

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Kesimpulannya, *jumpscare* merupakan sebuah teknik yang sering digunakan dalam film *horror* yang bertujuan membuat takut penonton dengan cara mengagetkannya melalui perubahan gambar maupun kejadian secara mendadak, biasanya juga terjadi bersama dengan suara atau musik menyeramkan dan mengagetkan. Dalam film *Don't Breathe 2* ditemukan 12 adegan yang mengandung *jumpscare*. Adegan *jumpscare* tersebut terbagi menjadi 6 macam *jumpscare* yaitu *jumpscare* munculnya anjing hitam, *jumpscare* munculnya Norman, *jumpscare* munculnya orang asing, *jumpscare* munculnya tembakan, *jumpscare* munculnya tangan Raylan dan *jumpscare* munculnya tusukan pisau.

Untuk mendukung adegan *jumpscare* yang terkesan menegangkan dan mengejutkan, film *Don't Breathe 2* menggunakan musik khusus untuk film *horror*. Musik tersebut terbagi dalam beberapa jenis, yaitu: atonal, aleatorik, discord, kromatis, boom dan diam.

Adegan *Jumpscare* juga tidak muncul secara langsung, terdapat proses *set-up* dalam teknik sinematografi sebelum *jumpscare* itu dimulai. *Set-up* adalah kondisi dimana penonton dalam keadaan tenang dan aman sehingga pertahanan mereka menurun. Setelah ini terjadi, munculah *jumpscare* tersebut. Teknik sinematografi yang terdiri dari *shot types* (*extreme long shot, long shot, medium long shot, medium shot, medium close-up, close-up & extreme close up*), *camera angle* (*eye level, high angle & low angle*), *camera movement* (*pan, tilt, handheld*,

camera, tracking, crane & still camera) dan *shot duration (long take & short take)*.

Berdasarkan analisis pada bab IV, dapat disimpulkan bahwa untuk membangun suasana menegangkan dan reaksi terkejut pada karakter film dalam film *Don't Breathe 2*, *set-up* dimulai dengan *camera movement* yang tenang seperti *still, track* dan *handheld* ketika karakter film berjalan dengan hati-hati untuk memeriksa area di sekitarnya dan ketika karakter dalam keadaan tang terlihat aman. Penggunaan *shot duration* berjenis *long take* sering digunakan untuk membangun ketegangan dalam beberapa *set-up*. Teknik ini memungkinkan ketegangan tetap terjaga dan mengikuti alur gerakan kamera. Penggunaan *handheld* memberikan keleluasaan kepada kameramen untuk mengikuti pergerakan karakter film dan menggambarkan suasana yang menyeramkan dalam satu *long take*. Sebelum *jumpscare*, ritme pergerakan kamera menjadi lebih cepat, menciptakan momen yang tepat untuk menghadirkan *jumpscare*.

Pada pertengahan *set-up*, penonton diajak untuk mengikuti gerakan kamera yang bertujuan untuk merasakan apa yang dialami oleh karakter melalui pergerakan kamera seperti *pan, tilt, track, crane, dan handheld*. Pada film *Don't Breathe 2*, *camera angle* yang sering digunakan adalah *eye level* (sejajar dengan mata subjek) sehingga dapat memposisikan penonton sejajar dengan karakter film. Beberapa adegan dalam film, karakter film tidak mengetahui apa yang akan terjadi selanjutnya sehingga suasana terasa lebih menegangkan. Penggunaan *angle* dalam film ini juga mencakup *high angle* (sudut pandang dari atas) dan *low angle* (sudut pandang dari bawah), yang digunakan sesuai dengan keperluan dalam sebuah

adegan. *High angle* digunakan untuk membuat karakter tampak lemah, sementara *low angle* digunakan saat menggambarkan karakter yang kuat.

Selain itu, jenis *shot types* juga berperan dalam menciptakan *jumpscare*. Jenis *shot types* yang digunakan pada awal *set-up* sangatlah beragam sehingga dapat memberikan penonton kesempatan untuk mengidentifikasi *setting* dan suasana dalam sebuah adegan. Sebelum *jumpscare* muncul, *shot types medium shot*, seringkali berfokus pada *medium close-up*, dan *close-up*. Ketika momen *jumpscare* terjadi, *shot types* berubah menjadi *medium shot*, *medium close-up* dan *close-up*, menciptakan perubahan fokus yang mendramatisasi momen *jumpscare*.

Dengan demikian, kombinasi pemilihan *camera angle*, *camera movement*, *shot types* dan *shot duration* yang digunakan dalam adegan *jumpscare* pada film *Don't Breathe 2* berhasil menciptakan adegan *jumpscare* yang muncul secara bertahap, dimulai dengan serangkaian *set-up* untuk menunjukkan situasi yang tenang, kemudian situasi mulai menegangkan hingga akhirnya *jumpscare* terjadi dan memberikan reaksi terkejut kepada karakter dalam film.

5.2 Saran

Saran yang dapat dipertimbangkan untuk peneliti selanjutnya yang akan melakukan penelitian pada film *Don't Breathe 2* yaitu:

- a. Menganalisis teknik *lighting* (pencahayaan) dalam membangun adegan *jumpscare*.
- b. Menganalisis teknik *composition* (komposisi) sinematografi dalam membangun adegan *jumpscare*.