

membuat suasana yang lebih mencekam dan untuk mengintensifkan perasaan takut karakter dalam menggambarkan *nyctophobia*.

Dalam pembentukan dramatisasi pada cerita, format video 360 dapat mengundang banyak distraksi kepada penonton sehingga dibutuhkan suatu sumber pengalihan yang dapat mendapatkan kembali perhatian penonton. Salah satu hal yang dapat mengalihkan penonton adalah dengan adanya suara. Maka dari itu setiap sebelum ada adegan penting, diperlukan sebuah suara untuk mengarahkan penonton kepada adegan tersebut.

Penulis menemukan beberapa kendala pada saat merancang penulisan tugas akhir ini. Salah satunya adalah kurangnya peralatan yang digunakan sehingga dalam pembentukan *shot* POV, terlihat banyak rambut yang mungkin dapat mengganggu pandangan penonton. Selain itu, ruang untuk menggunakan peralatan *lighting* sangat terbatas sehingga dalam proses pengambilan gambar, kebanyakan hanya mengandalkan *practical light*. Yang terakhir apa yang ingin disampaikan serta ketakutan yang ingin ditunjukkan mungkin akan berbeda tergantung pada *device* yang digunakan.

Pada akhirnya ketakutan pada setiap orang berbeda-beda dan tidak semua orang merasa takut akan kegelapan. Penulis juga merasa bahwa dalam menggambarkan *nyctophobia* serta penggunaan format 360 video ini dapat dieksplorasi lebih lanjut lagi bagi yang ingin menganalisis topik serupa.

6. DAFTAR PUSTAKA

- Dooley, K. (2017, November 20). Storytelling with virtual reality in 360-degrees: a new screen grammar. *Studies in Australasian Cinema*, 11(3), 12. 10.1080/17503175.2017.1387357
- Elmenzy, A., Edenhofer, N., & Wimmer, J. (2018, April 11). Immersive Storytelling in 360-Degree Videos: An Analysis of Interplay Between Narrative and Technical Immersion. *Journal of Virtual Worlds Research*, 11(1), 10. https://www.researchgate.net/publication/324452650_Immersive_Storytelling_in_360-Degree_Videos_An_Analysis_of_Interplay_Between_Narrative_and_Technical_Immersion. 10.4101/jvwr.v11i1.7298
- Janani, B. J., & Manoj, R. (2022, Agustus). A STUDY ON THE LEVEL OF NYCTOPHOBIA AND ITS IMPACT ON INSOMNIA AMONG

- YOUNG ADULTS. *Research Gate*, 6.
https://www.researchgate.net/publication/362690889_A_STUDY_ON_THE_LEVEL_OF_NYCTOPHOBIA_AND_ITS_IMPACT_ON_INSOMNIA_AMONG_YOUNG_ADULTS
- Joshua, L., & Tammy, Z. (2015, January). Nyctophobia: From Imagined to Realistic Fears of the Dark. *Nyctophobia: From Imagined to Realistic Fears of the Dark*. 10.24839/2164-8204.JN20.2.102
- Kata, S., & Gander, P. (2018, November 16). The Effects of Cinematic Virtual Reality on Viewing Experience and the Recollection of Narrative Elements. *Presence Teleoperators & Virtual Environments*, 27(4), 16. 10.1162/pres_a_00338
- Rabiger, M., & Hurbis-Cherrier, M. (2020). *Directing: Film Techniques and Aesthetics* (6th ed.). Routledge/Focal Press, Taylor & Francis Group.
<https://libgen.is/book/index.php?md5=909E89C1BBC7A5921051647F04F8EBF4>
- Scottie, G. (2017, October 29). What's the Difference Between VR, AR, MR, and 360? *What's the Difference Between VR, AR, MR, and 360?*, 1.
<https://medium.com/iotforall/whats-the-difference-between-vr-ar-mr-and-360-139fcf434585>
- Sheikh, A., Brown, A., Watson, Z., & Evans, M. (2017, March 14). DIRECTING ATTENTION IN 360-DEGREE VIDEO. *DIRECTING ATTENTION IN 360-DEGREE VIDEO*, 9.
<https://www.ibc.org/directing-attention-in-360-degree-video/840.article>
- Thoksakis, A., & Papesh, M. H. (2022, October 6). Why Some People See, Hear, Or Feel “Ghosts”. *Neuroscience and Psychology*, 7. 10.3389/frm.2022.790073
- Xiang, W., Perumal, V., & Neo, T. K. (2023, November 16). Exploring the Role of Mise-En-Scène in 360-Degree Video. *Proceedings of the 3rd International Conference on Creative Multimedia 2023 (ICCM 2023)*, 6. 10.2991/978-2-38476-138-8_19

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A