

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)

Judul	<i>Siapa Disana?</i>	Tahun	2024
Genre	<i>psychology</i> <i>horror</i>	Format	360 <i>action video</i>
Durasi	9.30 menit	Biaya produksi	± 1.000.000
Produksi	Comical Convergence	Negara produksi	Indonesia
Aspek Rasio	3820x1920, 2:1	Bahasa	Indonesia
Format Suara	360 <i>spatial sound</i>	Takarir	Inggris, Indonesia

Konsep Karya

Dalam rangka pengerjaan skripsi, penulis membuat karya film dengan menggunakan kamera 360 yang berjudul “Siapa Disana?”. Film *Siapa Disana?* merupakan film 360 live action yang secara garis besar menceritakan tentang sudut pandang seseorang dengan ketakutan mendalam akan kegelapan yang biasa dapat disebut sebagai phobia, spesifiknya *nyctophobia*. Dengan adanya phobia tersebut, sang karakter utama, yaitu Valen, dihadapi dengan gangguan-gangguan yang berasal dari pikirannya sendiri. *Treatment* dari sutradara adalah semua orang dapat melihat apa yang kau lihat, tapi tidak semua orang dapat merasakan apa yang kau rasakan.

Film “Siapa Disana?” dibuat dengan menggunakan kamera 360 yang dapat mengambil gambar dari segala arah secara simultan. Seperti yang telah disebut di atas, film “Siapa Disana?” menggambarkan tentang ketakutan seseorang terhadap kegelapan. Dengan digunakannya kamera 360, penonton seakan-akan ikut masuk kedalam film dan dapat merasakan apa yang dirasakan oleh karakter. Selain itu film “Siapa Disana?” juga menggunakan dua perspektif, yaitu perspektif *first person* dan perspektif *third person* dimana pada film ini penonton akan

diperlihatkan sudut pandang Valen dengan shot POV serta terdapat sudut pandang CCTV dari beberapa *angle* di tiap sudut ruangan yang berfungsi sebagai sudut pandang orang ketiga dalam menggambarkan sisi realita.

Dalam pengambilan *shot* POV, kamera diletakkan di kepala karakter dengan *angle eye level*. Hal ini digunakan sebagai bentuk replikasi sudut pandang manusia agar penonton dapat seolah-olah turut serta dalam film. Dengan kamera 360 pun penonton dapat menentukan arah pandangan yang ingin dilihat sehingga dengan suasana yang telah dibentuk pada film, penonton dapat merasakan atau setidaknya mengerti apa yang dirasakan oleh karakter Valen dalam penggambaran ketakutan akan gelap. Untuk *shot* CCTV, sutradara ingin mereplikasi CCTV *bullet* yang dapat melakukan rotasi ke kiri dan ke kanan. *Shot* ini dibentuk sebagai wujud kontradiksi terhadap apa yang dilihat oleh Valen. Dalam penentuan peletakkan *shot* CCTV, sutradara memilih sudut-sudut yang dapat mengambil keseluruhan *set*. Dengan ini, layaknya CCTV pada umumnya, penonton dapat melihat kejadian-kejadian yang berlangsung.

Tahapan Kerja

1. Pra produksi:

Pada tahapan pra-produksi penulis sebagai sutradara sekaligus *scriptwriter* melakukan *brainstorming* bersama rekan penulis dalam pembuatan cerita untuk tugas akhir. Rekan penulis menyarankan untuk membuat film dengan menggunakan kamera 360 dengan *genre* horror. Penulis selaku sutradara memikirkan untuk membuat cerita mengenai ketakutan akan gelap dan dengan digunakannya kamera 360 maka terdapat banyak hal yang dapat dieksplorasi dari ketakutan tersebut. Dalam mengeksplorasi ketakutan pada gelap, penulis menggunakan teori *shot* dan *nyctophobia* sebagai teori utama dengan 360 kamera sebagai teori pendukung.

2. Produksi:

Pada saat produksi dalam pengerjaan pembentukan set, penempatan lighting harus sangat diperhatikan agar tidak masuk frame. Karena menggunakan kamera 360, penggunaan lighting sangat sedikit dan kebanyakan mengandalkan practical light

seperti lilin. Selain itu, salah satu kamera yang digunakan oleh penulis yaitu GoPro 360 memiliki kendala dimana jika merekam selama lebih dari 10 menit maka beberapa part dari video yang telah terekam tersebut akan tersendat-sendat. Tetapi karena dalam satu *take* biasanya sudah mencakup apa yang terjadi pada satu *scene*, maka seringkali dilakukan satu *take* pada beberapa *scene*. Hal ini merupakan salah satu pembeda signifikan antara penggunaan kamera 360 dengan cara konvensional yang biasanya dalam pembuatan film, satu *scene* dapat membutuhkan beberapa *shot* untuk menjelaskan cerita.

Pada pengambilan gambar *scene 7* dan *8* masing-masing dilakukan dua kali *take*, satu untuk *shot POV* dan satu untuk *shot CCTV*. Dalam pengambilannya, aktor diharuskan untuk melakukan pergerakan yang sama persis untuk mendapatkan perbedaan sudut pandang yang presisi.

3. Pasca Produksi:

Untuk tahapan pascaproduksi penulis memiliki tugas untuk memperhatikan pekerjaan editing dan memberikan saran-saran penaruhan *shot* untuk membuat *sequence* yang baik serta efektif. Penulis juga memberikan ide dalam visual efek serta pewarnaan yang cocok dalam membuat suatu adegan yang menegangkan dan memberikan gambaran terhadap halusinasi karakter yang sesuai dengan alur cerita. Selain dari editing, penulis selaku sutradara juga memberikan masukan dalam pemilihan *sfx* (*sound effect*) dan *bgm* (*background music*) yang sesuai dengan mood pada *scene-scene* tertentu.

4. ANALISIS

4.1. HASIL KARYA

Pada penelitian ini, penulis bertanggung jawab sebagai sutradara dalam pembuatan film *Siapa Disana?* dan memiliki tugas untuk merancang *shot design* dalam memvisualisasikan *nyctophobia* menggunakan kamera 360. Perancangan tersebut akan diperlihatkan menggunakan *shot-shot* pada *scene 7* yang menunjukkan kontradiksi antara *shot POV* dan *CCTV*.