

Adam pada *shot* ini, penulis menggunakan subjektif *shot* berupa *medium close up* (MCU) *shot*.

Menurut Brine (2020, hlm.90) *MCU shot* merupakan subjektif *shot* yang menunjukkan lebih banyak pergerakan dari dada ke atas untuk menggambarkan tindakan tertentu. Didukung oleh pernyataan lain (hlm.19) Subjektif *shot* memungkinkan penonton merasakan peristiwa bersama seorang karakter, berbagi pikiran dan emosinya. *Shot* jarak dekat menekankan pada tindakan dan psikologis karakter. Dengan demikian, penerapan subjektif *shot* berupa *MCU shot* dalam membangun tahap *Pre Established danger* memperkuat fokus pada tindakan karakter dalam menciptakan ketegangan dan ketakutan yang dirasakan oleh Adam dalam menghadapi situasi ancaman.

5. KESIMPULAN

Sutradara memegang kendali dalam menggambarkan emosional dan psikologis karakter melalui visual yang mampu dirasakan oleh penonton pada sebuah *shot*. Seperti bagaimana pengaruhnya subjektif *shot* terhadap penggambaran fase ketakutan yang dialami karakter Adam pada *scene 5* dan *scene 6* dalam film *Jaga Malam*. Berdasarkan analisis yang penulis lakukan dapat disimpulkan bahwa penerapan subjektif dalam film *Jaga Malam* mampu membangun *terror stage* pada karakter Adam yang mengalami rasa takut. Ketika Adam menghadapi ketakutannya menjaga koperasi, tempatnya bekerja jaga malam saat misteri babi ngepet sedang berkeliaran mencuri uang.

Penelitian ini menemukan bahwa penerapan subjektif *shot* melalui *point of view* (POV) *shot* dan *medium close up* (MCU) *shot* pada adegan yang mengandung *terror stage* secara efektif memperkuat atmosfer ketegangan dan rasa takut. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan subjektif *shot* pada setiap *terror stage* seperti *Danger zone*, *Obstruction*, *Indirect presence*, *Surreal*

effects (anxiety) dan *Slow rhythm* pada *scene 5* serta *Pre established danger* pada *scene 6*, mampu menggambarkan fase ketakutan.

Penggunaan subjektif *shot* pada *terror stage* yang ada mampu membangun rasa takut dalam sebuah *shot* secara efektif. Pada *scene 5*, penulis menerapkan subjektif *shot* berupa *MCU shot* (*shot 1* dan *5*) serta *POV shot* (*shot 2, 4* dan *7*) yang mendukung *terror stage* seperti *Danger zone* (*shot 1*), *Obstruction* (*shot 2*), *Indirect presence* (*shot 4*), *Surreal effects anxiety* (*shot 5*) dan *Slow rhythm* (*shot 7*). Sedangkan pada *scene 6* di *shot 1*, penulis menerapkan subjektif *shot* berupa *MCU shot* yang mendukung *terror stage* berwujud *Pre established danger*.

Saran yang penulis berikan dari penelitian ini terkait penerapan subjektif *shot* dalam membangun *terror stage* adalah pentingnya melakukan pencarian data dan merujuk pada berbagai referensi yang mendukung. Pemahaman terhadap literatur terkait dapat menjadi dasar dalam penerapan subjektif *shot* berdasarkan *terror stage*. Sementara itu, referensi dari film yang relevan dibutuhkan sebagai contoh konkret untuk menerapkan subjektif *shot* yang efektif untuk membangun rasa takut dalam film. Penulis menggunakan subjektif *shot* berupa *POV shot* dan *MCU shot*, bagi para peneliti lain bisa melanjutkan penelitian subjektif *shot* ini dengan jenis *shot* lain yang berpotensi mendukung antara jarak kamera dan karakter yang berdekatan. Namun semuanya tergantung kepada fungsi dan tujuan yang ingin diwujudkan dari karakter dalam film.

Penulis menyimpulkan bahwa rasa takut itu bersifat subjektif. Selain itu, penulis menyarankan eksplorasi lebih lanjut terhadap subjektif *shot* bagi peneliti lain yang berminat untuk mengembangkan penelitian ini. Hal ini menunjukkan subjektif *shot* tidak hanya berperan dalam membangun *terror stage* tetapi juga memiliki potensi dalam mengembangkan aspek naratif yang lain.