

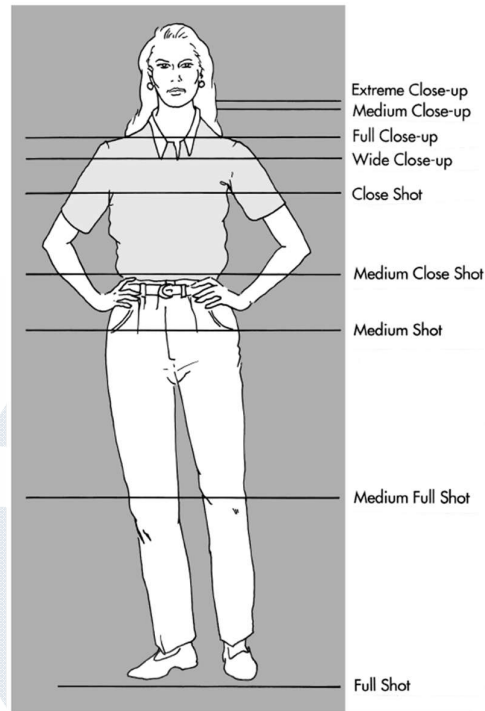
2. LANDASAN PENCIPTAAN

2.1. *STORYBOARD*

Pemaknaan dari *storyboard* menurut Glebas (seperti dikutip dalam Angelica, 2025) adalah menjadi fungsi untuk jiwa, pikiran, dan badan melalui inspirasi suatu film. Setiap panel animasi yang terancang dengan sedemikian rupa untuk memberikan informasi kepada penonton. Pada perancangan shot untuk memproduksi animasi, kebutuhan dalam pembuatan *storyboard* menjadi hal biasa. *Storyboard* digunakan dalam mencari aspek visual dan komposisi yang cocok sebagai cerita, serta menjadi penerjemah kata pada skenario dengan dijadikan bahasa visual untuk dapat dimengerti oleh tim produksi dan penonton menurut Lukmanto (seperti dikutip dalam Natawiria & Adiwijaya, 2025).

2.1.1. *Shot Size*

Shot size adalah sebuah hubungan yang bersifat implikatif dan inferensial antar setiap *shot* dengan sebagian gaya kontinuitas pada visual. Pada gaya yang memiliki perubahan setiap *shot* bervariasi, ketentuan antar batas-batas menjadi berlaku untuk mendapatkan sebuah identifikasi. Selama kita mengetahui subjek pada *frame* dalam batasan *close-up*, *extreme close-up*, *medium shot*, dan ukuran lainnya hanya bagian dari *wide shot*, maka dari perubahan skala tersebut dapat diterima. Pada hal ini sebuah logika naratif dan visual antar membuat kerja sama dalam menciptakan ruang yang saling berkesinambungan, setiap gagasan, sebab akibat, dan pengenalan spasial untuk menjadi dasar dari gaya kontinuitas (Katz, 2019).



Gambar 2.1. *Basic framing heights for the human figure* (Diambil dari *Film Directing Shot by Shot*, Steve D, Katz)

1. *Close-up*

Penggunaan *close-up* memberikan sebuah pendekatan dengan aksi yang terjadi, menggunakan adegan dialog dan framing dengan mendekatkan pada bahu dan kepala. Pada pendekatan ini, gestur menjadi kejelasan sebuah kecintaan film terhadap kedipan mata, lirikan, tatapan, air mata kerutan, sorot tajam, dan seluruh bagian bahasa terhadap mata. Sorotan mata menjadi hal yang paling ekspresif dengan menyampaikan secara diam-diam tanpa harus mengungkapkan oleh mulut melalui kata-kata dan suara (Katz, 2019).

2. *Medium Shot*

Medium shot merupakan pengambilan gambar adegan dialog yang terus dipakai dalam sepanjang era film bersuara. Pada penggunaan *medium shot* memiliki fungsi dalam menangkap gestur dan bahasa tubuh aktor, namun tetap dapat memperlihatkan variasi halus dalam ekspresi wajah (Katz, 2019).

3. Full Shot

Penggunaan *full shot* sering digunakan sebagai *establishing shot* untuk menghubungkan karakter dan lokasi dalam satu *frame*. Pemakaiannya jarang digunakan, dikarenakan *full shot* memperlihatkan keseluruhan karakter dalam satu adegan, sehingga pola pemotongan tidak diperlukan (Katz, 2019).

4. Long Shot/Wide Shot

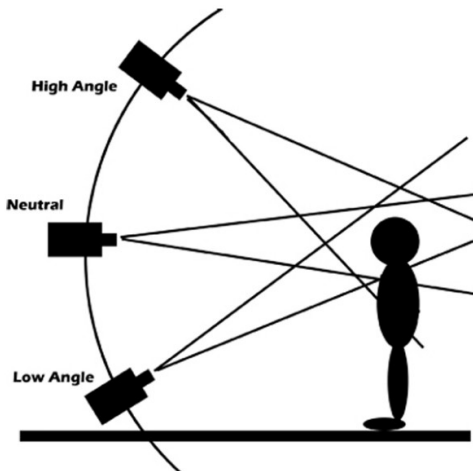
Pengambilan pada gambar yang lebar dan menyeluruh yang menunjukkan area besar dari *frame*. Hubungan kepada fisik, subjek, objek, dan tindakan menjadi jelas dari sudut pandang jauh serta dapat menetapkan tempat, waktu, dan suasana kepada penonton (Bowen, 2023).

2.1.2. Camera angle

Posisi kamera dan sudut pandang terhadap subjek yang diperlihatkan kepada penonton akan mempengaruhi seberapa banyak sebuah informasi visual dapat tersampaikan. Pada sudut yang tertangkap pada shot memungkinkan penonton menangkap makna tertentu di dalam (Bowen, 2023). *Camera angle* memiliki dua pandangan yaitu *horizontal* dan *vertical*. namun hanya *vertical* yang akan dibahas dalam mendukung *shot* memberikan ketakutan.

1. Vertical Camera

Penggunaan kamera diletakkan di atas subjek dengan lensa mengarah ke bawah (*high angle*), atau diposisikan di bawah subjek dan lensa diarahkan ke atas (*low angle*). Pengambilan dari sudut kamera vertika dengan *neutral*, *low angle*, dan *high angle* dapat memberikan informasi mengenai status kekuasaan pada karakter atau untuk memperlihatkan kemegahan suatu lingkungan (Bowen, 2023).



Gambar 2.2. Tampilan samping memperlihatkan *vertical camera* di sekitar subjek (Diambil dari *Grammar of the Shot*, Christopher. J. Bowen)

a. High Angle Camera

Pengambilan gambar dengan kamera yang diletakkan lebih tinggi dari subjek atau adegan yang sedang direkam (Bowen, 2023). Penggunaannya dapat diartikan untuk memperlihatkan karakter terlihat lemah, pemandangan, dan menunjukkan karakter berjalan menuju dunia yang besar (StudioBinder, 2020).

b. Neutral Shot

Kamera memposisikan dalam mengamati orang, objek, dan peristiwa dari ketinggian yang menghadap pada posisi mata subjek. Penggunaannya akan merasa mengobservasi dengan karakter di ketinggian sama dan membuat penonton setara (Bowen, 2023).

c. Low Angle Shot

Dilakukan dengan memiringkan lensa ke atas untuk merekam orang, lokasi, atau aksi yang berada jauh dan atas di posisi kamera lebih rendah (Bowen, 2023). Pemakaian dapat diartikan untuk memperlihatkan kekuatan subjek dan penggunaannya bisa berlebihan atau tidak mencolok (StudioBinder, 2020).

2.1.3. *Composition*

Pada istilah dari film, merujuk kepada desain artistik yang digunakan sebagai penempatan objek-objek di dalam dan sekitar *frame* gambar yang direkam untuk memperlihatkan kepentingan dari setiap elemen (Brown, 2016).

1. *Focal Points*

Focal points adalah cara dalam membantu penonton untuk mengidentifikasi pusat perhatian dari sebuah komposisi. Pembuatan titik fokus dalam merangkai elemen visual sehingga dengan alami mengarahkan penonton ke satu atau lebih area bingkai. Titik fokus dapat digunakan dengan cara membuat karakter mengenakan warna yang menonjol pada komposisi monokromatik, menggunakan pencahayaan untuk menonjol di lingkungan gelap, atau memastikan bahwa titik fokus merupakan elemen visual yang ditampilkan dengan fokus tajam (Mercado, 2022).

2. *Positive and Negative Space*

Pada penempatan visual objek atau garis dapat menciptakan sebuah *positive space* dan sebuah ruang yang tidak memiliki energi atau objek dikatakan *negative space* dalam *frame* (Brown, 2016). Setiap objek dan garis dalam *frame* memiliki penempatan masing-masing menggunakan jarak dekat serta jauh sesuai dengan yang diinginkan. Pembuatan ruang dapat memiliki makna untuk mengarah kepada objek penting besar yang didekatkan *frame*, menggunakan *extreme wide shot* pada subjek untuk memberikan perasaan isolasi dan lemah, dan *close-up* untuk memperkuat subjek. Penggunaan ruang juga dapat dipakai pada *headroom* untuk memberikan jarak pada kepala, *lead room* menggunakan *negative space* lebih pada depan subjek daripada dibelakangnya. Namun penggunaannya bisa efektif jika dipakai dengan cara berlebih atau terbalik dan hal tersebut tidak menjadi masalah (StudioBinder, 2022).

3. *Rule of Thirds*

Rule of thirds merupakan prinsip dasar pada komposisi sinematik yang dapat dipakai, dengan membagi menjadi sepertiga sepanjang lebar dan tinggi dari *frame* maka terbentuk sebuah titik untuk dijadikan sebagai penempatan elemen visual dalam menciptakan komposisi memuaskan. Pada garis horizontal digunakan dalam penempatan garis untuk pengambilan gambar pembuka dan gambar jarak jauh ekstrem. Garis vertikal dijadikan dalam membimbing penempatan subjek saat pengambilan *two shot* dan *over the shoulder* (Mercado, 2022). *Two shot* merupakan pengambilan dua karakter pada satu *frame* dan digunakan pada *long shot*, *medium long shot*, dan *medium shot*. Terlepas dari ukuran jika menampilkan dua karakter maka secara teknis disebut *two shot*. Pengambilannya untuk menunjukkan emosional dengan membandingkan dan mengontraskan bahasa tubuh, sikap, ekspresi wajah, kostum, dan karakteristik visual lain yang bermakna dengan lebih rinci dengan tidak dapat dilakukan jika ditampilkan secara individual (Mercado, 2022).

2.2. RASA TAKUT

Menurut Mmilošević dan McCabe (2019) rasa takut merupakan emosi dasar yang muncul sebagai respon terhadap ancaman nyata atau merasakan yang akan terjadi. Respon dari ketakutan akan terjadi berupa melawan (*fight*) atau melarikan diri (*flight*). Menurut Chyntia (2020), ketakutan dapat berasal dari mana pun dan kapan pun. Setiap orang memiliki ketakutan berbeda-beda seperti kepada orang jahat, bencana alam, binatang buas, dan sesuatu yang tidak diketahui. Berasal dari pengalaman akan sesuatu yang menakutkan atau tidak menyenangkan dapat memicu dalam timbulnya rasa takut di kemudian hari.

2.3. HOROR

Pada pembuatan film horor yang merupakan satu-satunya untuk menciptakan rasa takut secara konsisten dan disengaja. Secara sadar, film horor memberikan reaksi menggigil, menutup mata, terkejut, melindungi mata menggunakan tangan, gemetar, kelumpuhan, merinding, menarik diri, mual, dan berteriak menurut Harris

et al. (seperti dikutip dalam Martin, 2019). Menurut Dominguez (seperti dikutip dalam Chyntia, 2020), dalam menganalisis peristiwa yang terjadi pada film horor menggunakan *stage of fear* untuk menyesuaikan emosi yang dirasakan penonton. Pembagian pada kategori memiliki lima diantaranya: *Terror*, *horror*, *repulsion*, *recovery*, dan *background*. Hanya tiga dari lima kategori yang akan dibahas, yaitu tahap teror, tahap horor, dan tahap pemulihan.

2.3.1. Tahap Teror (*Terror Stage*)

Tahap teror merupakan sebuah *suspense* di dalam literatur dan perfilman. Inti tahap ini ditandai dengan terciptanya kegelisahan dan rasa takut yang kemungkinan adanya bahaya. Memiliki ciri-ciri dari tahap horor yaitu:

1. Pada saat memasuki wilayah bahaya, perubahan pada lingkungan sekitar yang kemungkinan bahaya bagi karakter namun tidak langsung menyakiti mereka.
2. Mulai memperlihatkan kemunculan ketegangan dan kecemasan.
3. Mulai melakukan sebuah antisipasi
4. Tahap ini memiliki ciri pada ketakutan yang tidak berfokus pada sebuah objek apapun secara spesifik, hanya memunculkan ketakutan atau kekhawatiran secara umum terhadap lingkungan atau situasi
5. Sebuah kehadiran tidak langsung yang memiliki keberadaan yang samar-samar atau tidak jelas dari makhluk jahat. Sosok ini tidak ditunjukkan secara langsung di tempat kejadian (*scene*). Biasa hanya berupa bayangan maupun bagian dari makhluk jahat yang memiliki potensi bahaya seperti senjata.
6. Memiliki ritme lambat. Durasi pada tahap ini cukup panjang untuk dapat membangun rasa takut

2.3.2. Tahap Horor (*Horror Stage*)

Tahap horor merupakan campuran dari ketakutan yang terjadi dengan tiba-tiba dan aksi yang cepat. Ketakutan ini diarahkan kepada sebuah bahaya sedang terjadi yang tidak bisa terhindarkan seperti karakter atau objek lain. Memiliki ciri-ciri dari tahap horor, yaitu:

1. Masih berada di wilayah bahaya, sebuah perubahan dalam lingkungan sekitar kemungkinan bahaya bagi karakter namun tidak langsung menyakiti mereka.
2. Ketakutan bersumber dari objek tertentu yang dipicu oleh terjadinya kontak dengan sesuatu yang mengerikan.
3. Kehadiran langsung dari keberadaan makhluk jahat tanpa ada yang menghalangi.
4. Ritme cepat pada tahap horor untuk menciptakan suasana tegang dan terpacu.
5. Terjadi reaksi *fight-or-flight* berlangsung.

2.3.3. Tahap Pemulihan (*Recovery Stage*)

Tahap pemulihan adalah ancaman pada teror dan horor telah diatasi atau dihindari pada sementara waktu. Tahap ini sering digunakan setelah kejutan besar atau menciptakan rasa aman palsu sebelum memberikan kejadian penting. Memiliki ciri-ciri dari tahap pemulihan, yaitu:

1. Berada pada zona yang tidak memberikan rasa bahaya.
2. Menghindari dari sumber ketakutan yang muncul dari adegan dan memberikan rasa aman kepada penonton
3. Memberikan ritme kepada ketakutan menurun secara mendadak
4. Berada situasi dengan memberikan pandangan baru pada masalah yang ada yaitu dalam bentuk sumber ketakutan yang dihadapi, dihindari, atau terbukti.

2.4. PERANCANGAN SHOT BERDASARKAN *STAGE FEAR*

Lisotte Heimdahl et. al. (2016) melaksanakan sebuah penelitian untuk mengetahui penggunaan kamera dan perancangan *shot* dalam film horor berdasarkan *fear stage*. Penelitian dilakukan dengan menganalisis film horor berjudul “*A tale of Two Sister* (2003)” karya dari Kim Jee-Woon. Lisotte Heimdahl et. al. (2016) membagi film menjadi beberapa bagian untuk mempermudah pengumpulan data *shot* dan kamera.

Memiliki total 556 *shots* dari film “*A Tale of Two Sister*” yang digunakan sebagai bahan Analisa.

Tabel 2.1. Informasi penggunaan kamera untuk menganalisis “*A Tale of Two Sister* (2003)”.

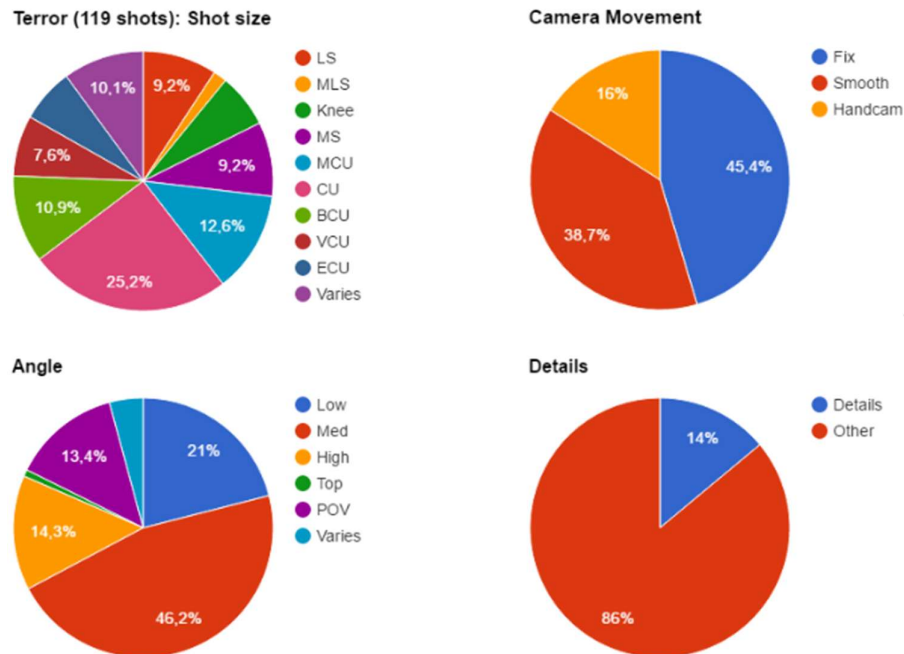
shot size	extreme close-up (ECU), very close-up (VCU), big close up (BCU), close-up (CU), medium close-up (MCU), medium shot (MS), knee shot (Knee), medium long shot (MLS), long shot (LS), extreme long shot (ELS), varies
camera angle	top, high, low, medium, point of view (POV), varies
camera motion	static, handheld, pan, tilt-up, tilt-down, rotation, tracking, push-in, push-out, crane, steadicam (one or multiple)

(Sumber: Tsuruta, L. H. Y. K. N., Mikami, R. M. K., & Kondo, K. (2016). *Analysis of Camera Work in Horror Movies*.)

Lisotte Heimdahl et. al. (2016) menganalisis penggunaan kamera pada film “*A Tale of Two Sister*” dengan membaginya menjadi *camera movement* (*fixed camera, smooth movement* diantaranya *tilt*, dan *rotation*, lalu *hand camera*); *shot size* (*ELS, LS, MLS, Knee, MS, MCU, CU, BCU, VCU, ECU, varies*); *camera angle* (*low, medium, high, top, POV, varies*); dan detail (*detail shot*). Pada dibawah merupakan dari hasil data yang didapat mengenai penggunaan kamera pada tahap teror dan horor:

2.4.1. Analisis *Shot* pada Tahap Teror

Lisotte Heimdahl et. al. (2016) menemukan 119 *shot* dari 30 *scene* hasil dari analisis film “*A Tale of Two Sister* (2003)” untuk tahap teror.

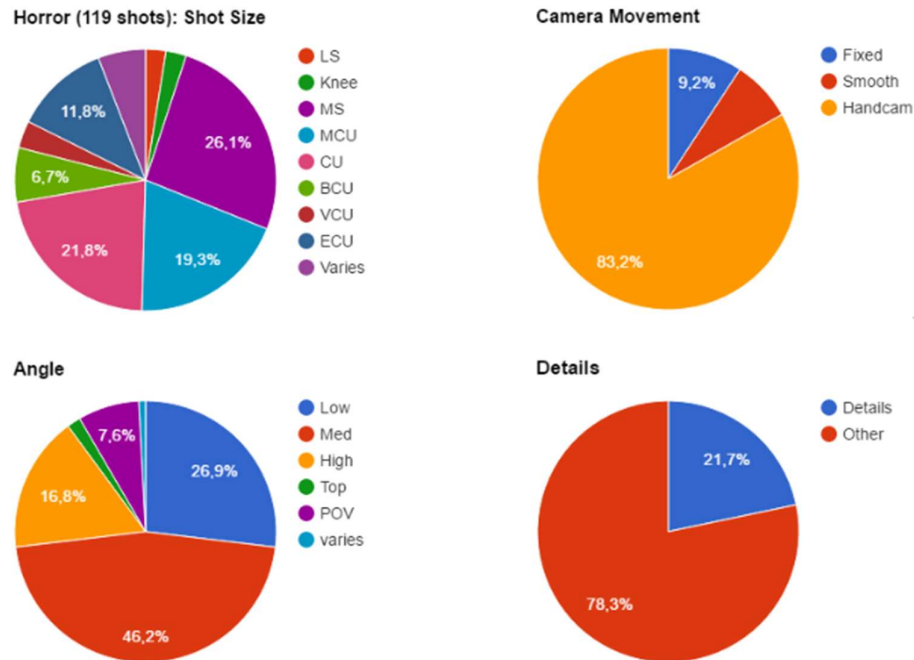


Gambar 2.3. Informasi mengenai *shot* untuk tahap teror (Diambil dari Tsuruta, L. H. Y. K. N., Mikami, R. M. K., & Kondo, K. (2016). *Analysis of Camera Work in Horror Movies*.)

Pada diagram atas memperlihatkan tahap teror dengan informasi *shot size* yang sering digunakan diantaranya *close-up* (CU), *medium close-up* (MCU), *medium shot* (MS), *long shot* (LS) dan *big close-up* (BCU). *Camera angle* dengan tahap teror paling banyak digunakan berupa *medium angle*. Lalu *camera movement* diantaranya *fixed camera* dimana kamera menggunakan *tripod* untuk mengambil gambar yang lebih fokus. *smooth movement* menggunakan pergerakan kamera yang halus dengan menggunakan *tripod* yang disambungkan (Chyntia, 2020).

2.4.2. Analisis *Shot* pada Tahap Horor

Lisotte Heimdahl et. al. (2016) menemukan 119 *shot* dari 5 *scene* hasil dari analisis film “*A Tale of Two Sister* (2003)” untuk tahap horor.

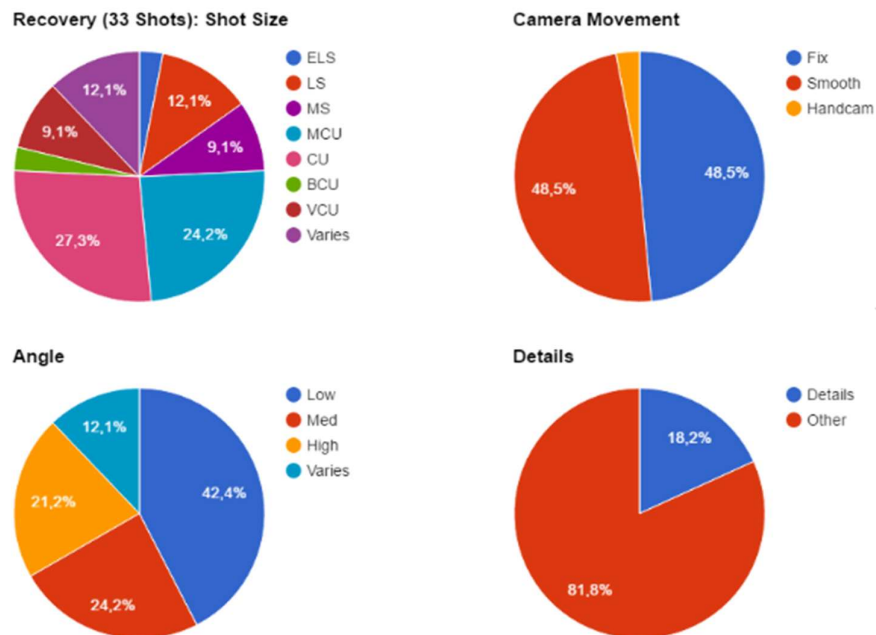


Gambar 2.4. Informasi mengenai *shot* untuk tahap horor (Diambil dari Tsuruta, L. H. Y. K. N., Mikami, R. M. K., & Kondo, K. (2016). *Analysis of Camera Work in Horror Movies*.)

Pada diagram atas memperlihatkan tahap horor dengan informasi *shot size* yang sering digunakan diantaranya *medium shot* (MS), *close-up* (CU), *medium close-up* (MCU). Camera angle dengan tahap horor paling banyak digunakan berupa *medium angle*. Lalu *camera movement* yang paling banyak menggunakan *handcam* dikarenakan pengambilan gambar yang bebas, membuat dapat menyesuaikan adegan pada tahap horor yang tegang dan terpacu (Chyntia, 2020).

2.4.3. Analisis *Shot* pada Tahap Pemulihan

Lisotte Heimdahl et. al. (2016) menemukan 33 *shot* dari 9 *scene* hasil dari analisis film “*A Tale of Two Sister* (2003)” untuk tahap pemulihan.



Gambar 2.5. Informasi mengenai *shot* untuk tahap pemulihan (Diambil dari Tsuruta, L. H. Y. K. N., Mikami, R. M. K., & Kondo, K. (2016). *Analysis of Camera Work in Horror Movies*.)

Pada diagram atas memperlihatkan tahap pemulihan dengan informasi *shot size* yang sering digunakan diantaranya *close-up* (CU) dan *medium close-up* (MCU). *Camera angle* dengan tahap pemulihan paling banyak digunakan berupa *low angle* dan *medium angle*. Lalu *camera movement* paling banyak menggunakan *fixed camera* dan *smooth movement*.

3. METODE PENCIPTAAN

3.1. METODE DAN TEKNIK PENGUMPULAN DATA

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode kualitatif. Menggunakan teknik pengumpulan data berupa observasi lapangan, wawancara, dan studi karya. Observasi lapangan dilakukan secara langsung pada tanggal 20 Februari 2025 di Gua Sunyaragi untuk mendokumentasikan kondisi visual, suasana, serta tempat-tempat yang dapat dijadikan referensi dalam perancangan *shot*. Wawancara dilaksanakan dengan seorang pemandu wisata dalam memperoleh informasi mengenai sejarah, fungsi, mitos, serta kejadian horor dalam Gua Sunyaragi.