

1.1.RUMUSAN MASALAH

Bagaimana strategi sutradara dalam merancang *shot* untuk menggambarkan *nyctophobia* pada film *Siapa Disana?*.

1.2.BATASAN MASALAH

Agar pembahasan dalam penelitian tidak melebar maka penulis membuat batasan permasalahan yang memfokuskan pada *scene-scene* yang menunjukkan kontradiksi melalui perubahan antara shot POV dengan shot CCTV, spesifiknya *scene 7* dan *scene 8*. *Scene 7* dan *scene 8* menunjukkan perbedaan antara apa yang dilihat oleh Valen sebagai seseorang yang memiliki ketakutan dengan kegelapan dengan sudut pandang ketiga yaitu CCTV sebagai bentuk realita yang terjadi.

1.3.TUJUAN PENELITIAN

Tujuan dari penulisan skripsi ini adalah untuk menunjukkan strategi sutradara dalam perancangan *shot* pada film “Siapa Disana?” dalam menggambarkan *nyctophobia*. Selain itu penelitian ini dilakukan untuk menambah wawasan penulis dengan bereksperimen menggunakan kamera 360/*omnidirectional* untuk membuat film. Penulis juga berharap penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi kepada peneliti lain dengan topik pembahasan yang serupa

2. STUDI LITERATUR

2.1. SHOT

Shot menurut Rabiger & Hubris Cherrier (2020), adalah sebuah unit terkecil pada *film language* yang mengutarakan sesuatu seperti kata-kata pada bahasa secara spesifik. Shot berfungsi sebagai sarana komunikasi yang berisi informasi terkait dengan apa yang ingin diceritakan oleh seorang sutradara. Shot dapat mengandung makna literal maupun non-literal, tetapi menurut Rabiger & Hubris Cherrier (2020) seorang *filmmaker* harus berusaha untuk menghindari dibentuknya gambar yang memvisualisasikan makna secara harfiah (hlm. 175).

Ketika kita mengonsep makna sebuah shot dengan menggunakan konsep *mise-en-scène*, terdapat aspek makna tampak dan ada aspek makna tersembunyi. Makna yang dikenali oleh mengacu pada makna literal atau nilai deskriptif dari suatu gambar. Misalnya, ketika Anda melihat gambar seekor anjing, gambar tersebut sepertinya menyiratkan bahwa itu adalah gambar seekor anjing. Makna tampak ini berfokus pada apa yang terlihat secara fisik di dalam gambar.

Makna tersembunyi mengacu pada makna yang lebih dalam atau simbolis yang terkait dengan sebuah gambar. Menurut Rabiger & Hubris Cherrier (2020, hlm. 176) makna tersembunyi mencakup interpretasi subjektif dan asosiasi yang mungkin muncul di benak penonton saat melihat suatu gambar. Misalnya, teks menyatakan bahwa anjing dapat menjadi simbol kesetiaan murni. Makna tersembunyi ini mengacu pada makna yang lebih abstrak atau emosional yang terkait dengan gambar tersebut.

Dalam konteks pengisahan cerita visual, makna yang terlihat dan yang tersembunyi bekerja sama untuk menciptakan makna yang lebih kompleks dan mendalam. Makna yang terlihat memberikan landasan yang jelas dan nyata, sedangkan makna yang tersembunyi memberikan dimensi tambahan yang memperkaya pengalaman para penonton. Menggabungkan kedua elemen ini memungkinkan pembuat cerita menyampaikan maksud dan pesannya melalui gambar yang dipilihnya dan cara penyajiannya.

2.1.1.360 Camera

Kamera 360 adalah teknologi pengambilan gambar yang memungkinkan pengguna untuk merekam atau mengambil gambar dari semua arah secara simultan. Hal ini mencakup sudut pandang 360 derajat horizontal dan vertikal, menciptakan pengalaman visual yang imersif. Kamera 360 menggunakan berbagai teknologi seperti lensa fisheye, sensor yang sensitif terhadap gerakan, dan pemrosesan gambar digital untuk menciptakan gambar beresolusi tinggi dengan sudut pandang yang luas. Menurut (Scottie, 2017, hlm. 1) video 360 derajat berbeda dengan VR (virtual reality), hal ini dikarenakan video 360 derajat

membawa penonton ke dalam dunia virtual melalui saraf sensorik saja sedangkan elemen krusial dalam VR adalah kebebasan user dalam berinteraksi dengan unsur-unsur yang ada dalam lingkungan sekitar dunia virtual.

Dari segi narasi, penggunaan format 360 derajat ini mengajak penonton untuk turut serta dan seakan-akan “hadir” di dalam suatu dunia virtual atau film. Melalui hal tersebut penonton dapat secara mendalam memiliki pengertian terhadap sebuah aksi serta berempati terhadap suatu karakter (Kata & Gander, 2018, hlm. 2). Pada format video 360 derajat, penonton merupakan spektator pasif yang tidak dapat mengubah struktur plot cerita. Tidak seperti VR dimana aksi pengguna dapat mempengaruhi cerita, imersif pada video 360 hanya berupa ilusi saja (Elmenzy et al., 2018, hlm. 9). Meyer (dikutip oleh Dooley, 2017) mengatakan bahwa dengan bantuan format 360 derajat, penonton dapat menjadi spektator pada suatu cerita yang dapat memiliki kontribusi meskipun secara dasar tetap menjadi pasif (hlm. 6).

Dalam konteks sinematografi, perancangan shot dengan kamera 360 memungkinkan pembuat film untuk menciptakan pengalaman visual yang lebih mendalam dan imersif. Ini dapat mencakup pengambilan gambar dari sudut pandang yang tidak mungkin dengan kamera tradisional, pengaturan framing yang dinamis, dan eksplorasi lingkungan yang lebih luas. Tetapi menurut Sheikh et al., (2017), kebebasan yang diberikan kepada penonton membatasi sutradara dalam menggunakan teknik pembuatan film secara konvensional seperti mengubah-ubah *angle*, *cuttingan* tiap shot dan pergerakan kamera (hlm 1). Menurut Dooley, (2017, hlm. 5) dalam pembuatan film menggunakan format 360 derajat, kebebasan dalam pengaturan *set* dan juga *lighting* sangat dibatasi. Hal ini dikarenakan fungsi dari kamera 360 yang merekam ke segala arah sehingga memungkinkan untuk masuknya peralatan teknis ke dalam *frame*. Untuk mengatasi hal ini, penempatan *lighting* harus benar-benar diperhatikan atau dapat mengandalkan *natural lighting* seperti yang dikatakan oleh Xiang et al (2023, hlm. 3). Pembentukan *shot* juga berbeda pada video 360 jika dibandingkan dengan film konvensional. Pada format 360, sebutan *shot size* diganti dengan

orientation space (Xiang et al., 2023, hlm. 4). *Orientation size* ini meliputi *inner orbit*, *near orbit*, *far orbit*, dan *outer orbit* (gambar 2.1).



Gambar 2.1. Penjelasan tentang *orientation size*

Sumber: (Xiang et al., 2023)

- *Inner Orbit*: Jarak pandangan 2-5 feet (60-150cm), penonton dapat melihat detail props dan dapat membaca emosi karakter.
- *Near Orbit*: Jarak pandangan 5-10 feet (150-300 cm), objek yang berkaitan dapat secara tidak langsung mengarahkan penonton untuk melihat ke arahnya.
- *Far Orbit*: Jarak pandangan 10-18 feet (300-550 cm), penonton dapat melihat objek yang disorot.
- *Outer Orbit*: Jarak Pandangan lebih dari 18 feet (550 cm lebih), biasanya *props* atau karakter akan dihiraukan.

Kemudian, penggunaan kamera 360 dapat memberi ruang untuk banyak distraksi, dalam artian ketika penonton diberikan kebebasan untuk memilih apa yang dilihat maka pesan yang ingin disampaikan oleh pembuat film dapat terlewat dan tidak tersampaikan ke penonton (Dooley, 2017, hlm. 10). Maka dari itu, dalam riset yang dilakukan oleh (Sheikh et al., 2017, hlm. 4), berjudul

“*Directing Attention in 360-Degree Video*” didapatkan bahwa dengan adanya audio *cue*, penonton dapat tertuntun dan mendapatkan maksud dari apa yang ingin disampaikan pada suatu video atau film. Selain itu, jarak antara penonton dengan subjek maupun objek di sekitar penonton juga harus diperhatikan sebab efek distorsi yang ada dari bawaan kamera 360 dapat membuat penonton kurang nyaman dan dapat menyebabkan *motion sickness*.

2.2. Nyctophobia

Ketakutan pada umumnya berasal dari wujud pertahanan manusia terhadap sesuatu yang tidak diketahui. Dikutip dari Joshua & Tammy (2015, hlm. 2) manusia dapat merasakan takut dengan mudah karena respons stimulus terhadap sumber bahaya yang dianggap sebagai wujud evolusi. Perwujudan evolusi yang tidak disadari ini mendominasi otak untuk memberikan alasan sehingga membuat seringkali manusia merasakan takut terlebih dahulu sebelum mengetahui bahwa hal yang tidak diketahui tersebut tidak memberikan ancaman. Salah satu ketakutan atau *phobia* spesifik yang dialami oleh banyak orang adalah *nyctophobia*.

Teori *nyctophobia*, juga dikenal sebagai fobia gelap, adalah ketakutan ekstrem terhadap kegelapan atau situasi dengan sedikit cahaya. Fobia gelap ini merupakan salah satu jenis fobia spesifik yang mempengaruhi individu secara psikologis dan dapat membatasi kehidupan sehari-hari mereka. Pendekatan kognitif dalam teori *nyctophobia* menyoroti peran pemikiran dan persepsi dalam memperkuat ketakutan tersebut. Individu dengan *nyctophobia* mungkin memiliki interpretasi yang distorsi terhadap kegelapan, menganggapnya sebagai tempat yang berbahaya atau penuh dengan ancaman. Umumnya, seseorang yang memiliki *nyctophobia* ketika dihadapi dengan kegelapan dapat merasa cemas atau mengalami keadaan panik, merasa kehilangan kendali atau kesadaran, dan merasa tidak berdaya untuk mengatasi situasi tersebut (Janani et al., 2022, hlm. 2)

Otak manusia bekerja secara konstan dalam mengambil informasi. Dalam keadaan gelap, otak kita akan mengirim sinyal dalam bentuk “ketakutan” sebagai

wujud dari pertahanan kita. Dalam keadaan takut otak kita akan berpikir secara irasional dan sering kali membuat kita langsung mengambil kesimpulan. Thoksakis & Papes (2022, hlm. 3) menjelaskan bahwa di keadaan dimana kita tidak melihat dengan jelas, otak kita biasanya membuat seakan-akan melihat suatu gerakan atau wujud karena kurangnya informasi yang diambil dalam otak.

Umumnya *phobia* ini dimiliki oleh anak-anak tetapi tidak jarang juga berlangsung hingga dewasa. Menurut Joshua & Tammy (2015, hlm. 2) kegelapan mempengaruhi otak dengan respons terkejut yang dapat membuat seseorang merasa gelisah meskipun tidak mengetahui sumber-nya dan baru mulai mempertanyakannya kemudian. Biasanya anak-anak memiliki ketakutan terhadap kegelapan karena hantu ataupun *monster*, sedangkan bagi orang dewasa ketakutan akan gelap berasal dari ancaman-ancaman yang tidak dapat diperkirakan seperti pembunuhan di tempat yang gelap. Tentu saja, ada aspek genetik, lingkungan, dan psikososial yang juga dapat berkontribusi pada perkembangan nyctophobia. Seperti yang disebutkan oleh Joshua & Tammy (2015, hlm. 2) hal-hal seperti cerita rakyat atau mitos yang ada di suatu daerah memiliki peran penting terhadap pertumbuhan seseorang.

3. METODE PENCIPTAAN

Deskripsi Karya

Film *Siapa Disana?* mengisahkan tentang Valen yang memiliki ketakutan akan kegelapan. Suatu hari setelah mendengar cerita mistis yang beredar di kampusnya merupakan malapetaka bagi Valen karena di hari yang bersamaan ia tidak menyadari bahwa telah disebarkan informasi mengenai pemadaman lampu di kawasan perumahannya. Karena sudah menuju tengah malam Valen pun terpaksa untuk menetap di rumah menunggu lampu kembali menyala. Ketidakberdayaan Valen membuat dirinya akhirnya berhalusinasi, tetapi akhirnya terselamatkan oleh operasi ronda malam yang dilakukan oleh satpam keliling

Tabel 3.1. Informasi Teknis Film Pendek *Siapa Disana?* (2024)