

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Jumpscare terdiri dari *set-up* yang dibangun sedemikian rupa untuk membuat *jumpscare* bisa lebih efektif dan maksimal. *Set-up* yang dibangun dalam *The Conjuring II* diawali dengan pergerakan kamera yang tenang dan halus, seperti *track*, *pan*, dan *steadicam* serta *handheld*. Dimulai dengan pemain yang memasuki ruangan, atau pemain yang sedang berjalan mengamati sekeliling dalam keadaan mencekam. Adegan tersebut diambil secara *long take*. Penggunaan kedua teknik ini dapat membuat ketegangan yang dirasakan penonton dapat terjaga dan mengalir mengikuti gerak kamera. Selain itu, *Steadicam* dan *track* membuat *cameraman* lebih leluasa untuk memperlihatkan beberapa elemen artistik dan ruangan yang menyeramkan di dalam satu *shot long take*. Setelah itu, sesaat sebelum muncul *jumpscare* ritme gerak kamera menjadi lebih cepat untuk mengaburkan fokus penonton dan pertahanan menjadi turun. Di situlah saat yang tepat dalam memunculkan *jumpscare*.

Pada bagian *set up*, penonton diajak untuk mengikuti gerak kamera dengan tetap diposisikan sebagai orang ketiga. Kamera mewakili mata penonton menggunakan sudut pandang objektif dan *angle subjek eye level*. Keuntungan dalam menggunakan kedua *angle* ini adalah penonton diposisikan setara dengan pemain. Penonton dan pemain sama-sama tidak mengetahui apa yang akan terjadi. Hal ini dapat membuat rasa takut yang dirasakan penonton semakin tinggi. Penggunaan *angle eye level* terkadang diselingi oleh *angle* lain seperti *high*, *low*, atau *tilt dutch angle*. Ketiga *angle* tersebut digunakan sesuai dengan adegan yang ada. *High angle* digunakan untuk membuat pemain terlihat inferior, takut, dan lemah. Sedangkan *low angle* digunakan ketika memperlihatkan sosok hantu yang muncul untuk menunjukkan posisinya yang lebih kuat dibandingkan pemain. *Tilt dutch angle* digunakan untuk menunjukkan pemain yang sedang kebingungan.

Selain *camera movement* dan *angle*, *shot size* juga memiliki konstruksi dalam membangun *jumpscare*. *Shot size* yang digunakan pada awal *set-up* banyak menggunakan *shot size* luas seperti *long shot*, dan *medium shot*. Penggunaan *shot size* luas bertujuan untuk memberikan kesempatan kepada penonton agar dapat mengidentifikasi *setting* yang ada. Sebelum masuk ke bagian *jumpscare*, *shot size* berubah menjadi *close up* atau *medium close up*. Namun, ada beberapa *jumpscare* yang pada pertengahan *set up*nya menggunakan *close up* dan *big close up*. Pada titik itu penonton mengira *jumpscare* akan muncul. Namun, setelahnya *shot* berganti menjadi *long shot* dan barulah muncul *jumpscare*. Perubahan *shot size* ini dapat menjadi pengalihan fokus penonton dan menurunkan pertahanannya, lalu muncullah *jumpscare*.

B. Saran

Penelitian ini masih terbatas pada satu film horor saja. Penelitian ini akan jauh lebih valid dan komprehensif ketika beberapa film dengan bermacam genre horror dapat diteliti pola teknis kamera pada *jumpscare*nya. Kemungkinan akan ditemukan pola teknis kamera yang berbeda antara *Horror of personality*, *Horror of the armagedon*, dan terakhir adalah *horror of demonic*. Seperti yang terdapat dalam buku “*Dark Dreams: A Psychological History of the Modern Horror Film*”. Selain itu penelitian lebih lanjut tentang *jumpscare* ini mungkin bisa menemukan kategorisasi pada *jumpscare*. Mengingat *jumpscare* sendiri muncul bisa oleh kemunculan gambar yang tiba-tiba, suara yang tiba-tiba maupun kemunculan keduanya secara bersamaan. Bagi para pembuat film yang ingin memproduksi film horor, agar dapat menemukan pola khusus atau teknik *jumpscare* khusus agar *jumpscare* tidak terkesan hanya mengagetkan saja namun bisa menimbulkan ketakutan yang lebih dalam lagi.

Daftar Sumber Rujukan

A. Daftar Pustaka

- Brown, Blain. *Cinematography Theory and Practice. United States America:* Focal Press, 2012.
- Bordwell, David, dan Kristin Thompson. *Film art an introduction.* London: McGraw-Hill Education, 2012.
- Dancyger, Ken. *The Technique of Film and Video Editing History, Theory, and Practice.* London: Focal Press, 2011
- Lutters, Elizabeth. *Kunci Sukses Menulis Skenario.* Jakarta: PT. Grasindo, 2010.
- Mascelli. Joseph V. terj. H. Misbach Yusa Biran. 2010. *The Five C's of Cinematography.* Jakarta: FFTV IKJ.
- Moelong, Lexy J. *Metodologi Penelitian Kualitatif.* Bandung: Rosdakarya Offset, 2007.
- Pratista, Himawan. *Memahami Film.* Yogyakarta: Homerian Pustaka, 2008.
- Thompson, Roy dan Christopher Bowen. *Grammar Of The Shot Second Edition.* London: Focal Press, 2009
- Naratama. *Menjadi Sutradara Televisi.* Jakarta: PT Grasindo Anggota Ikapi, 2004.
- Ward, Peter. *Picture Composition For Film And Television.* London: Focal Press, 2003
- Eriyanto. *Analisis Naratif Dasar-Dasar Dan Penerapannya Dalam Analisis teks Berita Media.* Jakarta: Prenada Media Group, 2013.
- Boggs, Joseph M. *The Art of Watching Film: Cara Menilai Sebuah Film* (Terjemahan Asrul Sani). Jakarta: Yayasan Citra, 1992.
- Hadari, Nawawi. *Metode Penelitian Bidang Sosial.* Yogyakarta: Gajah Mada University Press, 1990.
- Rosenberg, John. *The Healthy Edit: Creative Techniques for Perfecting Your Movie.* Oxford: Focal Press, 2011
- Muir, Kenneth. *Horror Films FAQ: All That's Left to Know About Slashers, Vampires, Zombies, Aliens, and More.* :Applause Theatre & Cinema Books, 2013.

Draven, Danny. *Genre Filmmaking: A Visual Guide to Shots and Style for Genre Films*. Oxford: Focal Press, 2013.

B. Daftar Skripsi

Sutedjo, Arif Probo. "Analisis Pengaruh Gerak Kamera Terhadap Komposisi Gambar Dalam Home Video Komedi Mr. Bean Holiday." Yogyakarta: Institut Seni Indonesia Yogyakarta, 2008.

Widyarosadi, Anjar. "Analisis *Camera movement* Terhadap Peningkatan Efek Dramatik Pada Adegan Perkelahian Dalam Film "Merantau"." Yogyakarta: Institut Seni Indonesia Yogyakarta, 2012.

Zahra, Fina. "Analisis Peran pergerakan Kamera dan Lensa Terhadap Surprise (Kejutan) pada Program Komedi "Sketsa" Trans Tv" Yogyakarta: Institut Seni Indonesia Yogyakarta, 2013

Supian, Rizky M. "Penyampaian Komedi pada Bagian *Set Up & Punchline* film "Koala Kumal" Ditinjau melalui *Shot size* dan *Camera movement*." Yogyakarta: Institut Seni Indonesia, Yogyakarta, 2018

Safari, Luthfi. "Unsur Suara Membangun *Suspense* pada Film Gravity"." Yogyakarta: Institut Seni Indonesia, Yogyakarta, 2018

C. Sumber Online

<https://www.scpr.org/programs/the-frame/2016/06/08/49530/with-conjuring-2-director-james-wan-brings-back-th/> diakses pada 20 Januari 2019

<https://www.theguardian.com/film/2016/jun/10/the-conjuring-2-review-james-wan-patrick-wilson-vera-farmiga> diakses pada 22 Januari 2019

https://www.imdb.com/title/tt3065204/?ref_=ttfc_fc_tt diakses pada 28 April 2018

https://www.imdb.com/name/nm0121281/?ref_=nv_sr_1 diakses pada 30 April 2018

<https://wheresthejump.com/jump-scares-in-the-conjuring-ii-2016/> diakses pada 28 Mei 2018

<https://studioantelope.com/jenis-pergerakan-kamera/> diakses pada 29 Januari 2019