

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Film adalah suatu bentuk media komunikasi massa berupa media audio visual yang menampilkan kata-kata, bunyi, visual dan kombinasinya. Film juga merupakan yang kedua muncul pada salah satu bentuk komunikasi di dunia modern (Sobur 126). Film juga mengandung pesan yang disampaikan kepada khalayak melalui berbagai cerita di dalamnya (Aritonang, Heriyati 17). Film secara umum dibentuk oleh dua unsur, yaitu naratif dan sinematik. Unsur naratif merupakan pondasi yang membantu unsur naratif dalam menggambarkan jalan ceritanya (Pratista 23). Kedua ini unsur sangat penting karena saling berhubungan dalam pembuatan film. Jika salah satu unsur ini tidak ada, maka film dapat dibangun dengan utuh.

Film *horror* adalah genre film yang menyuguhkan hal-hal yang menakutkan, menegangkan, dan mengerikan. Konsep film *horror* pada dasarnya adalah meneror penonton melalui berbagai adegan dan atau tokoh yang menakutkan (Yoesoef 105). Dalam film *horror* terdapat sebuah teknik untuk menciptakan kesan menegangkan tersebut, yaitu teknik *jumpscare*.

*Jumpscare* merupakan sebuah teknik yang sering digunakan dalam film horor, permainan video, *internet screamers*, yang bertujuan membuat takut penonton dengan cara mengagetkannya melalui perubahan gambar maupun kejadian secara mendadak, biasanya juga terjadi bersama dengan

suaramenyeramkan dan mengagetkan. *Jumpscare* merupakan sebuah kejadian atau momen yang cepat dalam shot yang mengejutkan penonton dan karakternya. Contohnya bisa berupa makhluk yang menyerang dari tempat yang tidak terduga atau orang gila yang menerobos jendela untuk mengambil korban (Draven 52). Untuk membuat adegan *jumpscare* tersebut terasa lebih menegangkan, teknik sinematografi dapat mendukung terciptanya adegan *jumpscare* tersebut.

Sinematografi adalah bagaimana pembuat film dapat menyesuaikan kamera dan *footage*. Pembuat film tidak hanya merekam adegan, tetapi juga harus mengontrol dan menyesuaikan cara merekam adegan, seperti jarak, ketinggian, sudut, durasi, dan lain-lain. Secara garis besar, unsur sinematografi dapat dibagi menjadi tiga bagian, yaitu: Kamera dan film, framing serta durasi gambar. Kamera dan film meliputi teknik-teknik yang dapat dilakukan dengan kamera dan film, seperti: warna, penggunaan lensa, kecepatan film, dan lain-lain. *Framing* adalah hubungan antara kamera dengan objek yang difoto, seperti batas area gambar atau bingkai, jarak, ketinggian, pergerakan kamera, dan lain-lain. Namun demikian, durasi *frame* juga mencakup durasi kamera dalam menangkap objek (Pratista 89).

Penelitian sebelumnya yaitu penelitian yang dilakukan oleh Rizaldi Putra Yasindi, berjudul Analisis “*Teknik Sinematografi Dalam Mendukung Terciptanya Jumpscare Jumpscare Pada Film Pengabdi Setan*” pada tahun 2022, yang membahas tentang seberapa pengaruh teknik sinematografi *shot types*, *camera angle*, *camera movement*, dan *shot duration* digunakan pada adegan *jumpscarejumpscare* di film Pengabdi Setan. Penelitian ini mengguhakan metode penelitian kualitatif deskriptif. Penelitian ini bertujuan untuk menemukan

bagaimana *shot types*, *camera angle*, *camera movement*, dan *shot duration* dalam membangun *jumpscare* dalam film Pengabdian Setan. Persamaan antara penelitian ini dan penelitian penulis adalah keduanya sama-sama membahas tentang bagaimana sinematografi dalam membangun terciptanya *jumpscare*. Sedangkan perbedaannya adalah sumber data yang dipilih, sumber data penelitian ini adalah film Pengabdian Setan sedangkan sumber data peneliti adalah film *Don't Breathe 2*. Penelitian ini menggunakan film *Don't Breathe 2* sebagai subjek penelitian karena film ini banyak mengandung data *jumpscare*. *Jumpscare* yang ada dalam film *Don't Breathe 2* tidak hanya mengandalkan suara yang menegangkan dan mengejutkan untuk membangun adegan *jumpscare*, namun teknik sinematografi dalam film ini juga mampu membangun ketegangan dan reaksi mengejutkan pada karakter dalam film *Don't Breathe 2*.

Penelitian kedua yaitu penelitian yang dilakukan oleh Adin Fahima Zulfa, berjudul "*Camera Movement, Camera Angle, dan Shot Size, Dalam Membangun Jumpscare Film The Conjuring 2*" pada tahun 2019, yang membahas tentang peranan sinematografi untuk mendukung terciptanya *jumpscare* khususnya pada *camera movement*, *camera angle* dan *shot size*. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif. Penelitian ini bertujuan untuk menemukan bagaimana *camera movement*, *camera angle* dan *shot size* dalam membangun *jumpscare* dalam film *horror The Conjuring 2*. Persamaan antara penelitian ini dan penelitian penulis adalah keduanya sama-sama membahas tentang bagaimana sinematografi dalam membangun terciptanya *jumpscare*. Sedangkan perbedaannya adalah sumber data yang dipilih, sumber data penelitian ini adalah film *The*

*Conjuring 2* yang merupakan jenis film *horror* sedangkan sumber data peneliti adalah film *Don't Breathe 2* yang merupakan jenis film *horror-thriller*. Perbedaan lainnya pada jenis makhluk yang menakuti dan membuat terkejut karakter pada film. Pada film *The Conjuring 2*, makhluk supranatural menjadi karakter film yang ditakuti sedangkan pada film *Don't Breathe 2*, makhluk jahat berupa manusia menjadi karakter film yang ditakuti.

Penelitian terdahulu selanjutnya yaitu penelitian yang dilakukan oleh Sartika, berjudul “Pengaruh Teknik “Jumpscare” Pada Film Horor *The Conjuring 1* Terhadap Psikologis Penonton Remaja Tengah dan Akhir di Pekanbaru” pada tahun 2020, yang membahas tentang pengaruh teknik *jumpscare* pada film *The Conjuring 1* terhadap psikologis penonton remaja dengan rentang usia antara 15-22 tahun di kota Pekanbaru. Metode penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif dengan menggunakan kuesioner secara *online* kepada responden. Persamaan penelitian ini dengan penelitian penulis adalah sama-sama membahas teknik *jumpscare* dalam film. Sedangkan perbedaannya yaitu penelitian ini berfokus pada pengaruh psikologis penonton dengan menggunakan data responden yang menghasilkan kesimpulan akhir. Sedangkan penelitian ini berfokus pada analisa *jumpscare* dengan menggunakan teknik sinematografi yang memiliki hasil akhir deskriptif kualitatif.

Film *Don't Breathe* *Don't Breathe 2* yang menjadi sumber data dalam penelitian ini merupakan film *horror-thriller* Amerika Serikat yang disutradarai oleh Rodo Sayagues. Film tersebut adalah sekuel kedua dari film *Don't Breathe* (2016) yang disutradarai oleh Álvarez. *Don't Breathe 2* bercerita tentang seorang pria tuna netra

yang membesarkan seorang gadis bernama Phoenix. Norman mengajari Phoenix cara menangani situasi berbahaya. Hingga suatu hari Phoenix pergi ke kota bersama teman Norman, Hernandez. Setelah kembali ke rumah, ternyata mereka diikuti oleh sekelompok orang yang ingin menculik Phoenix. Berbagai kejadian mengerikan terjadi, hingga akhirnya hanya tersisa Phoenix yang hidup.

Alasan penelitian ini dilakukan karena 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 yang dikaji hanya akan difokuskan pada bagaimana *camera movement*, *camera angle*, *shot types* dan *shot duration* digunakan dalam setiap *jumpscare*. Teknik-teknik sinematografi tersebut dapat untuk membangun ketegangan dan keterkejutan terhadap karakter dalam film. *Camera movement* dapat memperlihatkan pergerakan objek dalam film ketika dalam situasi menegangkan dan juga dapat memperlihatkan *jumpscare* secara tiba-tiba dengan gerakan kamera yang cepat. *camera angle* dapat memperlihatkan sudut pandang karakter dalam film ketika sedang berada dalam situasi menegangkan dan juga dapat memperlihatkan sudut pandang pemain secara jelas ketika menghadapi *jumpscare* yang muncul secara tiba-tiba. *Shot types* dapat memperlihatkan ekspresi wajah, pergerakan karakter dan suasana dalam film ketika karakter berada dalam situasi menegangkan dan juga dapat memperlihatkan secara jelas ketika karakter menghadapi *jumpscare* yang muncul secara tiba-tiba, baik dari ekspresi wajah maupun pergerakan tubuh. *Shot duration* untuk mengetahui durasi ketika karakter sedang menghadapi adegan *jumpscare* yang menegangkan dan mengejutkan.

Alasan lainnya karena film ini dapat menjawab rumusan masalah mengenai adegan apa saja yang dibuat dengan teknik *jumpscare* sehingga film ini dapat dijadikan sumber data oleh peneliti. Maka dirumuskan judul penelitian ini adalah “*Analisis Teknik Sinematografi Dalam Membangun Teknik Jumpscare pada film Don't Breathe 2*”.

## 1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan uraian di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana adegan *Jumpscare* dibangun dalam narasi film *Don't Breathe 2*?
2. Bagaimana teknik sinematografi digunakan dalam membangun adegan *jumpscare* pada film *Don't Breathe 2*?
- 3.

## 1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

- a. Menganalisis adegan *Jumpscare* dalam narasi film *Don't Breathe 2*
- b. Menganalisis pengaruh teknik sinematografi yang terdiri dari *shot types*, *camera angle*, *camera movement*, dan *shot duration* dalam mendukung terciptanya teknik *jumpscare* pada beberapa adegan dalam narasi film *Don't Breathe 2*.

## 1.4 Manfaat Penelitian

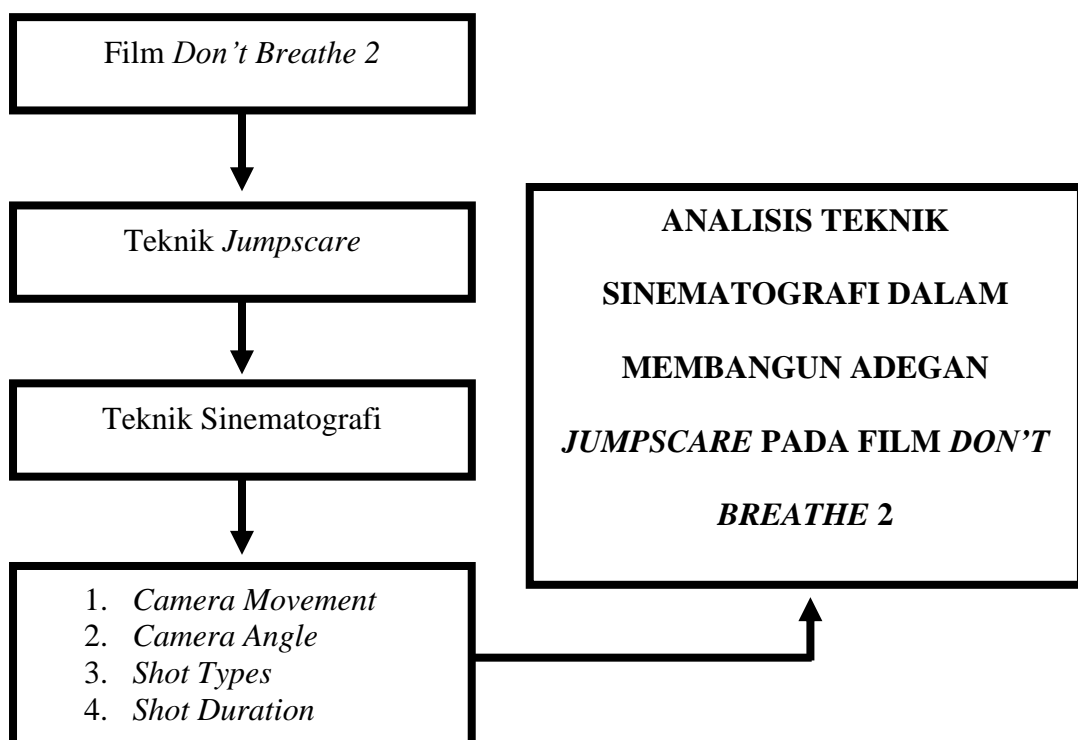
### 1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharap dapat digunakan sebagai referensi dalam pengembangan keilmuan sastra Inggris terkait dengan teknik sinematografi, khususnya bagaimana teknik sinematografi dapat mendukung terciptanya suatu teknik yang digunakan dalam sebuah film.

### 2. Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan pelajaran kepada masyarakat mengenai cara menganalisis sebuah adegan dalam film dengan menggunakan teknik sinematografi. Khususnya dengan menggunakan teknik *shot types*, *camera angle*, *camera movement*, dan *shot duration* pada sinematografi.

## 1.5 Kerangka Pemikiran



Untuk mengetahui adegan pada film *Don't Breathe 2* terdapat teknik *jumpscare* yang dikemas dengan apik melalui teknik sinematografi, diperlukan teori *jumpscare* oleh Danny Draven. Menurut Draven (52), *jumpscare* bertujuan membuat takut penonton dengan cara mengagetkannya melalui perubahan gambar maupun kejadian secara mendadak, biasanya juga terjadi bersama dengan suara menyeramkan dan mengagetkan. Kemudian, diperlukan teori sinematografi untuk mengetahui bagaimana adegan yang terdapat *jumpscare* tersebut dapat dikemas dengan apik melalui teknik sinematografi dalam pengambilan gambar yaitu teori *camera angle* dari Joseph V. Mascelli dalam karya bukunya yang berjudul *The Five C's Cinematography*, teori *shot types*, *camera movement* dan *shot duration* dari Himawan Pratista dalam bukunya yang berjudul *Memahami Film* dan teori *handheld* dari Roy Thompson & Christopher Bowen dalam bukunya yang berjudul *Grammar of The Shot* serta teori *still camera* dari M Ilham Zozabary dalam bukunya yang berjudul *Kamus Televisi dan Film*.