



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Pada perancangan adegan pengejaran yang menegangkan, sangat penting untuk memperhatikan bagaimana sebuah *shot* dapat mendukung skenario yang menegangkan. Aspek-aspek *shot* seperti tipe *shot*, komposisi, *angle*, pergerakan kamera, dan lensa kamera perlu dipertimbangkan pengaplikasiannya agar dapat menghasilkan *shot* yang menegangkan. Aspek-aspek tersebut dapat digunakan selaras dengan faktor-faktor yang membuat sebuah adegan menegangkan. Faktor tersebut antara lain:

1. Tingkat empati penonton pada protagonis. Semakin tinggi empatinya, maka semakin tinggi keinginan penonton agar tidak ada hal buruk yang terjadi pada protagonis.
2. Tingkat kemungkinan protagonis dapat lolos dari situasi yang mencekam. Semakin kecil kemungkinannya, maka cerita menjadi semakin menegangkan.
3. Penggunaan *element of surprise* yang berlawanan dengan ekspektasi untuk memberikan *predictive interference*, sehingga penonton menjadi ragu akan apa yang ia percayai.

Sebagai contoh, jika ingin menunjukkan bahwa sebuah karakter yang memiliki keunggulan, maka gunakanlah *low angle*. Sebaliknya dengan *high angle* dapat memberikan kesan karakter yang kecil dan lemah. Penggunaannya dapat

diaplikasikan untuk mendapatkan empati penonton. Kemudian, gerakan kamera *handheld* dengan komposisi yang *unbalanced* dapat menggambarkan suasana yang mencekam atau kacau. Aspek-aspek *shot* seperti ini yang perlu diperhatikan untuk mendukung ketegangan yang terjadi di dalam cerita.

Selain pendukung adegan yang menegangkan, aspek *shot* juga harus dipertimbangkan saat membuat adegan pengejaran yang di dalamnya terkandung banyak gerakan. Misalnya komposisi *shot* satu dengan yang lain harus dengan mudah diikuti oleh mata penonton agar tidak kehilangan fokus. Hal ini dikarenakan sangat susah bagi penonton untuk mengarahkan matanya jika *shot* tidak dibarengi dengan komposisi yang jelas seperti menaruh karakter dengan *headroom* atau *lookroom* yang cukup agar ruang geraknya lebih leluasa. Kemudian penggunaan lensa perlu dipertimbangkan karena dapat mempengaruhi tingkat kedalaman atau jarak dalam koordinat z pada sebuah *shot* sehingga dapat memberikan jarak atau mengurangi jarak antar pengejar dan yang dikejar tergantung kebutuhan cerita.

5.2 Saran

Penulis menyarankan bagi penulis lain yang ingin melakukan penelitian terhadap perancangan *shot*, sebaiknya memiliki pengetahuan dasar tentang apa saja komponen-komponen dalam mendesain sebuah *shot* sebelum mulai menonton film-film yang memiliki kaitan dengan *shot* yang diinginkan. Hal tersebut berguna agar saat menonton, penulis dapat melakukan deduksi singkat mengenai intensi sutradara dan bagaimana sutradara tersebut menyampaikan intensinya lewat *shot* yang ia desain. Deduksi singkat saat menonton sangat berguna sebagai *checkpoint*

untuk nantinya dapat dianalisis kembali setelah selesai menonton film tersebut. Selama melakukan riset yang terdiri dari membaca buku dan observasi film, terkadang akan menemukan ketidakselarasan antara teori pada buku dan prakteknya pada film. Ketidakselarasan ini seringkali merupakan kesengajaan yang dilakukan oleh sutradara dan bukan sebuah kesalahan. Saran dari penulis adalah observasi dasar dari tindakan melanggar *guideline* teori film yang dilakukan oleh sutradara dan bagaimana sutradara tetap mampu menyampaikan pesan walau tak selaras dengan *guideline* yang ada.

Terakhir, visual merupakan salah satu komponen utama dalam menyampaikan cerita dari sebuah film. Oleh karena itu, dalam proses perancangan *shot*, disarankan untuk seringkali bertanya pada diri sendiri tentang pesan apa yang ingin disampaikan lewat *shot* tersebut. Pesan yang dimaksud bisa apa saja, mulai dari suasana, kemampuan karakter, kekurangan karakter, posisi karakter dalam cerita, dan lainnya. Kumpulan pesan-pesan yang didapatkan dari *shot* itulah yang membentuk seberapa baiknya cerita akan berjalan di dalam pikiran penonton.