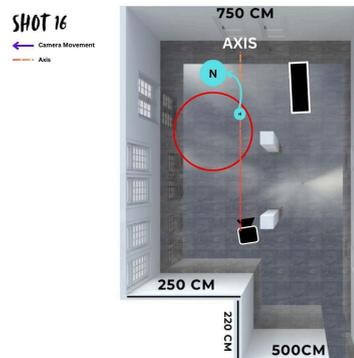


di dalam staging scene 27 dengan cara melanggar garis imajiner/*breaking 180 degree rule*.



Gambar 4.11 *Floorplan Shot 16 & Breakdown Shot 16*
(Sumber : Penulis, 2025)



Gambar 4.12 *Shot 11 - 16*
(Sumber : Penulis, 2025)

5. KESIMPULAN

Dalam laporan ini penulis sebagai sutradara pada film *Derita Penunggu Rumah* membuat konsep *breaking 180 degree rule* untuk membangun rasa *chaos* sehingga menghasilkan ketegangan di dalam karakter dan penonton. Penulis merencanakan konsep *breaking 180 degree* dalam laporan ini, yaitu *scene 27* yang merupakan klimaks dari film *Derita Penunggu Rumah*. Penulis memasukan beberapa tipe pelanggaran garis linear atau 180 derajat sesuai dengan konsep yang telah penulis susun pada tahap pra produksi. Penulis menemukan riset mengenai

pelanggaran garis linear atau 180 derajat ini dapat menciptakan rasa *chaos* dan ketegangan.

Sesuai dengan Kenworthy yang mengutip Hitchcock (2009) ketegangan dapat tercipta jika penonton sadar akan terjadi hal buruk kepada karakter dan secara *staging* diberi jarak, maka dari kutipan itu penulis berhasil melakukan penerapan *breaking 180 degree rule* dalam *staging* karakter untuk menciptakan *scene 27*. Pelanggaran ini dilakukan oleh semua karakter dalam film *Derita Penunggu Rumah*, seperti yang pertama pada saat Dukun dan Coki datang melalui sisi layar yang salah ketika menghampiri Tara, Tara yang berada di sisi layar berbeda saat terjatuh dan saat dihampiri oleh Coki dan Dukun, semua karakter yang berpindah sisi dari layar pada *shot 12* dan *shot 13*, dan *shot 11* saat *staging* Nina berpindah 180 derajat dari *shot* sebelumnya, pada *shot* ini juga penulis memberi jarak antar dua karakter . Seluruh pelanggaran garis imajiner melalui *staging* pada layar ini menciptakan ke *chaos* an visual yang memberi kesan tegang kepada penonton, terlebih lagi karena penonton tahu akan terjadi sesuatu yang buruk pada Dukun di *shot 11* yang membuat rasa tegang itu semakin muncul.

