

ARTIKEL JURNAL
CAMERA MOVEMENT, CAMERA ANGLE, DAN SHOT SIZE, DALAM
MEMBANGUN *JUMPSCARE* FILM “THE CONJURING II”

SKRIPSI PENGKAJIAN SENI
untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana Strata 1
Program Studi Film dan Televisi



Disusun oleh

Adin Fahima Zulfa
NIM: 1310663032

PROGRAM STUDI FILM DAN TELEVISI
JURUSAN TELEVISI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
YOGYAKARTA

2019

ABSTRAK

Film horror merupakan film yang mengisahkan kejadian-kejadian yang menakutkan. Salah satu teknik untuk membuat ketakutan dan keterkejutan di dalam film horor adalah teknik *jumpscare*. Teknik *jumpscare* sendiri merupakan sebuah teknik yang digunakan untuk menakuti dan membuat terkejut penonton dengan memunculkan gambar atau suara menakutkan dengan tiba-tiba. Untuk dapat menimbulkan kesan tersebut secara efektif, diperlukan sebuah rancangan teknis pendukung yang baik. Sebelum muncul *jumpscare*, pertahanan penonton dibuat lemah dahulu. Penonton dibuat seolah-olah sedang dalam kondisi aman. Adegan pendukung *jumpscare* ini disebut *set-up*. Seperti halnya yang terdapat pada film *The Conjuring II*. Sebelum *jumpscare* muncul, dibangunlah *set-up* sedemikian rupa dengan teknik kamera seperti *camera movement*, *camera angle*, dan *shot size* yang dipikirkan matang-matang.

Penelitian ini bertujuan untuk menemukan pola *camera movement*, *camera angle*, dan *shot size* dalam membangun *jumpscare* tersebut. Terdapat 16 *jumpscare* yang akan diteliti dalam skripsi ini. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif. Ketiga teknis kamera pada *Jumpscare* diurai sedemikian rupa dan dianalisis satu persatu agar mengerti maksud dan fungsi penggunaan dari jenis *camera movement*, *camera angle*, dan *shot size* yang digunakan. Setelah itu kuantitas penggunaan *camera movement*, *camera angle* dan *shot size* juga akan dilihat untuk menyimpulkan bagaimana konstruksi *camera movement*, *camera angle* dan *shot size* dalam membangun *jumpscare*.

Kata kunci: *jumpscare*, *camera movement*, *camera angle*, *shot size*

PENDAHULUAN

Film bergenre horor menurut Dharmawan (2008), adalah film yang dirancang untuk menimbulkan rasa ngeri, takut, teror, atau horor dari para penontonnya. Dalam plot-plot film horor, berbagai kekuatan, kejadian, atau karakter jahat yang terkadang semua itu berasal dari dunia supranatural, memasuki dunia keseharian manusia. Film horor memiliki teknik khusus yang digunakan untuk memberi kejutan yang berupa rasa takut. Menurut John Muir Kenneth dalam bukunya *Horror Films FAQ: All That's Left to Know About Slashers, Vampires, Zombies, Aliens, and More* teknik ini disebut dengan *jump-scare*. *Jump-scare* sering muncul di saat yang tidak diduga-duga. Kemunculannya bisa berupa suara yang sangat keras dalam keadaan yang sebelumnya hening, atau gambar menyeramkan yang muncul dengan tiba-tiba. Tidak jarang *jump-scare* merupakan kombinasi di antara keduanya. Keadaan hening sebelum kemunculan *jumpscare* disebut sebagai *set-up*. *Set-up* sendiri merupakan kondisi dimana penonton dibuat dalam keadaan tenang dan

aman, sehingga pertahanan mereka menurun, setelah ini terjadi, muncullah *jumpscare* tersebut.

Film "The Conjuring 2" yang disutradarai oleh James Wan ini menggunakan teknik sinematografi yang tidak biasa. Banyak pergerakan-pergerakan kamera yang terkesan tidak rapi namun justru menjadi salah satu unsur pendukung kesan horor dalam film. Selain pergerakan kamera, James Wan menggunakan *Angle-angle* miring atau disebut juga dengan *tilt dutch angle* yang makin mengeksplorasi rasa takut dan kepanikan pada adegan-adegan menegangkan di dalam film. Pergerakan kamera dan *angle* memberi pengaruh banyak terhadap keberhasilan *jumpscare* yang ada. Di samping itu, pemilihan *shot size* di setiap adegan dalam film juga memiliki strategi khusus untuk meningkatkan ketegangan.

Untuk itu, diperlukan sebuah penelitian untuk menjawab pertanyaan terkait formulasi teknis seperti apa yang bisa dilakukan demi mendramatisasi tingkat keseraman dalam film bergenre horor. Untuk membatasi penelitian ini, objek

nantinya hanya akan difokuskan pada bagaimana *camera movement*, *camera angle* dan *shot size* digunakan dalam setiap *jump scare*. Selanjutnya, bagaimana *jump scare* dibangun melalui *camera movement* dan *camera angle*. Tujuan penulisan artikel ini adalah Menemukan fungsi *camera movement*, *camera angle* dan *shot size* pada setiap *jump scare* dalam film “The Conjuring 2”

JUMP-SCARE

Jump scare merupakan sebuah teknik yang sering digunakan dalam film atau video bergenre horor. *Jump scare* bertujuan untuk membuat penonton terperanjat, karena *jump scare* sering muncul di saat-saat yang tidak diduga penonton. Biasanya, kemunculan *jump scare* disertai dengan musik bernada tinggi dan mengejutkan setelah sesaat sebelumnya hening. Dalam Theverge.com dijelaskan bahwa terdapat tiga tahapan dalam sebuah *jump-scare*. Pertama, karakter ditunjukkan situasi di mana bahaya akan terjadi, misalnya sebuah suara yang tiba-tiba muncul. Kedua, karakter dalam film mendapatkan

penjelasan rasional atas gangguan yang terjadi, dan mengira semua hal terasa baik-baik saja, sehingga pertahanan penonton menurun. Ketiga, ketakutan yang sebenarnya muncul dan biasanya diikuti dengan suara atau *sound effect* yang memekakkan telinga.

Hampir sama dengan yang ditulis oleh Theverge.com, Danny Draven dalam bukunya yang berjudul “*Genre Filmmaking: A Visual Guide to Shots and Style for Genre Films*” menjelaskan bahwa *jump-scare* membuat penonton terkejut dengan kemunculan sesuatu secara tiba-tiba saat *soundtrack* pada film ataupun suara sedang tenang, dan penonton tidak menduga akan adanya sesuatu yang akan muncul.

SINEMATOGRAFI

1. Pergerakan Kamera

Teori pergerakan kamera ini akan diambil dari buku berjudul Memahami Film karya Himawan Pratista, serta Buku berjudul *Grammar Of The Shot* karya Roy Thompson & Christopher Bowen. Untuk pengelompokan pergerakan kamera, Buku Memahami Film

mengelompokkannya menjadi 4 bagian, yaitu *pan*, *tilt*, *tracking* dan *handheld*.

a. *Pan*

Pan merupakan singkatan dari kata *panorama*. Istilah *panorama* digunakan karena umumnya menggambarkan pemandangan (menyapu *pandangan*) secara luas. *Pan* adalah pergerakan secara horisontal (kanan dan kiri) dengan posisi kamera statis.

b. *Tilt*

Tilt merupakan pergerakan kamera secara vertikal (atas-bawah atau bawah-atas) dengan posisi kamera statis. *Tilt* sering digunakan untuk memperlihatkan objek yang tinggi atau raksasa di *depan* seorang karakter (kamera), misalnya gedung bertingkat, patung raksasa atau objek lainnya.

c. *Tracking*

Tracking shot atau *dolly shot* merupakan pergerakan kamera akibat perubahan posisi kamera secara horizontal. Pergerakan dapat ke arah manapun sejauh masih menyentuh permukaan tanah. Pergerakan dapat bervariasi yakni maju, mundur, melingkar, menyamping dan

seringkali menggunakan rel atau *track*.

d. *Hand held*

Hand held menurut Roy Thompson dan Christopher Bowen dalam buku *Grammar of The Shot* memiliki beberapa keuntungan, di antaranya adalah mudah untuk diatur pergerakannya sesuai dengan pergerakan subjek. Jika menggunakan *angle* subjektif *handheld* dapat menimbulkan efek kedekatan personal dengan pemain. Selain itu, *handheld* juga dapat memberikan energi yang lebih dibandingkan *shot* statis.

e. *Steadicam*

Penemuan ini memberikan ruang gerak kamera yang lebih bebas dan beragam. Operator kamera dapat memainkan gerakan untuk memberikan ketegangan dramatis atau emosi di dalam cerita. Sebagai contoh, film *Silence of The Lambs*, kamera terus mengikuti pergerakan Carlice Starling di saat Starling mencari sang pembunuh di ruang bawah tanahnya. Kamera menjaga ketegangan dengan tidak berpaling dari Starling dan tidak membiarkan penonton tahu di mana lokasi sang pembunuh (studio antelope)

Teknik ini muncul sekitar tahun 1970an. Sebelumnya, untuk mengambil gambar dengan *long take* kamera harus dipasang pada dolly dan didorong di atas rel. *Steadicam* memungkinkan operator untuk mengambil gambar sambil berjalan dengan hasil yang halus. *Steadicam* biasa digunakan untuk mengambil gambar pemain yang sedang menaiki tangga, mengikuti pemain memasuki ruangan, atau mengambil gambar benda bergerak dengan lebih halus. (David Bordwell 2008, 196)

2. *Angle*

Pemilihan *angle* kamera yang seksama akan bisa mempertinggi visualisasi dramatik dari cerita (Mascelli, 2010:1). Hal ini menunjukkan bahwasanya *angle* kamera merupakan suatu elemen penting yang harus dipikirkan secara matang oleh pembuat film. *Angle* kamera merupakan salah satu kunci untuk menyampaikan pesan, kesan, dan *mood* film pada penonton. Mascelli dalam bukunya *The Five C's Cinematography* mengatakan bahwa: "Pemilihan *angle* kamera bisa memosisikan penonton lebih dekat dengan *action* untuk menyaksikan bagian penting dalam *close up* besar;

lebih menjauh untuk bisa lebih menikmati keindahan pemandangan luas yang menakjubkan; lebih tinggi untuk memandang ke bawah pada proyek bangunan luas; lebih rendah untuk memandang ke atas pada wajah hakim."

Berikut akan diperinci teori-teori dalam *angle* kamera, yang diambil dari buku *The Five C's Cinematography*.

a. Tipe-tipe *angle* kamera

1) *Angle* kamera objektif

Angle kamera objektif tidak mewakili mata siapapun dalam adegan film. *Angle* ini seperti mata pengamat yang tersembunyi, orang ketiga, maupun mata penonton.

2) *Angle* kamera subjektif

Angle kamera subjektif digunakan pembuat film ketika ingin melibatkan penonton dalam suatu adegan di dalam film. Berikut terdapat tiga klasifikasi *angle* kamera subjektif:

(a) Kamera berlaku sebagai mata penonton untuk menempatkan mereka berada di dalam adegan.

(b) Kamera berganti-ganti tempat dengan seseorang berada di dalam gambar

(c) Kamera bertindak sebagai mata penonton yang tidak kelihatan

3) *Angle* kamera *point-of-view*

Bisa dibilang *angle* kamera *point of view* merupakan gabungan dari kamera

objektif dan subjektif. Hal itu terjadi karena *angle* ini memungkinkan mata penonton mewakili mata pemain melihat sesuatu sesuai arah *pandang* pemain dalam film.

b. *Angle* Subjek

1) *High angle*

Shot yang diambil dengan *high angle* adalah segala macam *shot* di mana mata kamera diletakkan di tempat yang tinggi. Sebuah *shot high angle* bisa saja dipilih atas dasar alasan estetika, teknis atau pertimbangan psikologis. *High angle* serupa itu baik sekali ketika seorang pemain perlu untuk “dikecilkan”, baik oleh sekitarnya atau oleh *action*nya sendiri. *Shot-shot high angle* disukai kehadirannya oleh *shot-shot* yang diambil dengan level mata, untuk membuat kesan kontras, keanekaragaman dan dramatik, meskipun hanya merupakan rekaman adegan biasa saja. *High angle* harus ditetapkan untuk memantapkan pengenalan cerita, menyuplai keindahan secara gambar, atau pengaruh reaksi penonton atas para pemain film.

2) *Low Angel*

Shot low angle adalah setiap *shot* di mana kamera menegadah dalam merekam subjek. *Low angle* harus digunakan kalau perlu untuk merangsang rasa kagum atau kegairahan; meningkatkan ketinggian atau kecepatan subjek; mengurangi *foreground* yang tidak disukai; menurunkan cakrawala dan menyusutkan ke belakang; menditorsikan garis-garis komposisi perspektif yang lebih kuat; menempatkan pemain atau objek-objek berlatar belakang langit; dan mengintensifkan dampak dramatik.

Angle-angle rendah juga diperlukan kalau seorang pemain harus memandang ke atas pada lawan mainnya yang dominan pada titik itu. Khususnya berhasil baik bagi *shot-shot point of view*, karena penonton akan menyatu dengan pemain yang posisinya rendah dan menjadi terlibat secara emosional atas nasib buruknya.

3) *Eye level*

Angle eye level merupakan *angle* di mana mata kamera sama tingginya dengan mata subjek. *Shot* ini paling umum digunakan dan tidak menimbulkan distorsi pada gambar. *Angle* ini tidak memiliki efek

dramatis tertentu sehingga terasa natural dan membuat penonton merasa melihat adegan secara langsung.

4) *Tilt Dutch*” *Angle*

Istilah *dutch angle* merupakan *angle* kamera dengan kemiringan gila-gilaan, di mana poros vertikal dari kamera membentuk sudut terhadap poros vertikal dari subjek. Ini menghasilkan kemiringan pada gambar di layar, hingga membentuk lereng diagona, di luar keseimbangan.

Shot-shot demikian harus dicadangkan untuk berbagai *sequence* yang membutuhkan efek kengerian, kekerasan, tidak stabil, imperionistik, atau efek-efek novel lainnya.

3. *Shot size*

Dalam merekam sebuah adegan, tidak bisa melulu kita menampilkan semua elemen yang ada. Dalam praktiknya diperlukan teknik sinematografi untuk menentukan framing. Mana saja yang perlu diperlihatkan dan mana yang tidak perlu untuk ditampilkan. Framing yang baik membuat pesan bisa tersampaikan dengan baik pula.

Untuk menentukan framing yang baik, ukuran gambar juga harus

dipikirkan. Contohnya untuk memperlihatkan ekspresi salah satu tokoh, maka sebaiknya menggunakan ukuran gambar Close-up. Lain halnya jika sutradara ingin menunjukkan bahwa ada salah satu tokoh yang berjalan sendirian di tengah gurun pasir. Maka, ukuran gambar yang sebaiknya digunakan adalah *long shot* atau bahkan *extreme long shot*.

Berikut ini adalah beberapa kategori *shot size* yang terdapat dalam “Grammar Of The *Shot*” Karya Roy Thompson dan Christopher Bowen:

a) *Extreme long shot* (ELS)

Shot size ini digunakan untuk memperlihatkan tempat yang luas dengan objek yang berukuran kecil biasanya dipakai untuk setting eksterior. *Extreme long shot* dapat menunjukkan keterangan waktu berupa siang atau malam. Dapat juga untuk menjawab pertanyaan di manakah suatu adegan sedang dilakukan dan di tempat seperti apa.

Gambar 3.1 Contoh *extreme long shot*

b) *Long shot* (LS)

Jarak pengambilan masih cenderung luas dan memperlihatkan setting yang masih jelas. *Long shot* memiliki nama lain yaitu “full body”

shot. Penggunaan *shot* ini membuat penonton mampu mengidentifikasi siapa tokoh yang berperan. Detail seperti baju dan ekspresi wajah juga lebih jelas terlihat.

c) *Medium shot* (MS)

Ukuran subjek dari pusar hingga kepala. Fungsi pada plot adalah sebagai penunjukkan aktivitas. Arah pandang tokoh, baju, warna rambut dan gaya busananya terlihat jelas dengan *shot* ini. Gesture serta gerak tokoh juga terlihat jelas.

d) *Medium Close-Up* (MCU)

Ukuran subjek dari dada hingga kepala. Berfungsi sebagai penekanan karakter, dialog, ataupun karakter. *Shot* ini umum digunakan untuk memberikan informasi tentang tokoh ketika berbicara, mendengarkan sesuatu, atau melakukan adegan yang tidak memerlukan banyak ruang gerak.

e) *Close-Up* (CU)

Ukuran subjek dari leher hingga batas atas kepala. Berfungsi sebagai penekanan karakter, dialog dramatik, ataupun respon terhadap sebuah situasi. *Shot* ini memperlihatkan secara detail elemen wajah. Hal ini

membuat penonton akan fokus pada detail ekspresi dan kondisi kesehatan bahkan terlihat sangat jelas.

f) *Big Close-Up* (BCU)

Ukuran subjek dari batas dagu hingga batas atas kepala. Berfungsi sebagai penekanan karakter, atau respon/reaksi terhadap sebuah situasi dramatik. Hampir sama dengan *close-up*, hanya saja lebih dalam penunjukkan karakternya. *Shot* ini sangat efektif digunakan untuk menunjukkan ekspresi takut, marah dan ekspresi dramatis lainnya.

g) *Extreme Close-Up* (ECU)

Extreme close up merupakan *shot* paling detail di antara yang lain. Digunakan untuk memperlihatkan salah satu anggota tubuh, seperti telapak tangan, mata, dll. *Shot* ini terbilang sangat jarang digunakan.

ANALISIS

Penelitian ini mengangkat film “The Conjuring 2” sebagai objek. Dengan pertimbangan di antara serial The Conjuring yang lain, The Conjuring 2 lah yang paling banyak mengandung *jumpscare*. *Jumpscare* yang ada dalam The Conjuring 2 tidak hanya mengandalkan suara-suara yang mengagetkan. Namun,

teknik sinematografi yang sedemikian rupa ini juga turut menambah ketegangan. Secara keseluruhan, penelitian ini ingin mencari bagaimana teknis kamera bisa membangun sebuah *jumpscare*. Teknis kamera yang dimaksud terbatas pada *Camera movement* dan *angle* kameranya saja. Untuk mengetahui konstruksi *jumpscare* agar lebih detail, *jumpscare* dibagi menjadi 2 bagian, yaitu *set-up* dan *jumpscare*. *Set-up* merupakan keadaan tenang yang terjadi sesaat sebelum *jumpscare* muncul. Sedangkan *jumpscare* merupakan bagian dimana penonton terkejut oleh gambar dan suara yang muncul secara tiba-tiba ketika sesaat sebelumnya tenang.

Terdapat 16 *jumpscare* dalam film *The Conjuring 2*. Semua *jumpscare* tersebut akan diteliti satu persatu melalui tabel yang memperlihatkan pembagian antara *set-up* dan *jumpscare* untuk selanjutnya dibedah per-*shot*. Setelah itu, pada setiap gambarnya akan dilihat bagaimana *camera movement* dan *angle* yang digunakan. Sehingga

dapat ditarik kesimpulan mayoritas *camera movement* dan *angle* kamera seperti apa yang digunakan dalam membangun *jumpscare* tersebut. Tidak berhenti di situ, hasil yang diperoleh nantinya juga akan menunjukkan interpretasi peneliti terhadap alasan mengapa *camera movement* dan *angle* yang digunakan dalam *The Conjuring 2* dapat membangun tingkat ketegangan dalam *jumpscare*.

IDENTIFIKASI DAN ANALISIS

1. *Jumpscare* Kesatu

Jumpscare pertama muncul pada menit ke 00:02:28 dan *set-up* yang dimulai dari menit ke 00:01:47. Ini merupakan scene awal ketika Lorraine dan timnya berencana untuk memasuki dimensi masa lalu. Lorraine dan tim ingin mengetahui kronologi bagaimana Roni Defeo bisa membunuh seluruh anggota keluarga Lutz. Terdapat 2 *shot* dalam *set-up* dan 1 *shot* pada bagian *jumpscare*. *Shot set-up* 1 *camera movement* yang digunakan adalah *handheld* dan *pan*. Sedangkan tipe *angle* yang digunakan adalah tipe *angle* objektif serta *angle*

subjek *eye level*. Sedangkan *shot* *sizenya* menggunakan *shot* medium. *Shot* set-up 2 menggunakan pergerakan *tracking*. Tipe *angle* dan *angle* subjek yang digunakan masih sama dengan *shot*-set-up 1 yaitu objektif dan *eye level*. Namun, *shot* *sizenya* berubah dari *Medium shot* ke *extreme close-up*. *Shot jumpscare* di sini hanya sebenarnya masih satu *shot* dengan *set up* terakhir. *Camera movement* di *shot set-up* terakhir adalah *track in* dari *medium shot* dan *extreme close up* lalu tiba-tiba terdengar suara mengejutkan berupa tembakan yang membuat mata Lorraine terbuka.

Set up dimulai dari adegan Lorraine yang bersiap masuk ke masa lalu untuk berperan menjadi Roni De Feo. *Jumpscare* terjadi saat terdengar suara tembakan sehingga mata Lorraine terbuka. *Set up* dibangun dengan pelan dan tenang melalui *camera movement handheld* dan *track in* yang berhenti ketika *jumpscare* terjadi. *Shot* yang mengalir sangat pelan dan tenang ini membawa psikologis penonton menjadi ikut tenang dan tidak menyiapkan diri

akan adanya suatu hal mengerikan yang akan terjadi.

Angle yang digunakan mulai dari bagian set-up sampai *jumpscare* semuanya menggunakan tipe *angle* objektif dan *angle* subjek *eye level*. Tipe *angle* objektif digunakan agar kamera mampu mewakili mata penonton dan menempatkan penonton seakan-akan ikut masuk dan menjadi

bagian dalam film. Meskipun masuk dalam film, namun mata penonton ditempatkan sebagai pengintai, bukan mewakili mata pemain. *Angle* subjek *eye level*

merupakan *angle* yang paling umum digunakan untuk menghindari distorsi. *Angle* ini juga dikenal sebagai *angle* yang normal. Sehingga sangat tepat menggunakan *angle* subjek ini pada bagian *set up* sampai *jumpscare* untuk menunjukkan nuansa aman. Penjelasan lebih lanjut akan dibahas pada analisis di bawah ini:



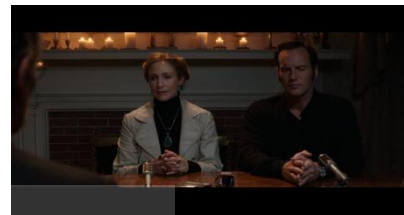
Keterangan: *set-up*
 Camera movement: *Steadicam*
 Angle: objektif | *eye level*
 Shot size: *medium shot*

Steadicam digunakan dalam *shot* pertama. Kamera bergerak seakan menjadi mata pengintai yang memperhatikan seluruh kejadian. Penggunaan teknik *Steadicam* juga membuat gambar mengalir pelan dan tenang. Teknik ini membuat penonton merasa tenang dan melemahkan pertahanannya.

Tipe *angle objective* digunakan seakan mewakili mata penonton sebagai orang ketiga. Mata penonton dituntun sedemikian tenang dan terkesan mengintai. *Angle* subjek yang dipakai pada *shot* pertama adalah *eye level*. *Angle* ini bisa juga disebut dengan *angle natural*. Sudut horisontalnya membuat penonton sama tinggi dengan subjek atau pemain.

Medium shot ini digunakan untuk memperlihatkan Lorraine yang sedang di dalam ruangan dan

berbicara dengan orang-orang di ruangan tersebut. *Shot* yang menunjukkan Lorraine yang tidak sendirian ini digunakan juga untuk membuat penonton tidak menyangka adanya sesuatu yang menyeramkan terjadi.



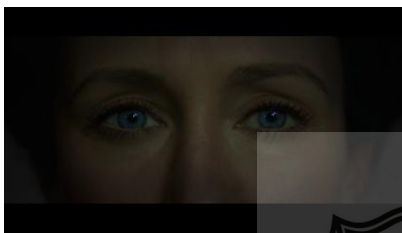
Shot size: medium shot
 Camera movement: *track*
 Angle: objektif | *eye level*
 Shot size: *medium shot*

Shot kedua menggunakan *track*. Lebih tepatnya *track in*. Teknik ini menjadikan *shot* berubah pelan dari *medium shot* bergerak maju menjadi *extreme close up*. Teknik ini dipakai dengan pelan dan tenang, sehingga penonton larut di dalam film.

Tipe *angle objective* pada *shot* kedua ini juga memiliki efek yang tak jauh berbeda dengan apa yang ada di *shot 1*. Mata penonton dituntun untuk melihat objek yang menjadi fokus dengan tenang. *Angle* kamera *eye level* pun membuat penonton menurunkan pertahanannya, karena

angle yang digunakan adalah *angle* normal yang tidak menyebabkan distorsi pada gambar.

Shot kedua juga menggunakan *shot medium*. *Shot medium* biasa digunakan untuk memperlihatkan seseorang yang sedang berbicara dan memperlihatkan lawan bicaranya.



Shot size: extreme close up
Camera movement: still
Angle: objektif | eye level
Shot size: extreme close up

Tidak ada pergerakan kamera pada *shot jumpscare* ini. Still cam digunakan setelah sebelumnya *track in* dari *medium shot* dan berakhir pada *extreme close up*. Setelah sepersekian detik berhenti pada *shot extreme close up* di mata Lorraine, terdengar suara tembakan yang mengejutkan dan kedua mata Lorraine terbuka.

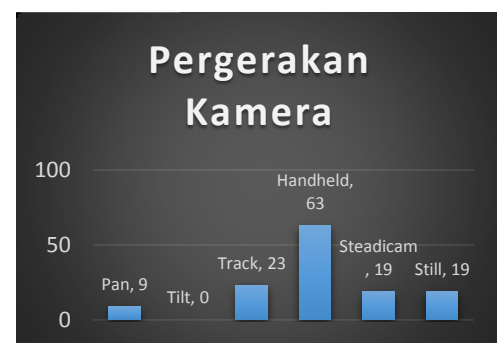
Angle objective dalam *shot jumpscare* berfungsi untuk tetap meletakkan penonton pada kondisi yang seakan-akan aman, sehingga penonton tidak akan menduga

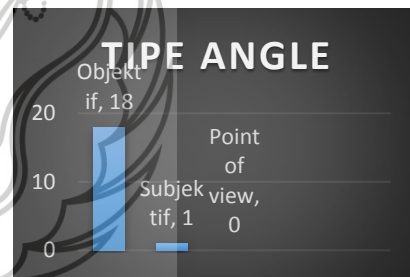
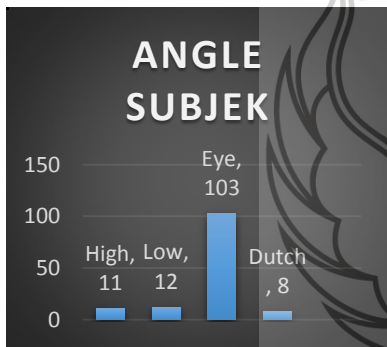
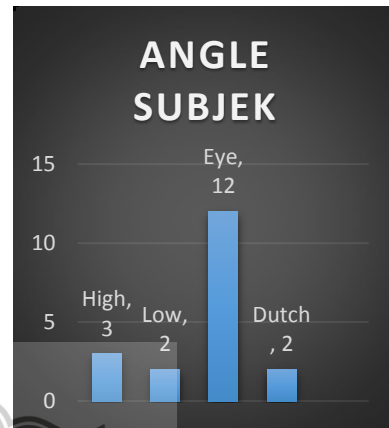
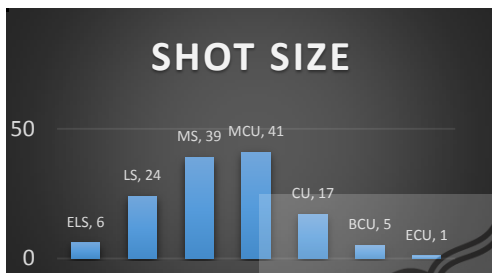
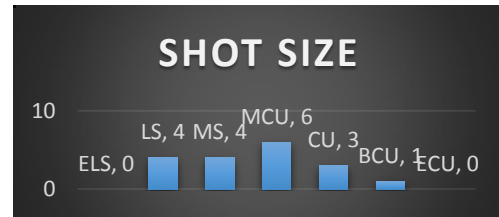
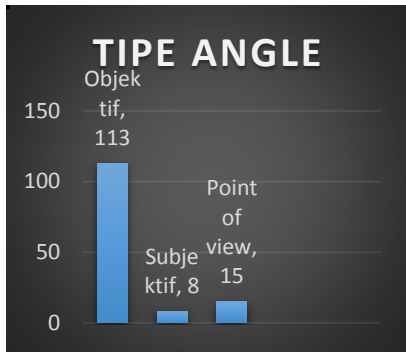
kemunculan *jumpscare*. *Angle* kamera *eye level* yang digunakan pada *shot jumpscare* ini pun digunakan untuk menjaga kondisi mental penonton tetap pada kondisi yang seakan-akan aman.

Shot jumpscare menggunakan *shot size extreme close up*. *Shot* ini digunakan untuk memperdalam intensitas penonton dengan gambar, agar ketakutan yang dirasakan semakin kuat.

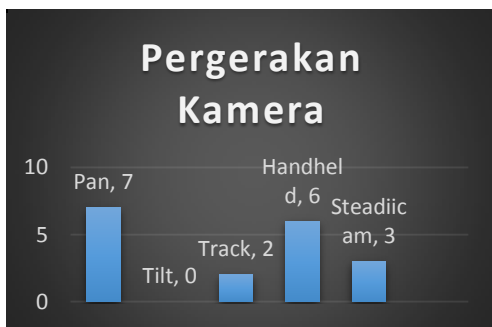
Hasil Penelitian

Dari hasil analisis yang sudah dilakukan, dapat dilihat dominasi *camera movement*, *camera angle*, dan *shot size* pada *set-up* adalah sebagai berikut:





Sedangkan dominasi pergerakan kamera, *angle* kamera, dan *shot size* pada *jumpscare* adalah sebagai berikut:



Dilihat dari diagram di atas, dapat disimpulkan beberapa hal. Dalam *The Conjuring II* teknik membangun *jumpscare* melalui set up didominasi oleh pergerakan *handheld* dan *track*. Karakteristik set-up yang dibangun sering diawali dengan pergerakan yang halus dan tenang. *Handheld* dan *track* digunakan untuk mengikuti gerak pemain. Setelah beberapa *shot* di awal set-up dibangun dengan tenang, barulah

ritme gerak kamera tersebut berubah saat mau masuk ke *shot jumpscare*. Perubahan tersebut bisa melalui naiknya kecepatan gerak kamera atau berubah dari dinamis menjadi statis.

Untuk tipe *angle*, tidak mengalami terlalu banyak perubahan. Tipe *angle* didominasi oleh objektif. Pada film ini, secara keseluruhan penonton diposisikan menjadi orang ketiga pengamat. Penggunaan tipe *angle point of view* maupun subjektif hanya menjadi insert tambahan untuk memberikan informasi kepada penonton perihal apa yang dilihat oleh pemain, Dari sudut *pandang* pemain. Tipe *angle* objektif yang memosisikan penonton sebagai orang ketiga pengamat dibantu oleh penggunaan *angle* subjek *eye level*. Selain itu, penggunaan *angle* subjek *eye level* dapat membuat posisi pemain dan penonton menjadi setara dan tidak menimbulkan distorsi gambar. Hal ini dalam beberapa adegan sukses untuk menaikkan realitas gambar. Meski didominasi oleh *angle* subjek *eye level*, dalam beberapa set up *angle* subjek lain seperti *high angle*, *low angle*, dan *tilt*

dutch angle juga digunakan. *Angle* subjek *high angle* dalam fungsi psikologisnya mampu membuat pemain merasa dikecilkan. Dalam posisi pemain yang sedang lemah atau terintimidasi *angle* subjek *high angle* bisa sangat efektif untuk digunakan. Sebaliknya dengan *high angle*, *low angle* memberi kesan psikologis pemain tersebut memiliki dominasi dan level yang lebih tinggi. *Angle* yang jarang digunakan yang lainnya adalah *tilt dutch angle*. *Tilt dutch angle* efektif digunakan dalam situasi-situasi mencekam atau membingungkan.

Pergerakan kamera, *angle* kamera dan *shot size* pada *jumpscare* film *The Conjuring II* memiliki pola khusus yang hamper selalu dipakai. Jika sebelumnya pada bagian set-up kamera dibangun dengan ritme yang pelan, *jumpscare* dibangun dengan pergerakan yang cepat dan cenderung kasar. Dan tidak satupun *jumpscare* yang menggunakan pergerakan kamera *track*. Pergerakan yang digunakan didominasi oleh *handheld*, *pan*, dan *still*. Untuk pergerakan *still* biasanya muncul pada *jumpscare*

dimana set-up sebelumnya sudah didominasi oleh pergerakan dinamis lainnya seperti *handheld*, *pan* atau *track*.

Setelah pergerakan kamera, berikutnya adalah *angle*. Tipe *angle* pada *jumpscare* didominasi oleh objektif. Penonton diposisikan sama dengan pemain, sama-sama tidak mengetahui kapan, dimana, dan bagaimana kemunculan *jumpscare* itu sendiri. Selain itu, penonton menjadi orang ketiga pengamat dengan penggunaan tipe *angle* objektif. Sedangkan *angle* subjek yang digunakan didominasi oleh *eye level*. *Angle* normal yang membuat penonton setara dengan pemain dan tidak menimbulkan adanya distorsi. Namun bukan hanya *eye level* saja yang digunakan. *Angle* lain seperti *low angle*, *high angle*, dan *tilt dutch angle* juga digunakan. *Angle* low dan high digunakan untuk menunjukkan posisi monster yang lebih kuat dominan dan kuat dibandingkan pemain. Sedangkan *sutch* digunakan untuk mendramatisir gambar yang tidak didramatisir oleh pergerakan kamera atau *shot size*.

Shot size dalam *jumpscare* dan set-up tidak memiliki dominasi yang menonjol dibandingkan *shot size* lain. Pada *jumpscare shot size* didominasi oleh *medium close up*, sedangkan set-up didominasi oleh *medium shot*. Kedua *shot size* yang hampir sama ini mendominasi. Kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian yang sudah dilakukan di atas adalah fungsi pergerakan kamera, *angle* dan *shot size* tidak bisa dipisahkan perannya masing-masing. Ketiga teknik tersebut saling berkaitan. Contoh gambar sudah didramatisir dengan cukup kuat oleh *angle* high atau *dutch*, maka pergerakan kamera yang digunakan hanya still. Atau misalkan gambar sudah cukup kuat dengan penggunaan *shot size big close up* dan pergerakan *handheld*, maka *angle* yang digunakan adalah *eye level*.

Camera Movement, Camera Angle dan Shot Size Membangun Jumpscare

Pada bagian *set-up*, *camera movement*, *angle*, dan *shot size* memiliki peran yang penting dalam membangun *jumpscare*. *Camera movement* yang memiliki pergerakan

yang pelan dan tenang, *angle* yang memosisikan penonton sebagai orang ketiga, dan *shot size* sebagai trik untuk memunculkan *jumpscare* dirancang sedemikian rupa untuk memaksimalkan keterkejutan penonton ketika *jumpscare* muncul. Ada empat metode kemunculan *jumpscare* yang dapat dilihat pada *The Conjuring 2*. Pertama melalui *cutting* atau pemotongan gambar. Metode ini digunakan pada *jumpscare* ke 16, 15, 8, dan 5. *Cutting* digunakan pada adegan percakapan atau ketika pemain melihat sesuatu yang dianggap menyeramkan setelah penonton terfokus pada benda yang dilihat pemain tersebut, muncul *jumpscare* dari arah lain yang tidak diduga. *Camera movement* seperti *track in* digunakan untuk memberi kedalaman focus pada pemain dan objek yang dilihat. Pada adegan percakapan menggunakan *still* atau *handheld* lalu perubahan *shot size* terjadi dari *shot* padat ke *shot* luas. Hal ini membuat penonton teralihkan fokus dan menurunkan pertahanan karena tidak mengira akan muncul *jumpscare*.

Kedua adalah melalui pengalihan, muncul pada *jumpscare* ke 14, dan 13. Pengalihan ini digunakan untuk mengecoh penonton melalui suara teriakan dari arah lain. Atau kamera yang mendekati ke arah pemain sebagai sudut pandang hantu namun ternyata *jumpscare* tidak muncul di titik itu. Setelah penonton menurunkan pertahanannya, barulah muncul *jumpscare*. Pergerakan *Track* atau *steadicam* membawa penonton untuk melihat ke arah pengalihan tersebut sebelum muncul *jumpscare* yang sebenarnya. Barulah untuk menunjukkan ke *shot jumpscare* digunakan *panning* yang cepat atau *still* dengan *shot size* yang menunjukkan sosok hantu dan pemain dalam satu frame.

Ketiga, *jumpscare* muncul melalui sudut yang tidak diduga. Terdapat pada *jumpscare* ke 1,2,3,4,7,10,12. Penonton diarahkan untuk melihat objek atau ruangan yang tidak menakutkan. Seperti contoh *jumpscare* 1 memunculkan mata Lorraine yang di ambil menggunakan *extreme close up*, lalu *jumpscare* muncul berupa suara

tembakan yang mengagetkan ketika suara tenang. Selain itu, sebagai contoh *jumpscare* 7. Hanya Nampak Janet yang sedang memukul TV lalu muncul refleksi bayangan kakek tua pada TV tersebut. Pada metoda yang ketiga ini, penonton tetap diposisikan sebagai orang ketiga yang memiliki posisi sama dengan pemain. Baik penonton maupun pemain tidak tahu apa yang akan terjadi. *Camera movement* seperti *handheld* digunakan untuk membanun ketegangan pada awal *set-up* lalu pada *shot* akhir sebelum muncul *jumpscare* digunakan *still* atau dengan *shot size medium close up* agar penonton tidak menyangka bahwa *shot* setelahnya adalah *shot jumpscare*.

Keempat adalah melalui perubahan *shot size*. Terjadi pada *jumpscare* ke 6, 9, 11. Penonton sudah dibangun ketegangannya pada bagian *set-up*, namun ketika penonton mengira *jumpscare* akan muncul, terjadi perubahan *shot size* dari padat ke luas. Perubahan *shot size* ini membuat penonton teralihkan dan mengira *jumpscare* tidak muncul pada

titik itu. Sebagai contoh *jumpscare* 11 ketika Valak menunjukkan tangannya memegang lukisan wajahnya dari belakang. *Shot size extreme close up* dipilih untuk menunjukkan jari-jari Valak yang sedang menggenggam sudut lukisan. Pada titik ini penonton akan mengira *jumpscare* muncul. Namun *shot size* berubah menjadi *long sot* yang menunjukkan Valak berlari memegang lukisannya menuju ke arah Lorraine.

Simpulan

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 dari pemain yang berjalan mencari sesuatu, atau pemain yang mendapatkan gangguan dari roh halus lalu berjalan mencari petunjuk atas kejadian tersebut. Kamera berjalan tenang mengikuti pemain tersebut. Setelah itu sesaat sebelum muncul *jumpscare* ritme gerak kamera menjadi lebih cepat. Selain

pergerakan kamera, perubahan terjadi pada *angle*. Jika set-up sudah diawali dengan *angle-angle* natural seperti *eye level* dan objektif maka pada kemunculan *jumpscare*, *angle* yang digunakan adalah high, low atau dutch. Perubahan-perubahan pergerakan kamera, *angle*, maupun *shot size* tidak bisa dilihat secara parsial. Ketiganya memiliki saling-silang pengaruh dalam penggunaannya. Pemilihan jenis pergerakan, *angle* kamera, dan *shot size* juga tidak dapat dipisahkan dari bagaimana adegan yang berlangsung. Selain itu pemilihan ketiga teknis kamera tersebut tidak bisa dipisahkan dari dampak psikologi yang dirasakan oleh penonton itu sendiri. Meski begitu, ketiga teknis kamera tersebut memiliki kecenderungan pada set-up yang berbeda dengan *jumpscare*.

Pertama, perbedaan itu terletak pada pergerakan kamera. Jika pada set-up pergerakan yang digunakan adalah dominan *handheld* dan *track* yang pelan, pada *jumpscare* justru ditemukan adanya pergerakan *track* dan *handheld* yang kasar dan cepat. Kedua, adalah *angle*. Tipe *angle* yang digunakan sangat dipengaruhi oleh

pergerakan kamera itu sendiri. *Angle* didominasi oleh tipe *angle* objektif dan *angle* subjek *eye level* karena penggunaan pergerakan kamera banyak didominasi oleh *handheld*, *track*, maupun *pan* yang membuat gambar sudah dramatis dan dinamis. Sama halnya dengan *shot size*. *Shot size* didominasi *medium shot* maupun *medium close up*. *Shot-shot* padat seperti *big close up*, *close up* maupun *extreme close up*, digunakan ketika penggunaan pergerakan kamera *still* atau *angle* menggunakan *eye level*. Singkronasi ini terjadi untuk mengurangi distorsi pada gambar atau dramatisasi teknik yang berlebihan dan pada akhirnya menghilangkan fokus dan pesan yang ingin disampaikan.

Daftar Pustaka

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.