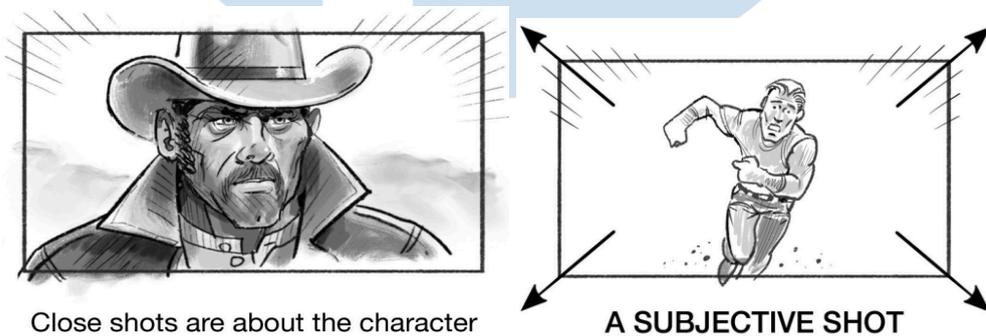


2. STUDI LITERATUR

2.1. SUBJEKTIF *SHOT*

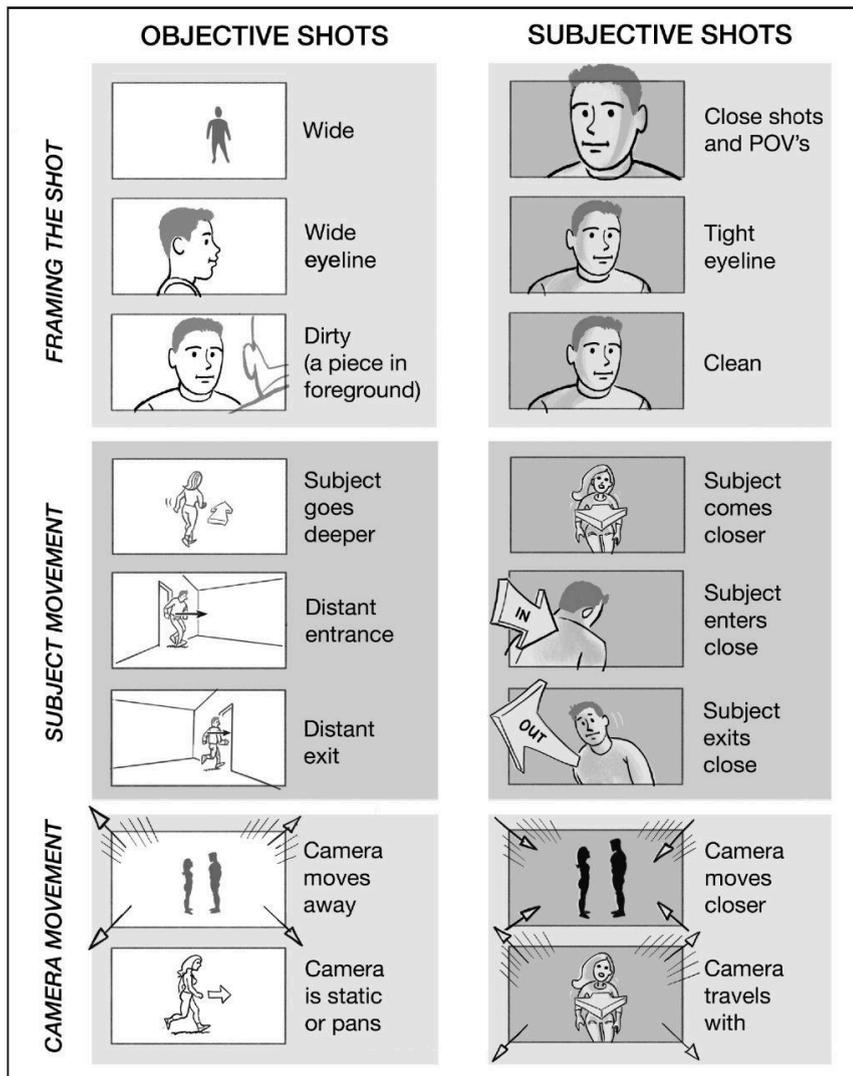
Menurut Bowen (2018, hlm.9) menjelaskan bahwa dalam produksi film, istilah “*shot*”, “*shoot*”, “*shooting*” memiliki makna yang beragam namun umumnya merujuk pada proses pengambilan gambar atau merekam suatu adegan dengan menggunakan kamera. *Shot* adalah perekaman dari sudut pandang tertentu pada satu waktu. Menurut Brine (2020, hlm.19) Subjektif *shot* memungkinkan penonton merasakan peristiwa bersama karakter, berbagi pikiran dan emosinya. *Shot* dengan jarak yang dekat mampu menekankan pada tindakan dan psikologis karakter. Dalam subjektif *shot* yang melibatkan karakter yang bergerak, kamera harus mengikuti gerakan karakter dan melihat dari mata karakter. Subjektif *shot* ini sejalan dengan pengalaman hidup manusia sering merasa lebih terhubung secara emosional dengan orang-orang yang terdekat.



Gambar 2.1. Contoh subjektif *shot*

(Sumber : Brine, The Art of Cinematic Storytelling, 2020, hlm. 19-20)

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



Gambar 2.2. Berbagai contoh subjektif *shot*

(Sumber : Brine, The Art of Cinematic Storytelling, 2020, hlm. 87)

Menurut Rabiger dan Hubris-Cherrier (2020, hlm.211) Subjektif *shot* merupakan *camera angle* yang diambil dari perspektif karakter menciptakan kesan seolah-olah penonton melihat adegan melalui mata karakter. Menurut Mascelli (2006, hlm.14) kamera subjektif merekam dari sudut pandang pribadi. Kamera berperan sebagai mata penonton untuk menempatkan penonton pada adegan tersebut.

2.1.1 POINT OF VIEW (POV) SHOT

Menurut Katz (2019, hlm.291-292) *Point of View (POV) shot* merupakan perspektif yang merepresentasikan pengalaman karakter. *POV shot* melibatkan penggunaan teknik kamera subjektif untuk menampilkan sudut pandang karakter dalam suatu adegan. Menurut Brown (2021, hlm.10) kamera berfungsi sebagai mata bagi penonton. *POV shot* dapat meningkatkan keterlibatan penonton dalam cerita karena penonton melihat sebagaimana yang dilihat oleh karakter sehingga penonton dapat merasakan pengalaman yang sama dengan karakter dalam film. Menurut Mascelli (2006, hlm.22) kamera ditempatkan di dekat karakter secara subjektif sehingga penonton diberi kesan bahwa mereka berdiri berdampingan dengan karakter yang mengalami peristiwa tersebut. Penonton melihat adegan dari sudut pandang karakter, melalui mata karakter seperti dalam *shot* subjektif.

POV shot adalah salah satu cara yang digunakan untuk mempengaruhi perasaan dramatis penonton pada film melalui sudut pandang karakter. *POV shot* merupakan perspektif pengambilan gambar yang merekam sudut pandang dari karakter tertentu. Dengan menggunakan *POV*, penonton dibawa ke perspektif yang sama dengan karakter sehingga menciptakan kedekatan emosional dengan karakter dalam adegan yang sedang berlangsung (Samtrimandasari, 2023, 17).

2.1.2 MEDIUM CLOSE UP (MCU) SHOT

Menurut Brine (2020, hlm.331) *medium close up (MCU) shot* adalah pengambilan gambar jarak dekat dari bagian dada hingga kepala sehingga memberi gambaran subjektif tentang karakter. (hlm.90) *MCU shot* merupakan subjektif *shot* yang menunjukkan lebih banyak pergerakan dari dada ke atas untuk menggambarkan tindakan tertentu.

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

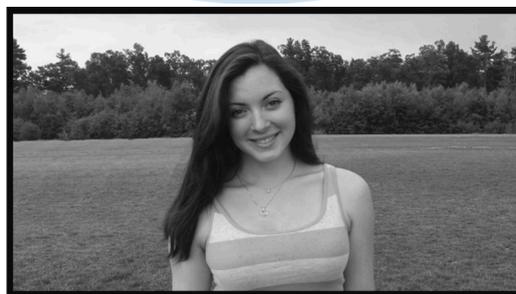


MEDIUM CLOSE-UP:

Gambar 2.3. Contoh *medium close up (MCU) shot*

(Sumber : Brine, *The Art of Cinematic Storytelling*, 2020, hlm. 90)

Menurut Rabiger dan Hubris-Cherrier (2020, hlm.186) *MCU shot* menekankan pada ekspresi wajah karakter yang mampu membawa penonton untuk merasakan perasaan seorang karakter. Menurut Bowen (2018, hlm.18) *MCU shot* menunjukkan bagian mata yang jelas terlihat sehingga mampu menyampaikan emosi. *shot* ini digunakan dalam produksi film karena memberikan informasi tentang karakter saat melakukan tindakan.



Gambar 2.4. *Medium Close Up Shot*

(Sumber : Bowen, *Grammar of the Shot*, 2018, hlm. 18)

2.2 TERROR STAGE

Menurut Dominguez (2012, hlm.7) Tahap teror disebut sebagai *suspense* dalam perfilman. Pada intinya, tahap teror ditandai dengan terciptanya rasa takut atau ketegangan yang muncul akibat potensi terjadinya ancaman bahaya. Intinya bertujuan menciptakan ketegangan yang membuat penonton merasa cemas

tentang apa yang akan terjadi selanjutnya. Hali ini penting dalam membangun atmosfer yang intens dan menegangkan dalam film. Terdapat ciri-ciri yang mengidentifikasi karakteristik teror, yaitu:

- *Obstruction*: kecemasan terhadap situasi tertentu. Misalnya lampu berkedip, kebisingan, bayangan, kegelapan malam.
- *Indirect Presence*: Kehadiran predator yang samar-samar, seperti bayangan yang melintas atau senjata pembunuh yang tergeletak di lantai.
- *Danger zone*: dianggap telah memasuki zona berbahaya yang ditandai perubahan lingkungan yang berpotensi ancaman bagi karakter.
- *Slow rhythm*: ritme lambat dengan durasi *shot* yang cukup lama sehingga membangun sensasi takut.
- *Pre Established danger*: Respons antisipasi saat menghadapi ancaman karena kemunculan bahaya yang telah terdeteksi sebelumnya.
- *Surreal effects (anxiety)*: mulai munculnya ketakutan.

3. METODE PENCIPTAAN

3.1 Deskripsi Karya

Pada tugas akhir ini penulis membuat film pendek *live action* yang direkam dengan *aspect ratio* 16:9 dan diproduksi pada tahun 2024. Bergenre misteri dengan tema ketakutan dari isu kriminalitas yang berjudul *Jaga Malam*. Film ini bercerita tentang pencurian berupa teror babi ngepet sedang melanda, seorang satpam bernama Adam harus menghadapi ketakutannya sambil berjuang sendirian menjaga koperasi tempatnya bertugas di malam hari demi membiayai pengobatan istrinya. Saat ia mengejar jejak babi ngepet yang diduga mencuri, Adam menemukan bahwa kenyataan jauh lebih rumit dari yang ia bayangkan, membawanya semakin dalam ke teka-teki kriminal yang membuat kebenaran atas apa yang sebenarnya terjadi semakin samar.