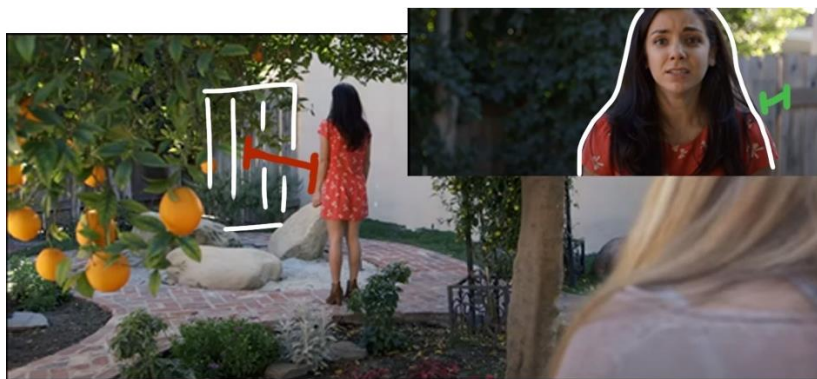
(Sumber: *Hallucination*, 2014)

Penulis juga mengambil acuan dari adegan saat si perempuan melihat halusinasinya secara langsung. Pada adegan ini, *background* di dalam *frame* tampak *blur* saat kamera menyorot si perempuan. Ini untuk menunjukkan kondisi mental yang dialami tokoh saat melihat halusinasinya. *Shot* ini penulis gunakan sebagai acuan karena ukuran *shot* yang menggambarkan kondisi tokoh saat halusinasi diambil dengan *frame* yang lebih luas. Ini menyesuaikan dengan perancangan *shot* yang penulis lakukan, dimana pada tahap halusinasi yang semakin bertambah maka semakin besar pula reaksi karakter. Sehingga tidak hanya menunjukkan ekspresi wajah, tapi *shot* ini juga memperlihatkan gerak tubuh tokoh saat mengalami halusinasi.

Table 3.9. Analisis *shot* tokoh saat mengalami halusinasi dalam *Hallucination*

<i>Shot</i>	Lensa
	Telephoto

Penggunaan jenis lensa yang mengakibatkan munculnya *blur* pada *background*, juga merupakan alasan penulis mengambil *shot* pada adegan ini sebagai referensi. Jenis lensa yang digunakan ialah *telephoto*, yang membuat pada *shot* ini ukuran *background* terlihat lebih dekat dengan karakter. Seperti terlihat pada gambar 3.10 dimana jarak karakter dengan pagar tersebut terlihat cukup jauh dalam *shot* lain, berbeda dengan *shot* yang digunakan penulis sebagai acuan.



Gambar 3.10. Analisis perbandingan jarak karakter dengan pagar taman sebagai *background*

(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2021)

4) **Scaries Stories to Tell in The Dark (2019)**

Sebuah film bergenre fantasi horor yang bercerita mengenai sekumpulan remaja yang terjebak dalam teror legenda penyihir di desa mereka, Mill Valley. Film ini merupakan film yang mengambil pendekatan horor untuk anak-anak. Teror legenda penyihir di Mill Valley berpusat pada kisah hantu seorang anak perempuan yang dirumorkan suka menculik anak-anak. Cerita berawal di suatu malam *haloween*, empat remaja yang terdiri dari Stella, Auggie, Chuck, dan Ramon memasuki rumah tempat rumor penyihir yang tersebar berasal. Ketika menjelajahi rumah tersebut, Stella mencuri salah satu buku yang diduga adalah milik sang penyihir. Sosok sang

penyihir ini dirumorkan adalah seorang penulis buku anak-anak semasa hidupnya. Tidak disangka oleh Stella, bahwa sosok sang penyihir akan marah dan menghantui remaja-remaja di desanya menggunakan cerita.

Target sang penyihir adalah remaja-remaja yang terlibat di malam *halloween* tersebut. Setiap karakter memiliki ketakutan mendalam akan sesuatu. Ketika si penyihir menuliskan cerita di buku yang dicuri Stella, maka setiap karakter akan menghadapi ketakutan mereka masing-masing. Halusinasi yang dialami setiap karakter terjadi seperti sebuah cerita dalam buku cerita anak. Halusinasi ini tumbuh dari rasa takut mereka terhadap sesuatu yang selalu mereka takuti ditambah rumor legenda sang penyihir.

Table 3.10. Analisis *shot* halusinasi Kakak Richie dalam film *Scaries Stories to Tell in The Dark* 2019

<i>Shot</i>	Lensa
	Telephoto

Penulis mengambil acuan saat kakak perempuan dari tokoh Chuck mengalami halusinasi di kamar mandi. Sang kakak memiliki ketakutan terhadap jerawat di wajahnya. Ia takut terlihat jelek saat tampil di atas panggung pentas sekolah dengan jerawat yang begitu merah dan besar. Saat ia melihat di cermin dan

terus-terusan memencet-mencet jerawatnya, tiba-tiba muncul kaki laba-laba dari dalam kulitnya. Kakak Chuck yang ketakutan semakin ketakutan dan histeris saat melihat ke cermin. *Shot* saat kakak Chuck sedang berkaca di cermin dan melihat laba-laba inilah yang dianalisa sebagai referensi. Pada *shot* ini bagian *background* terlihat *blur* karena menggunakan lensa *telephoto*.

Penggunaan lensa *telephoto* dapat terlihat pada perbandingan gambar 3.11 yang menunjukkan pada *shot* lainnya jarak antara karakter dan tembok di belakangnya sebenarnya cukup jauh. Selain itu dapat terbentuk *blur* karena lensa *telephoto* diletakkan dengan dengan posisi karakter berada. Penulis mengambil *shot* ini sebagai acuan karena sesuai dengan *shot* yang akan dirancang oleh penulis. Penulis ingin menangkap tidak hanya ekspresi tetapi juga gerak tubuh karakter saat mengalami halusinasi. Badan kakak Chuck terlihat bergetar ketakutan saat melihat jerawat dan kaki laba-laba yang muncul di cermin. Gerakan tubuh ini menunjukkan rasa takut dan ketidakstabilan karakter saat mengalami halusinasi.





Gambar 3.11. Analisis perbandingan jarak antara karakter dengan tembok sebagai *background*

(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2021)

5) A Scanner Darkly (2006)

A Scanner Darkly merupakan sebuah film animasi menggunakan teknik *rototype* dari *shooting live action*. Pemilihan penggunaan animasi sebagai media penyampaian cerita melalui film ini adalah untuk memvisualkan halusinasi-halusinasi yang liar. Film ini bercerita mengenai penyamaran seorang mata-mata yang masuk ke dalam pertemanan dengan orang-orang yang memakai narkoba bernama Substance D. *Shot* yang dianalisis oleh penulis ialah *shot* ketika salah satu dari pemakai bernama Freck akan bunuh diri. Freck mengkonsumsi beberapa obat tidur untuk membuatnya meninggal dengan tenang. Sayangnya, sebelum ia meninggal obat tersebut malah membuatnya mengalami halusinasi.

Table 3.11. Analisis *shot* halusinasi Freck dalam A Scanner Darkly

<i>Shot</i>	POV	Lensa
	Second Person	Wide
	Second Person	Wide

Halusinasi yang ia lihat berupa sebuah sosok monster berwarna kuning dengan kepala besar dan memiliki banyak mata di seluruh kepalanya. Sosok monster ini memproyeksikan ketakutan Freck yang sebenarnya takut untuk benar-benar meninggal. Bisa diketahui dari sosok monster ini berperan seperti malaikat kematian yang membacakan dosa-dosa Freck selama hidup. Pembacaan skrip tersebut begitu lama dan terlihat Freck tidak langsung meninggal, tapi malah tetap tersadar untuk mendengarkan monster tersebut berbicara. *Shot* ini menggunakan sudut pandang orang kedua dengan menempatkan kamera di samping atau belakang bahu tokoh. Sudut pandang orang kedua dengan kamera yang diletakkan dekat kepala menunjukkan bahwa kejadian ini hanya terjadi dalam kepala tokoh saja. Untuk menunjukkan adegan halusinasi ini digunakanlah jenis lensa *wide* yang memproyeksikan bahwa adegan ini hanyalah halusinasi Freck.



Gambar 3.12. Analisis penggunaan lensa *wide* yang menunjukkan distorsi
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2021)


Terlihat pada gambar 3.12 dimana kamera ditempatkan di dekat kepala Freck, membuat kepalanya menjadi tidak proporsional jika dibandingkan dengan ukuran tangannya. Distorsi yang dihasilkan oleh lensa *wide* pada *shot* ini membuat

garis bangunan cenderung mengecil ke arah kiri. Ini menyebabkan perbandingan ukuran antara Freck dan monsternya juga terlihat tidak proporsional. Alasan penulis mengambil penggunaan jenis lensa kamera dari adegan dalam film ini karena distorsi halusinasinya sangat terlihat. Distorsi lensa *wide* yang sangat terlihat serta penggunaan POV pada *shot* ini sangat cocok untuk dipakai dalam perancangan *shot* yang dilakukan penulis.

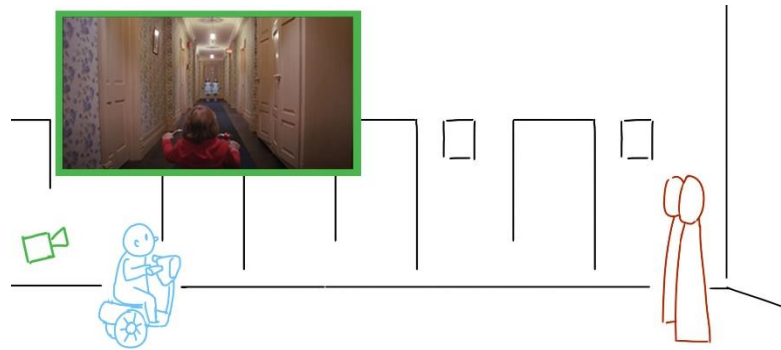
6) The Shining (1980)

Film yang disutradarai oleh sutradara Stanley Kubrick ini merupakan sebuah film bergenre psikologi thriller. Bercerita mengenai seorang pria bernama Jack yang menjadi gila setelah membawa keluarganya untuk bekerja sebagai *caretaker* di sebuah hotel bernama Overlook. Setelah gagal dalam pekerjaannya sebagai seorang penulis, Jack melamar untuk bekerja sebagai seorang *caretaker* di hotel Overlook. Hotel tersebut memiliki sejarah bahwa *caretaker* sebelumnya menjadi gila dan membantai istri serta anak kembarnya, namun Jack tidak terpengaruh oleh rumor tersebut. Ia diterima dan membawa istri dan anaknya yang tidak terlalu ia cintai, Danny. Danny merupakan seorang anak yang mempunyai teman imajinasi dan bisa melihat hal-hal aneh. Kemampuan yang Danny miliki disebut sebagai '*the shining*' oleh koki hotel Overlook yang rupanya juga memiliki kemampuan sama. Kemampuan tersebut ialah dapat melihat masa depan, melakukan telepati, dan sejenisnya. Setiap Danny berhalusinasi melihat hal-hal tersebut, ia akan terkena epilepsi.

Table 3.12. Analisis *shot* Danny berhalusinasi dalam The Shining

<i>Shot</i>	Angle	Lensa	POV
	Low	Wide	Second Person

Halusinasi yang dialami Danny ada beberapa. Yang dijadikan acuan oleh penulis untuk *sequence shot* ini ialah *shot* ketika Danny bertemu dengan sosok si kembar. Si kembar merupakan anak dari *caretaker* hotel Overlook sebelum Jack, yang sudah meninggal dibunuh oleh ayah mereka sendiri. Ketika melihat penglihatan tersebut, sutradara menggunakan POV orang kedua dengan meletakkan kamera tepat di belakang kepala tokoh anak. Seperti pada gambar 3.13, kamera ditempatkan setinggi kepala Danny mengikuti kepalanya yang mendongak melihat kedua anak perempuan di ujung lorong. Perbedaan tinggi ini membuat kamera yang ditaruh setinggi *eye level* anak membentuk gambar dalam *frame* yang terkesan menggunakan *low angle*. Lensa kamera yang digunakan adalah lensa *wide* yang memberikan petunjuk kepada penonton bahwa ini hanyalah proyeksi halusinasi yang ada di kepala sang anak. *Shot* ini dijadikan oleh penulis sebagai acuan karena memvisualkan halusinasi yang dialami oleh anak-anak.



Gambar 3.13. Analisis *angle* dan penempatan kamera pada *shot* Danny di lorong hotel
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2021)

3.3.3. Analisis Acuan Sequence *Shot* 52


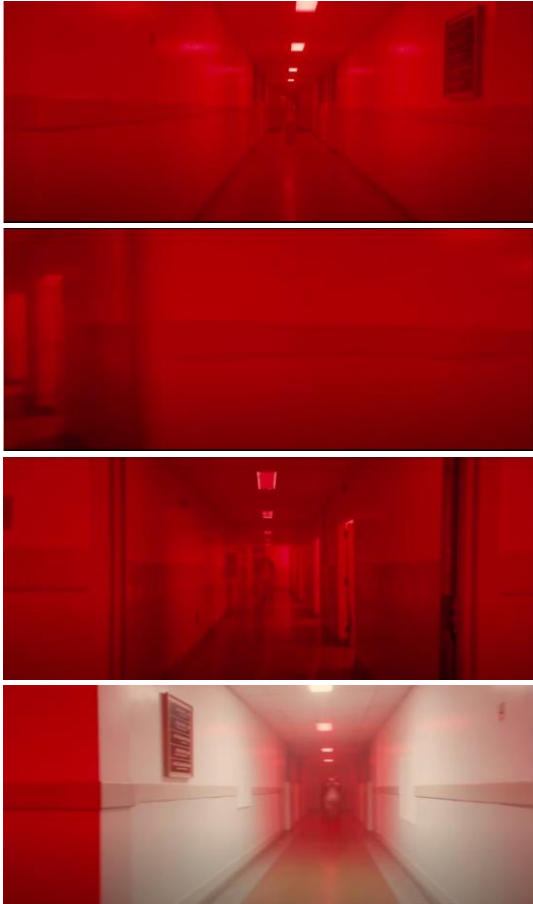
Penulis menggunakan acuan pergerakan kamera, lensa kamera, dan *mise-en-scène* untuk merancang *shot* pada *scene* 5. Film yang diambil sebagai acuan untuk *sequence* ini adalah *La Noria* (2018), *Scaries Stories to Tell in The Dark* (2019), dan *Black Swan* (2010).

1) *Scaries Stories to Tell in The Dark* (2019)

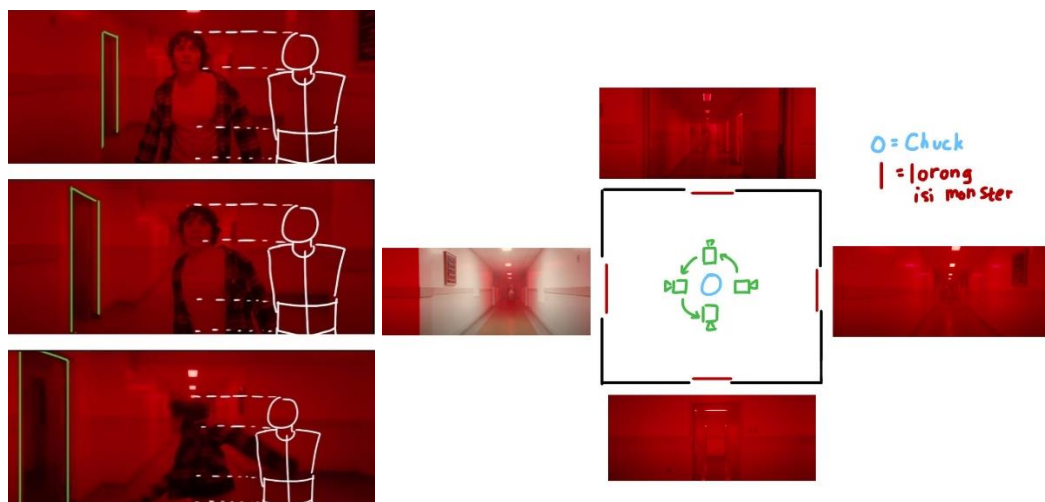
Film ini kembali penulis jadikan sebagai acuan, namun menggunakan adegan yang berbeda. Penulis mengambil adegan saat salah satu remaja bernama Chuck mendapat giliran ceritanya ditulis oleh sang penyihir di buku. Setelah teman-temannya yang lain menjadi korban dari sang penyihir, Chuck merasakan rasa takut yang menghantuinya. Monster yang ia temui merupakan monster yang sudah muncul di mimpinya pada malam sebelum kejadian. Ini menyebabkan sosok monster tersebut sudah menghantuinya dari sebelum Chuck berada di rumah sakit. Ketika Chuck benar-benar berada di ruangan berwarna merah, halusinasinya terproyeksi dan sosok sang penyihir membuatnya menjadi nyata. Adegan ini diambil

oleh penulis sebagai acuan untuk mengambil momen saat karakter terperangkap monster-monster dari halusinasinya.

Table 3.13. Analisis *shot* halusinasi Chuck dalam Scaries Stories to Tell in The Dark

No.	<i>Shot</i>	Pergerakan
1		Track Character
2		Pan to <i>shots</i>

Dalam *shot* ini *filmmaker* menempatkan sosok monster di ujung lorong yang perlahan semakin mendekati tokoh Chuck. Penempatan *mise-en-scène* monster di ujung lorong memberikan perasaan sesak yang dirasakan Chuck saat melihat sosok monster yang ia takuti itu. Sosok monster ada di mana-mana, kemanapun Chuck kabur. Apalagi saat terakhir adegan mencapai klimaks, sosok monster mengelilingi Chuck. *Filmmaker* menggunakan 2 jenis pergerakan kamera pada adegan ini, yaitu *tracking* mengikuti karakter dan *pan to shots* sebagaimana dilihat pada tabel 3.13. *Tracking* pada *shot* pertama dalam tabel dapat dibuktikan dengan ketika kamera bergerak maju, *background* mendekati kamera sedangkan jarak karakter dengan kamera tidak berubah. Ini tampak pada gambar 3.14 sebelah kiri yang memperlihatkan ukuran pintu yang semakin membesar, berbeda dengan tokoh Chuck dalam *frame* yang ukurannya tidak berubah.



Gambar 3.14. Analisis pergerakan kamera *tracking* (kiri) dan *pan to shots* (kanan) pada saat Chuck melihat sosok monster
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2021)

Pada gambar 3.14 sebelah kanan, penulis menganalisa pergerakan *pan to shots* pada *shot* lain dalam adegan ini. Posisi Chuck berada di tengah, dengan

sekelilingnya adalah lorong yang berisi sosok monster yang ditakuti Chuck. Keseluruhan gerak kamera sebenarnya memutar 270 derajat, namun *filmmaker* membuat kamera berhenti sejenak setiap menyorot lorong lainnya. Kamera yang berhenti setiap berputar 90 derajat membuat pergerakan ini menjadi *pan*. Selain itu, pergerakan pada *shot* ini penulis kategorikan sebagai *pan to shots* karena pergerakan *pan* menyorot satu *shot* lorong ke *shot* lainnya. Pergerakan kamera yang memutar ini memperlihatkan kepada penonton bagaimana terperangkapnya tokoh anak dalam film. Pergerakan inilah yang penulis jadikan sebagai referensi untuk mendukung perancangan *shot* tokoh yang terjebak dalam halusinasi.

2) La Noria (2018)

La Noria (2018) merupakan sebuah karya animasi pendek berdurasi 12 menit dengan genre horor. Film ini menggunakan karakter anak-anak sebagai tokoh utamanya. La Noria bercerita mengenai seorang anak yang merasakan kesedihan mendalam setelah ayahnya meninggal di medan perang. Sang anak di awal film digambarkan sebagai seorang anak yang ceria, ditunjukkan dengan ia yang sedang bermain dengan mainan bianglala. Kemudian, setelah pigura foto si anak dengan ayahnya jatuh dan pecah, barulah perasaan si anak yang sebenarnya terlihat. Ternyata terdapat perasaan dan luka yang mendalam yang dirasakan sang anak, berhubungan dengan kenyataan bahwa ayahnya sudah meninggal. Keseluruhan film menceritakan bagaimana frustasinya perasaan sang anak karena kesedihan yang mendalam kehilangan anggota keluarga yang dicintainya. Perasaan frustrasi dan kesedihan yang menghantui sang anak memunculkan monster-monster yang menjebak sang anak dalam kegelapan. Namun, pada akhir film sang anak dapat


menerima perasaan-perasaan yang menghantuinya dan monster-monster tersebut pun hilang.

Dalam cerita, tokoh anak mengalami halusinasi melihat monster-monster yang melambangkan perasaan sedih, takut, dan terjebak yang sang anak rasakan. Sosok monster-monster yang muncul merupakan sosok yang sama dengan yang digambar oleh tokoh anak di awal film. Ini seperti yang dikatakan Hall (dalam Colvin, 1906), monster-monster yang muncul dalam halusinasi anak tersebut merupakan hasil visualisasi dari imajinasinya yang ia percayai sebagai nyata. *Filmmaker* menggunakan bentuk monster yang sudah pernah diimajinasikan si anak sebagai simbolik bahwa sosok-sosok yang menghantui si anak adalah proyeksi dari pikiran sang anak sendiri.

Penulis mengambil referensi dari adegan saat monster-monster mulai muncul dan mengejar tokoh anak. Secara spesifik adegan yang diacu oleh penulis adalah adegan saat sang anak masuk ke dalam ruangan di loteng. Karakter anak terjebak dalam ruangan yang pintunya ia tutup dan kunci sendiri. Ini dimaksudkan menunjukkan bahwa sang anak yang bermaksud lari dari kesedihan yang menghantuinya, malah memerangkap dirinya sendiri dalam perasaan tersebut. *Filmmaker* menggunakan adegan dalam ruangan loteng ini sebagai adegan puncak dari halusinasi anak yang dihasilkan dari rasa takut untuk menghadapi perasaan kehilangan ayahnya. Inilah yang menyebabkan penulis mengambil acuan pada adegan ini, untuk mengaplikasikannya dalam adegan puncak halusinasi tokoh anak dalam karya yang penulis buat.

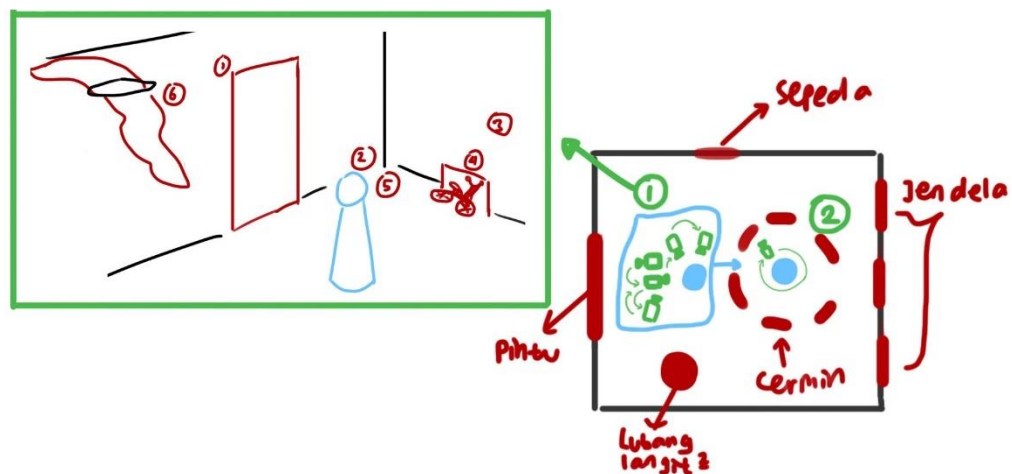
Table 3.14. Analisis *shot* halusinasi tokoh anak dalam La Noria

No.	<i>Shot</i>	Pergerakan
1		Track Out -> Spin 180 degree
2		Still -> Pan Left to Shot
3		Still -> Tilt Down
4		Still

5		Pan Right to Shot
6		Pan Right to Shot
7		Spin 360 degree

Pada adegan ini, *filmmaker* sengaja menggunakan pergerakan kamera berputar-putar untuk menunjukkan bahwa apa yang menghantui sang anak berputar-putar dalam pikirannya. Pergerakan kamera yang berputar merupakan campuran dari *pan to shot* dan putaran 180 derajat. Secara lebih detail pergerakan kamera pada *one take shot* ini diidentifikasi oleh penulis seperti dalam tabel 3.14. Pada gambar 3.15, terlihat analisa yang dilakukan penulis terhadap penempatan karakter dengan kamera, serta tahap pergerakan kamera pada *shot* ini. Seperti dalam

gambar pada tahap 1, setiap kamera selesai *panning* atau berputar dan menyorot suatu *shot* pasti akan berhenti dulu pergerakannya. Saat *still* kamera tidak berhenti total namun mengikuti gerak tokoh yang berjalan mundur. Pada tahap kedua seperti poin pada gambar, kamera berada di dalam lingkaran cermin dan dikelilingi jendela. Pergerakan kamera pada tahap kedua ini berputar terus menerus, memperlihatkan cermin. Jenis *pan* yang digunakan dalam *shot* ini masuk dalam kategori *swish la pan* yang berdasarkan teori Mercado (2011) merupakan *pan* dengan sangat cepat sehingga memunculkan visual yang *blur*. Di setiap sudut juga ditempatkan monster-monster yang menghantui perasaan dan pikiran tokoh anak.



Gambar 3.15. Analisa pergerakan kamera yang berputar-putar pada *shot* halusinasi dalam film La Noria

(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2021)

Pada tahap kedua pergerakan kamera dari *one take shot* ini *filmmaker* memperlihatkan monster yang tampak di cermin yang mengelilingi si anak. *Mise-en-scène* memperlihatkan bahwa sosok monster dan sosok anak bergantian nampak di cermin dan jendela, ditunjukkan sembari kamera bergerak. Ini menunjukkan bahwa sosok monster yang menghantuinya dan ia takuti adalah dirinya sendiri.

Filmmaker juga menggunakan media cermin untuk menunjukkan sosok monster ini untuk memberikan petunjuk kepada penonton bahwa apa yang sang anak lihat hanya dalam kepalanya. Lalu, kamera berhenti pada cermin yang menunjukkan wajah tokoh anak. Bagian ini menunjukkan ekspresi dan perasaan sebenarnya yang dirasakan sang anak. Adegan berikutnya sang anak berteriak sehingga membuat cermin pecah, menunjukkan kefrustasian tokoh anak akan perasaan yang ia miliki.



Gambar 3.16. *Mise-en-scène* halusinasi dengan media cermin dan kaca jendela
(Sumber: *La Noria*, 2018)

3) **Black Swan (2010)**

Black Swan (2010) merupakan sebuah film yang menceritakan tentang seorang ballerina bernama Nina yang memiliki obsesi berlebihan untuk mendapatkan peran utama dalam pentas ‘*Swan Lake*’. Nina merupakan seorang ballerina yang sudah bertahun-tahun terobsesi untuk mendapatkan peran utama dalam pentas balet

sanggarnya. Saat ia akhirnya mendapatkan kesempatan tersebut, seorang ballerina bernama Lily mengancam posisi peran utamanya. Peran utama dalam pentas ‘Swan Lake’ adalah menjadi 2 karakter yaitu karakter Black Swan dan White Swan. *Director* pentas tersebut merasa bahwa Nina hanya bisa memerankan White Swan dengan baik, namun sebagai Black Swan Nina kurang menjiwai. Menurutnya Lily memiliki bakat untuk memerankan Black Swan dengan karakternya yang bebas. Mengetahui bahwa Lily mengancam posisinya, Nina menjadi sangat paranoid. Ia jadi sering berhalusinasi melihat dan berinteraksi dengan sosok Lily yang selalu bertransformasi menjadi Nina. Nina berhalusinasi karena rasa takut dan paranoid ia tidak bisa menjadi sempurna dalam memerankan kedua karakter dalam ‘Swan Lake’.



Gambar 3.17. *Mise-en-scène* halusinasi Nina dengan cermin studio

(Sumber: *Black Swan*, 2010)

Penulis mengambil acuan *mise-en-scène* dari adegan saat Nina sedang berlatih balet di studio sanggarnya. *Shot* ini dipilih karena pemakaian media cermin untuk menampilkan visual halusinasi yang dilihat oleh tokoh. *Filmmaker* memanfaatkan studio yang memiliki banyak cermin untuk merefleksikan bayangan Nina. Nina berhalusinasi melihat sosok dirinya dalam cermin berlaku berbeda dari dirinya yang ada di dunia nyata. Dari sini *filmmaker* sudah memberikan petunjuk kepada penonton bahwa apa yang dilihat oleh Nina merupakan halusinasinya. Karena dunia dalam cermin bukanlah yang sebenarnya, sehingga *filmmaker* memanfaatkan hal tersebut untuk menunjukkan kepada penonton bahwa apa yang Nina lihat bukanlah yang sebenarnya terjadi.

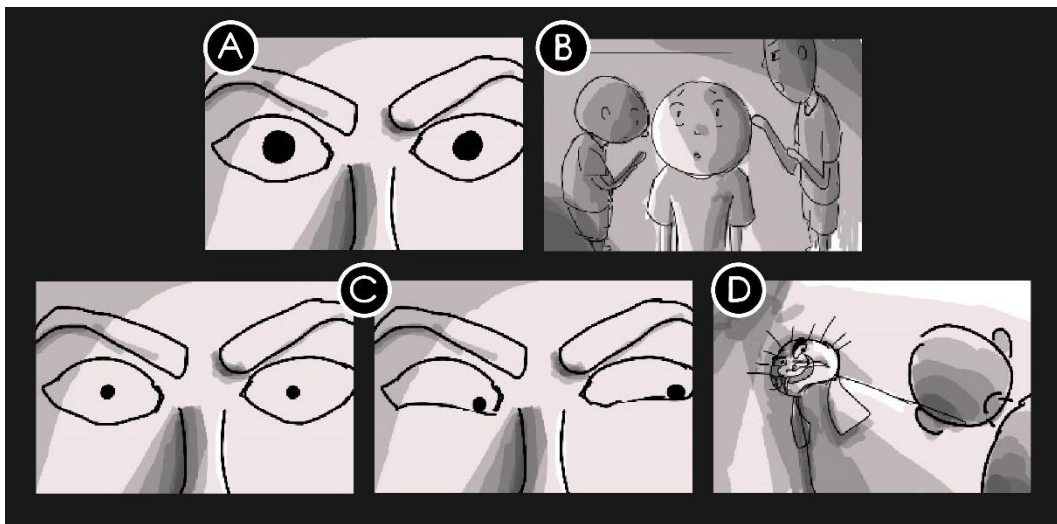
3.4. Proses Perancangan

Setelah dilakukan studi referensi dari film dan animasi yang dapat dijadikan sebagai acuan, penulis melanjutkan proses pengerjaan ke tahap selanjutnya. Tahap selanjutnya adalah proses perancangan *shot* yang berupa eksplorasi penulis.

3.4.1. Perancangan *Shot* 25, 26, dan 27

Sequence shot 25, 26, dan 27 pada *scene* 1 ini adalah *shot* yang menunjukkan awal mula tokoh Zaki mengalami halusinasi. Penulis memilih untuk merancang *shot* ini karena ini adalah momen perubahan sosok Si Caling di mata Zaki. Eksplorasi yang dilakukan dalam pengembangan *sequence shot* ini terjadi sebanyak 3 kali. Pada eksplorasi pertama, penulis belum melakukan studi literasi dan observasi dengan benar sehingga hanya memainkan jenis *shot* dan *angle* kamera saja. Awalnya, penulis hanya berfokus untuk menunjukkan ketakutan dari tokoh anak saat melihat

sosok ondel-ondel yang menatapnya. Ini mengakibatkan penggunaan teknik sinematografi untuk *sequence shot* pada adegan ini tidak menunjukkan aspek halusinasi sama sekali. Eksplorasi pertama ini dibuat menyesuaikan dengan adegan yang tertulis dalam *script*, yaitu pada adegan ini hanya Zaki yang melihat Si Caling menjadi hidup dan menatapnya. Berdasarkan kalimat tersebut, penulis membedah adegan menjadi 4 *shot*.



Gambar 3.18. Eksplorasi pertama *sequence shot* awal halusinasi Zaki

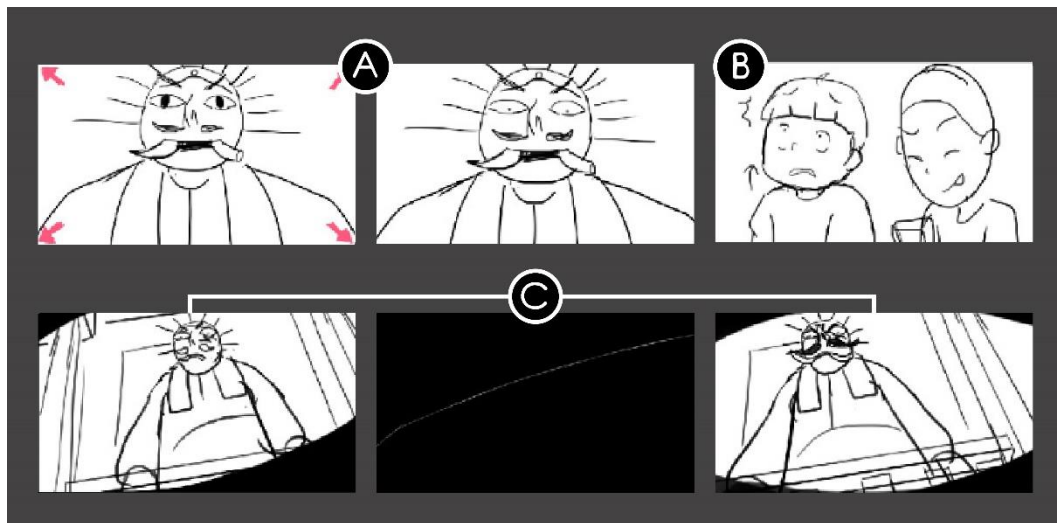
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2021)

Keempat *shot* tersebut disebut sebagai A, B, C, dan D. Pembahasan eksplorasi pertama ini mengacu kepada gambar 3.18. *Shot* A memperlihatkan mata Si Caling yang masih biasa dari dekat menggunakan jenis *shot* ECU (*Extreme Close Up*). *Shot* B menggunakan *high angle* memperlihatkan ekspresi wajah Zaki yang terpaksa menatap Si Caling. Pada *shot* B ini, penulis menempatkan Zaki di tengah *frame* lebih maju daripada kedua temannya yang ada di belakang. Sementara Zaki melihat ke arah kamera, kedua temannya sibuk melihat *handphone* dan bercanda

sendiri. Menggunakan *mise-en-scène* pada *shot* ini penulis ingin mengindikasikan bahwa sosok Si Caling yang menjadi hidup hanya dilihat oleh Zaki saja.

Adegan berlanjut dengan *shot* C yang menggunakan posisi kamera sama seperti pada *shot* A. Pada *shot* C ini diperlihatkan pupil mata Si Caling mengecil lalu melirik ke arah kanan bawah. Pengecilan pupil ini dibuat sebagai penanda bahwa Si Caling sudah menjadi hidup. Penulis menggunakan jenis *shot* ECU pada *shot* A dan C dengan maksud menunjukkan dengan jelas kepada penonton perubahan Si Caling melalui matanya. Jadi secara tidak langsung penulis ingin menunjukkan bahwa perubahan Si Caling menjadi hidup hanya dapat dilihat oleh Zaki dan penonton saja. Sehingga kemudian *shot* D dibuat untuk mengkonklusikan sudut pandang tersebut.

Dalam *shot* D, yang ada di dalam *frame* hanya Zaki dan Si Caling saja. Dengan posisi Zaki mengisi sebelah kanan bawah *frame* dan Si Caling mengisi bagian kiri atas, bagian kiri bawah dikosongkan untuk posisi penonton. Pada *shot* ini, penonton seakan-akan ada di sebelah Zaki melihat pemandangan yang sama. *Angle* kamera diambil dari bawah untuk menunjukkan visual Si Caling yang membuat Zaki ketakutan. Selain itu penggunaan *low angle* juga dimaksudkan sebagai perwakilan dari sudut pandang anak-anak. *Shot* A, B, C, dan D pada eksplorasi pertama ini hanya mengajak penonton untuk melihat bersama-sama apa yang membuat tokoh anak ketakutan. *Sequence shot* ini masih tidak cukup untuk memberitahukan kepada penonton perbedaan ketika tokoh anak dalam film mengalami halusinasi.



Gambar 3.19. Eksplorasi kedua *sequence shot* awal halusinasi Zaki

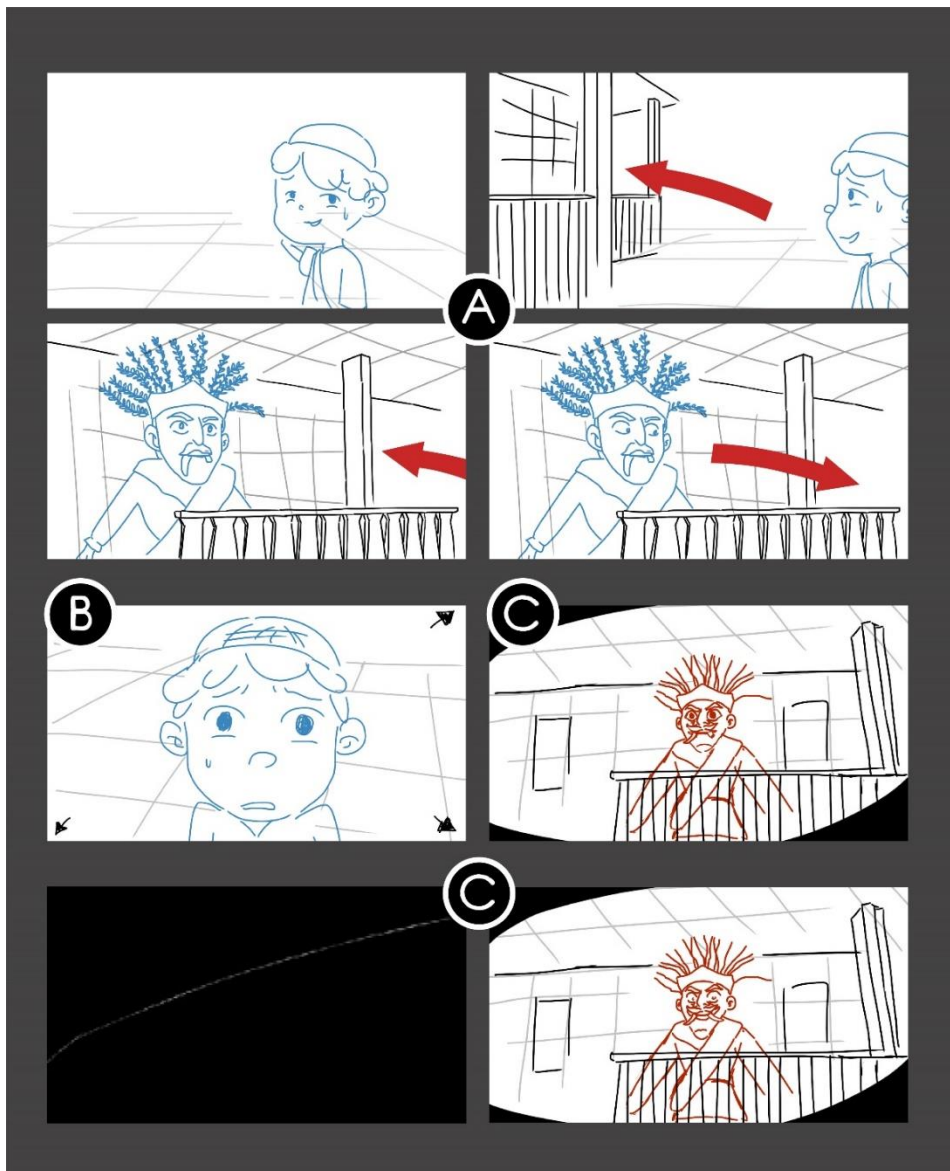
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2021)

Setelah penulis melakukan studi literasi dan observasi beberapa film, penulis memutuskan untuk melakukan perubahan *sequence shot* pada adegan ini. Pada eksplorasi kedua, jumlah *shot* yang awalnya ada 4 dikurangi menjadi 3 saja yaitu A, B, dan C seperti pada gambar 3.19. Ini dikarenakan dirasa tidak perlu melakukan pemotongan ketika memperlihatkan perubahan mata Si Caling seperti pada eksplorasi pertama. Terlihat pada *shot* A yang menunjukkan transisi perubahan mata ondel-ondel. Berdasarkan studi literasi yang dilakukan penulis, pada *shot* A ini mulai menambakan teknik pergerakan kamera. Pergerakan kamera yang digunakan ialah *dolly in* untuk memberikan petunjuk kepada penonton akan adanya kejadian yang berbahaya.

Shot B masih memperlihatkan ekspresi Zaki yang kaget saat melihat mata Si Caling yang melihatnya. Kali ini penulis menggunakan pengambilan kamera dari *eye level* dengan posisi *blocking* karakter $\frac{3}{4}$. Di dalam *shot* ini teman Zaki hanya satu orang mengikuti perubahan plot cerita yang menghapus tokoh teman lainnya.

Shot C menunjukkan muka seram Si Caling menggunakan *low angle* masih untuk memvisualkan sudut pandang tokoh anak, yaitu Zaki. Berdasarkan acuan film-film yang sudah penulis tonton, *shot C* menggunakan lensa *wide* dan efek *vignette* di sekitar *frame* sebagai bagian dari unsur halusinasi. Penggunaan POV pada *shot C* menggunakan sudut pandang orang pertama, seakan-akan kamera ditaruh di dalam mata Zaki.

Untuk menunjukkan transisi ekspresi Si Caling menjadi menyeramkan dengan senyum yang lebar dan mata melotot, digunakan kedipan mata. Kedipan mata ini juga digunakan untuk mendukung POV orang pertama. Penggunaan POV dari sudut pandang mata Zaki ini digunakan penulis untuk memberikan petunjuk kepada penonton bahwa penglihatan yang terlihat dalam *frame* hanya dari penglihatan tokoh anak saja. Untuk menambah kesan kamera dari dalam mata anak, penulis menambahkan efek *shaky* pada *shot C* ini. Pembuatan *sequence shot* pada eksplorasi kedua belum memperhitungkan perbandingan ukuran 3D *modeling* dari kedua karakter. Ini menyebabkan *shot* yang dibuat cenderung tidak pas dan belum tentu bisa dilakukan.



Gambar 3.20. Eksplorasi ketiga *sequence shot* awal halusinasi Zaki

(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2021)

Penulis kembali melakukan observasi referensi film dan konsultasi untuk merancang *sequence shot* ini. Pada eksplorasi ketiga ini, penulis memutuskan untuk mengubah *shot* A yang menunjukkan transisi perubahan Si Caling. Berdasarkan referensi film yang penulis jadikan sebagai acuan, *shot* yang pada 2 eksplorasi sebelumnya hanya menyorot wajah Si Caling diubah. *Shot* A memasukkan Zaki dan

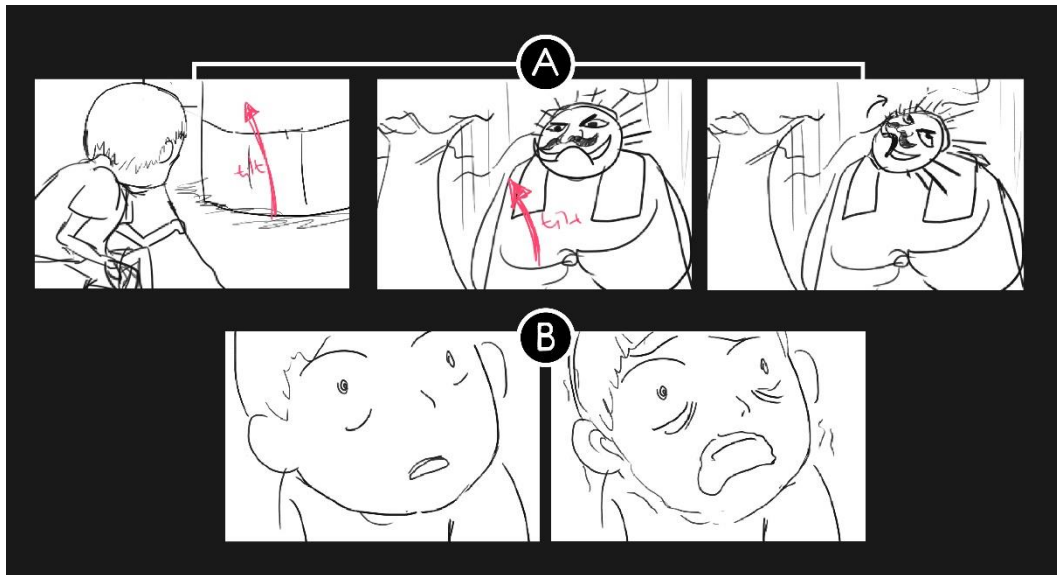
Si Caling dalam satu kali *take*. Ditambahkan aspek pergerakan kamera *pan* untuk memperlihatkan Zaki dan Si Caling dalam satu *shot*.

Untuk *shot* B, penulis kembali menggunakan *shot* pada eksplorasi pertama yang menggunakan *high angle*. Yang berubah hanya penambahan pergerakan kamera *dolly in*. Penulis menggunakan pergerakan kamera pada *shot* A dan B untuk membangun suasana ketakutan yang dirasakan oleh tokoh anak saat mengalami halusinasi. Pada *shot* C, penulis melakukan penyesuaian dengan ukuran dari *modeling* 3D kedua tokoh. Kamera disesuaikan dengan tinggi Zaki, sehingga penerapan *low angle* pada *shot* ini tidak terlalu ekstrem seperti pada eksplorasi kedua. Untuk penggunaan efek dan jenis lensa serta apa yang terlihat di dalam *frame* tidak berubah dari eksplorasi sebelumnya. Eksplorasi ketiga ini adalah eksplorasi final yang dipilih sebagai *sequence* yang paling tepat untuk memvisualkan awal tokoh anak mengalami halusinasi melihat sosok ondel-ondel.

3.4.2. Perancangan Shot 41, 42, dan 43

Sequence shot 41, 42, dan 43 pada *scene* 3 ini adalah *shot* yang menunjukkan halusinasi Zaki saat ia mulai merasakan rasa takut terhadap sosok Si Caling menghantuinya. Melalui *sequence shot* ini, penulis ingin menunjukkan bahwa halusinasi Zaki sudah semakin meningkat. Petunjuk yang diberikan kepada penonton bahwa Zaki saat melihat sosok seram Si Caling hanyalah halusinasi juga semakin kuat. Eksplorasi yang dilakukan dalam pengembangan *sequence shot* ini terjadi sebanyak 3 kali. Penulis awalnya membedah dari *script* yang menjelaskan bahwa pada adegan ini Zaki sedang bersembunyi di balik pohon dan ternyata sosok Si Caling menemukannya. Dari penjelasan adegan, untuk eksplorasi pertama

penulis membagi *sequence shot* menjadi 2 *shot* saja yaitu A dan B, seperti terlihat pada gambar 3.21.



Gambar 3.21. Eksplorasi pertama *sequence shot* halusinasi di balik pohon
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2021)

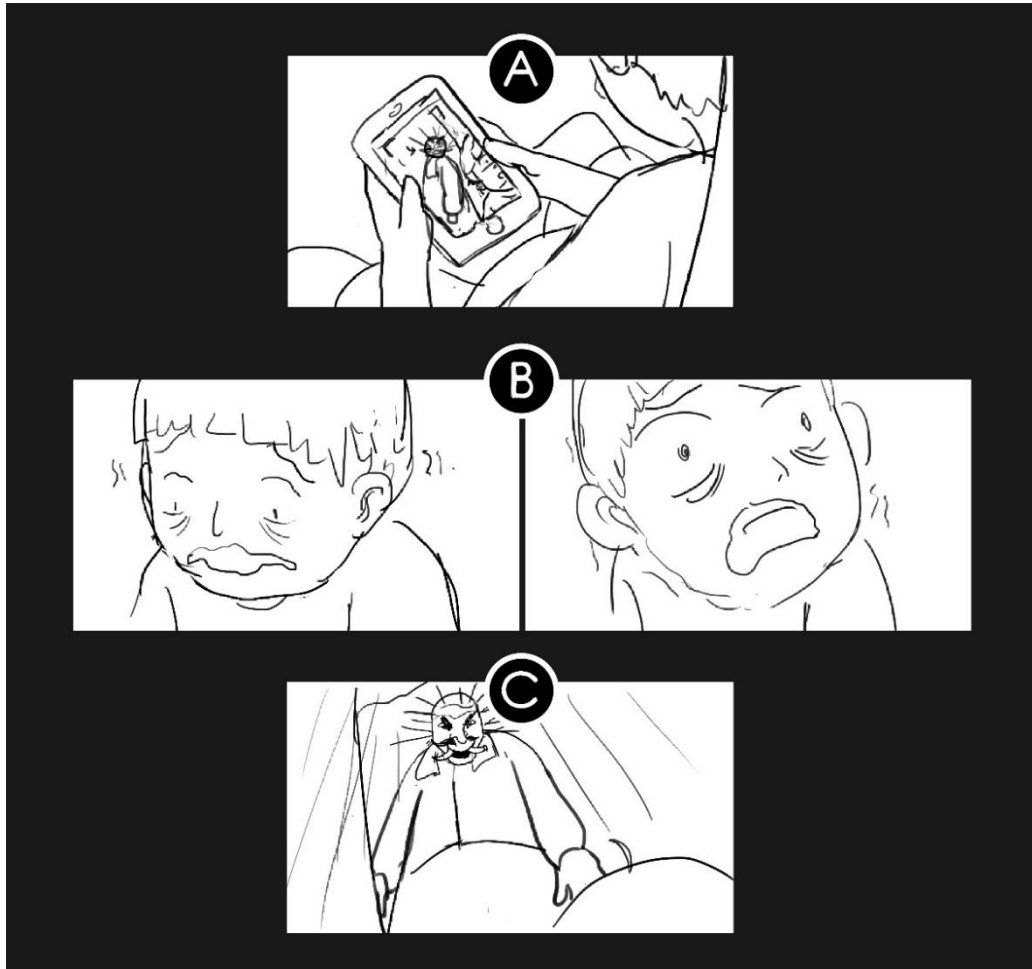
Pada eksplorasi pertama, penulis masih mengambil referensi dari film-film bergenre horor yang mengandalkan *jumpscare*. Ini membuat hasil perancangan pada eksplorasi pertama ini berfokus pada bagaimana membuat penonton merasakan seramnya sosok Si Caling. Diawali dengan *shot* A yang memperlihatkan tokoh anak sudah menyadari bahwa Si Caling menemukan tempat ia bersembunyi. Zaki menoleh dari balik pohon lalu mendongak ke atas. Kamera bergerak secara *tilt* ke atas lalu berhenti ketika wajah Si Caling sudah masuk ke dalam *frame*. Pergerakan kamera ini mengikuti gerak kepala Zaki yang mendongak melihat Si Caling. Penulis menggunakan pergerakan seperti ini untuk menempatkan penonton pada sudut pandang orang kedua, dengan tinggi yang sama dengan tokoh anak. Saat kamera sudah menyorot wajah Si Caling, gerakan *tilt* terhenti dan kamera menjadi

still. Penulis membuat kamera *still* untuk beberapa detik untuk menunjukkan Si Caling yang memutar kepalanya dan menggerakkan mata.

Adegan dilanjutkan dengan *shot* B yang memperlihatkan ekspresi wajah Zaki yang ketakutan saat melihat Si Caling berubah semakin menyeramkan. *Shot* ini dibuat dengan jenis *shot* BCU (*Big Close Up*), dimana bertujuan untuk menunjukkan dengan jelas betapa takutnya Zaki dari ekspresi mikro wajahnya. Untuk mendukung rasa dan ekspresi ketakutan yang dirasakan Zaki, kamera juga akan diberikan pergerakan *shaky*. Namun, *sequence shot* pada eksplorasi pertama ini dirasa tidak menggunakan aspek yang dapat memberikan petunjuk kepada penonton bahwa Zaki sedang mengalami halusinasi. Oleh karena itu, penulis kembali melakukan observasi menggunakan film-film yang lebih relevan dengan halusinasi untuk merancang eksplorasi ke-2.

Setelah melakukan observasi dengan referensi yang dirasa lebih tepat, penulis kemudian memutuskan untuk menambahkan jumlah *shot* pada *sequence* ini menjadi 3. Seperti dalam gambar 3.22 *shot* dibagi menjadi A, B, dan C. Pada *shot* A saat Zaki menyadari keberadaan Si Caling, penulis menggunakan sebuah media untuk menunjukkan halusinasinya. Media ini digunakan sebagai petunjuk tambahan agar penonton dapat menyadari bahwa visual Si Caling yang terlihat dalam *frame* tidaklah nyata. Media yang digunakan ialah layar *handphone*. Ini dikarenakan pada adegan tersebut benda yang dapat menunjukkan sosok Si Caling tanpa Zaki harus menoleh hanya *handphone*-nya. Oleh karena itu, penulis memanfaatkan *handphone* Zaki sebagai media yang memperlihatkan visual

halusinasi Zaki. Pada *shot* ini sosok Si Caling terlihat setelah kamera dari *game* yang dimainkan Zaki pada awal cerita terbuka.



Gambar 3.22. Eksplorasi kedua *sequence shot* halusinasi di balik pohon

(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2021)

Shot B masih menggunakan aspek sinematografi yang sama seperti pada eksplorasi sebelumnya. Penulis hanya mengubah sedikit adegannya, menyesuaikan dengan pada awalnya Zaki menunduk baru melihat ke atas. Pada *shot* C penulis menambahkan *shot* yang memperlihatkan sosok Si Caling secara nyata di hadapannya. *Shot* ini dimaksudkan penulis agar penonton dapat memahami bahwa

halusinasi yang dialami Zaki sudah dianggapnya nyata. *Angle* kamera yang digunakan pada *shot* ini adalah *low angle*, kamera diletakkan seolah-olah berada di belakang kepala tokoh anak.



Gambar 3.23. Eksplorasi terakhir *sequence shot* halusinasi di balik pohon

(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2021)

Setelah melakukan penyesuaian dengan animasi dan melakukan studi referensi film serta literasi, penulis kembali melakukan beberapa perubahan pada *sequence*. Pada eksplorasi ke-3, tidak ada perubahan terhadap *shot* A dan C karena dirasa sudah menyampaikan dengan tepat apa yang ingin penulis sampaikan kepada penonton. Penulis memutuskan untuk mengubah sedikit aspek jarak kamera pada

shot B. Pengambilan gambar yang lebih jauh untuk memperlihatkan sedikit *body language* tokoh anak yang ketakutan saat melihat Si Caling. Ditambahkan juga pergerakan kamera bergerak mengikuti kepala Zaki yang mendongak ke atas. Selain penambahan pada pergerakan kamera, penulis juga menambahkan pengaturan pada lensa kamera. Memainkan *depth of field*, penulis memutuskan untuk membuat *background* pada *shot* B *blur*. Ini berdasarkan studi referensi film yang penulis pelajari, untuk menunjukkan bahwa karakter mengalami halusinasi maka diperlukan efek *blur* pada *background frame*. Eksplorasi ketiga pada *sequence* ini dirasa sebagai yang paling tepat untuk menyampaikan apa yang penulis ingin sampaikan kepada penonton.

3.4.3. Perancangan Shot 52

Shot 52 pada *scene* 5 ini adalah *shot* yang menunjukkan puncak halusinasi Zaki. Pada adegan ini, halusinasi yang dialami Zaki sudah cukup parah sehingga penulis ingin membuat sebuah *shot* yang dapat memvisualkan kondisi halusinasi tersebut. Eksplorasi yang dilakukan dalam pengembangan *shot* pada adegan ini terjadi sebanyak 4 kali. Pada eksplorasi pertama, penulis menunjukkan halusinasi dengan *mise-en-scène* sosok Si Caling bergerak dan melihat Zaki saat Zaki mengintip melalui lubang kunci. Ini untuk menyesuaikan dengan *script* awal yang menggunakan lubang kunci sebagai media untuk melihat sosok Si Caling. Melihat sosok Si Caling melalui lubang kunci dibuat oleh penulis setelah melakukan observasi terhadap film-film horor. Dalam film-film horor yang penulis awalnya jadikan acuan, banyak film yang membuat adegan melihat sosok hantu dari lubang kunci. Namun, setelah melakukan penyesuaian dengan *environment*, ternyata pintu

rumah Zaki tidak memiliki lubang kunci karena sudah merupakan rumah modern. Selain itu karena keterbatasan gerak Si Caling, maka tidak memungkinkan untuk wajah Si Caling tampak melalu lubang kunci. Secara logika jika ingin wajah Si Caling setara dengan tinggi lubang kunci maka Si Caling harus menunduk, namun ternyata ia tidak bisa melakukan hal tersebut. Hal ini membuat penulis harus kembali melakukan eksplorasi untuk menyesuaikan dengan *environment* yang baru dan kelogisan gerak tokoh.

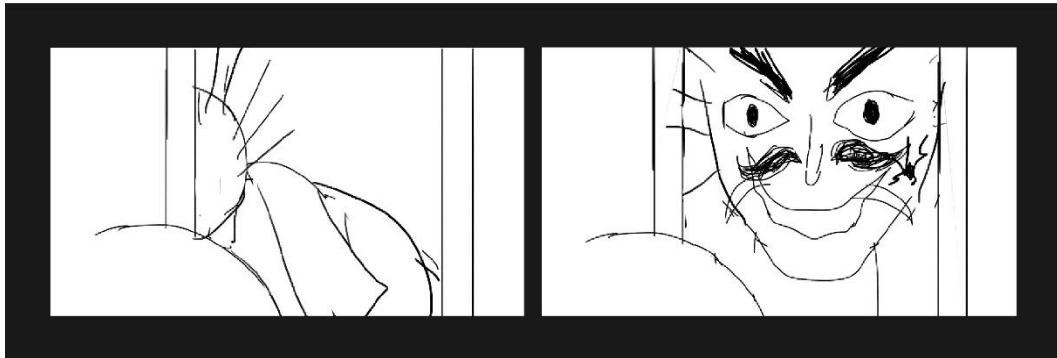


Gambar 3.24. Eksplorasi pertama *shot* puncak halusinasi Zaki

(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2021)

Setelah melakukan penyesuaian dengan *environment*, penulis memutuskan untuk mengganti *mise-en-scène*. Penulis memanfaatkan kaca jendela sebagai media untuk menunjukkan sosok Si Caling sebagai halusinasi dari Zaki. Namun, untuk pergerakan penulis tetap membuat Si Caling agak sedikit menunduk namun lebih tinggi. Secara logika Si Caling tidak menunduk, namun hanya memiringkan cara berdirinya di tanah sehingga bisa berada dalam satu *frame* dengan Zaki. Kamera pada *shot* ini ditaruh menggunakan sudut pandang orang kedua, dari belakang

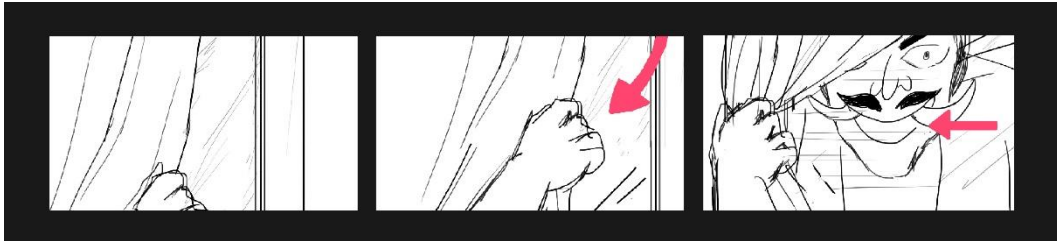
kepala Zaki. Namun, *shot* pada eksplorasi kedua ini dirasa masih tidak cukup untuk menyampaikan bahwa halusinasi Zaki sedang mencapai puncaknya.



Gambar 3.25. Eksplorasi kedua *shot* puncak halusinasi Zaki

(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2021)

Penulis kembali melakukan studi literasi untuk mendapatkan *shot* yang bisa menyampaikan puncak halusinasi Zaki dengan tepat melalui teknik sinematografi yang digunakan. Pada eksplorasi yang ketiga ini, penulis memutuskan untuk menambahkan pergerakan kamera pada *shot* ini untuk lebih menunjukkan ketidakstabilan halusinasi tokoh Zaki. Pergerakan yang dipakai ialah *track* tangan Zaki saat membuka gorden. Sudut pandang yang dipakai pada *shot* ini adalah seakan-akan kamera ada di depan mata Zaki. Namun, ternyata pergerakan kamera ini dirasa masih terlalu stabil sehingga masih kurang tepat untuk menggambarkan kondisi Zaki saat mengalami puncak halusinasinya. Dalam eksplorasi ini, penulis tidak mengubah perancangan posisi Si Caling dari eksplorasi sebelumnya. Si Caling masih muncul di depan kaca jendela dengan tinggi kurang lebih setinggi mata Zaki. Ini membuat posisi penempatan Si Caling masih harus dimiringkan atau menunduk. Namun, terbatas pada kemampuan gerak Si Caling, tidak memungkinkan menundukkan Si Caling.



Gambar 3.26. Eksplorasi ketiga *shot* puncak halusinasi Zaki

(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2021)

Pada eksplorasi terakhir, penulis memutuskan untuk mengubah pergerakan kamera dan sudut pandang yang digunakan. Setelah melakukan observasi menggunakan film-film yang berhubungan dengan tingkat halusinasi tinggi, terbentuklah *shot* pada eksplorasi keempat ini. Pengambilan gambar pada *shot* ini menggunakan *one take shot* dengan pergerakan kamera campuran antara *pan to shot* dan perputaran 180 derajat seperti pada gambar 3.26. Untuk jenis pergerakan *pan* yang digunakan adalah *swish la pan*, jenis pergerakan *pan* yang sangat cepat. Jenis pergerakan ini membawa penonton merasakan ketidakstabilan pikiran Zaki yang sedang berhalusinasi dengan lebih terasa. Selain itu, untuk beberapa detik kamera akan mundur terlebih dahulu sebelum melakukan *pan*.

Pergerakan mundur ini mendukung penggunaan sudut pandang orang ketiga, yang seakan-akan pada *shot* ini penonton berada di tengah antara Zaki dan Si Caling. Penonton menggunakan *low angle* saat melihat sosok Si Caling karena kamera diletakkan setara dengan tinggi Zaki. Kemudian, setelah melakukan studi referensi kembali, penulis memutuskan untuk menambahkan media cermin sebagai petunjuk tambahan untuk penonton bahwa semua yang Zaki lihat tidak benar-benar nyata. Eksplorasi keempat ini merupakan eksplorasi terakhir. Ini karena

pengaplikasian teknik sinematografi pada eksplorasi ini dirasa sudah bisa menyampaikan apa yang penulis ingin penonton rasakan saat menonton adegan ini.



Gambar 3.27. Eksplorasi keempat *shot* puncak halusinasi Zaki
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2021)