

BAB III **KONSEP KARYA**

A. Konsep Naratif

1. Deskripsi Karya

- a. Judul : *Switching Side*
- b. Tema : Aborsi
- c. Genre : Horor Psikologi
- d. Jenis Film : Fiksi *Based On Culture*
- e. Durasi : 24 Menit
- f. Bahasa : Indonesia
- g. Aspek ratio : 2.35 : 1
- h. Resolusi : 3840×2160 (4K UHD)
- i. Target Penonton
 - Usia : 17+
 - Jenis Kelamin : Pria dan Wanita
 - SES : A-C

2. Film Statement

Kasih sayang dan cinta adalah sebuah hal yang indah. Namun jika kita menyikapinya terlalu liar, perasaan tersebut akan membawa kita kedalam suatu hal yang berlebihan.

3. Director Statement

Melalui film ini *director* mencoba sedikit bercerita mengenai isu dimana saat ini pergaulan dan seks bebas sangat banyak di Indonesia, juga isu mengenai kasus kehamilan diluar pernikahan sangat meningkat, namun karena tidak siap menikah dan tidak ingin menanggung malu, akhirnya terjadilah kasus aborsi. dalam film ini *director* akan menggambarkan konsekuensi psikologis dan sosial dari aborsi.

4. Log Line

sepasang kekasih yang hendak melakukan aborsi justru menjadi korban ritual pertukaran nyawa.

5. Premis

Sepasang kekasih, Ramadi dan Kirana, yang menghadapi konsekuensi tragis dari keputusan mereka untuk menggugurkan kandungan di sebuah tempat terpencil.

6. Sinopsis

Demi menyembunyikan aib kehamilan di luar nikah, sepasang kekasih, Ramadi (24) dan Kirana (22), mendatangi seorang dukun beranak misterius di hutan untuk menggugurkan kandungan. Tanpa mereka sadari, keputusan tersebut justru menjerumuskan mereka ke dalam sebuah ritual gelap yang mengerikan, 36 janin itu dijadikan sesembahan, Kirana sebagai tumbal nyawa, dan Ramadi sebagai medium dalam upacara mistis untuk menghidupkan kembali anak sang dukun. Ketika menyadari kebenaran yang mengerikan ini, semua sudah terlambat mereka berdua menjadi korban dari ritual yang tak dapat dihindari.

7. Identifikasi Ruang dan Waktu

Berlatar di sebuah pedesaan terpencil yang terisolasi dari hiruk-pikuk kehidupan modern, menggambarkan masyarakat yang masih kental dengan adat istiadat tradisional dan kepercayaan terhadap praktik mistis. Desa ini dikelilingi oleh hutan lebat yang sunyi, set utama dalam film ini, menggambarkan sebuah rumah kayu sederhana yang terbuat dari material alami seperti bambu dan papan tua yang lapuk dimakan usia, Latar waktu film ini berada di masa kini, sekitar tahun 2024, meskipun suasana desa tetap mempertahankan nuansa tradisional yang kontras dengan perkembangan zaman.

8. Struktur Dramatik

a. Babak 1

Ramadi dan Kirana mendatangi seorang dukun beranak, ia seorang perempuan yang sudah berumur yang hidup dirumah dekat hutan. Ramadi dan kirana datang untuk menggugurkan kandungan karena hamil di luar nikah, dengan alasan lainnya dimana mereka tidak ingin menanggung malu . Walaupun Ramadi sempat takut dan bimbang, proses aborsi pun berjalan dan berhasil.

Pada malam itu juga Ramadi menguburkan janinnya. Suasana hening, kabut cukup tebal membuat suasana cukup menyeramkan. Saat penguburan selesai, Ramadi dikagetkan oleh mboh yang telah berada dibelakangnya. Mboh bertanya kenapa ramadi dan kirana bisa melakukan hal seperti ini tanpa pengaman.

Saat pagi tiba, Ramadi sedang menikmati pagi sambil memijit kirana. Mboh muncul dari arah hutan dengan tangan yang kotor menghampiri Ramadi dan Kirana, mereka canggung dibuatnya. Adegan makan hampir usai, mboh tersenyum. Kirana menanyakan apakah mboh disini tinggal seorang diri, pertanyaan dari kirana

membuat suasana kembali menjadi canggung, akhirnya Ramadi berinisiatif untuk membawa kirana ke kamar. Ramadi akhirnya bersiap memakai celana panjang untuk berniat pergi meminta maaf kepada mboh.

b. Babak 2

Ramadi berjalan menyusuri hutan, mencari keberadaan mboh. Suasana tampak mencekam namun Ramadi terus berjalan. Hingga Ramadi berada di dekat kuburan janinnya, ia melihat Mboh mengambil kendi yang dikubur oleh Ramadi semalam dan menuju sebuah gubuk. Ramadi gelisah, merasakan bahwa ini ada yang salah. Tiba-tiba mboh keluar dari gubuk sambil menangis, mboh kembali berjalan menuju rumahnya. Ramadi bersembunyi lalu menghampiri gubuk yang telah didatangi oleh mboh. Ramadi membuka pintu yang telah dikunci oleh rantai, Ramadi melihat kebelakang, khawatir mboh ada dibelakangnya.

Saat didalam gubuk, Ramadi mendapati banyak bekas sesajen, darah yang telah mengering, dan janin-janin yang telah membusuk. Ramadi kaget dengan suasana yang ia lihat, sampai sampai ia membuat Kakek dan gadis tersadar dengan kedatangan Ramadi. Ramadi diserang oleh gadis namun bisa menghindar, lalu ia pergi kembali kerumah dengan berlari. Ia berlari sampai mendobrak pintu rumah mboh. Ramadi bingung dan mencari kirana, sampai pada satu moment dimana ia berada dikamar dan ia pun melihat Kirana yang bagian perutnya sedang dimakan oleh Gadis yang ia temui di gubuk tadi. Kemudian gadis menatap ramadi dan loncat ingin menangkapnya, namun akhirnya Ramadi terbangun dari tidurnya dan ternyata hal itu hanyalah mimpi. Ramadi sadar ada yang salah dan segera mengajak Kirana

pergi dari tempat itu, namun semuanya terlambat. Ramadi berjalan menyusuri hutan, mencari keberadaan mboh.

Suasana tampak mencekam namun Ramadi terus berjalan. Hingga Ramadi berada di dekat kuburan janinnya, ia melihat Mboh mengambil kendi yang dikubur oleh Ramadi semalam dan menuju sebuah gubuk. Ramadi gelisah, merasakan bahwa ini ada yang salah. Tiba-tiba mboh keluar dari gubuk sambil menangis, mboh kembali berjalan menuju rumahnya. Ramadi bersembunyi lalu menghampiri gubuk yang telah didatangi oleh mboh. Ramadi membuka pintu yang telah dikunci oleh rantai, Ramadi melihat kebelakang, khawatir mboh ada dibelakangnya. Saat didalam gubuk, Ramadi mendapati banyak bekas sesajen, darah yang telah mengering, dan janin-janin yang telah membusuk. Ramadi kaget dengan suasana yang ia lihat, sampai sampai ia membuat Kakek dan gadis tersadar dengan kedatangan Ramadi.

Ramadi diserang oleh gadis namun bisa menghindar, lalu ia pergi kembali ke rumah dengan berlari. Ia berlari sampai mendobrak pintu rumah mboh. Ramadi bingung dan mencari kirana, sampai pada satu moment dimana ia berada dikamar dan ia pun melihat Kirana yang bagian perutnya sedang dimakan oleh Gadis yang ia temui di gubuk tadi. Kemudian gadis menatap ramadi dan loncat ingin menangkapnya, namun akhirnya Ramadi terbangun dari tidurnya dan ternyata hal itu hanyalah mimpi. Ramadi menyadari ada sesuatu yang salah. Ramadi menyiapkan pakaian Kirana, tiba tiba mboh membuka pintu dan membawa nampak berisi minuman hangat yang membuat ramadi terkejut. Mboh duduk didekat kirana memberikan sebuah minuman agar ia meminumnya, Ramadi memberikan sebuah

kode agar kirana tidak meminumnya, namun kirana tidak peduli dengan Ramadi, ia tetap meminumnya.

Setelah meminum air tersebut, kirana memberikan gelas kepada mboh, dan mboh akhirnya keluar lagi dari kamar tersebut. Ramadi berbicara sambil membereskan pakaian mereka, namun suasana hening tak ada jawaban dari kirana. Saat menoleh kebelakang, ternyata kirana sudah tidak ada, ia melihat di jendela bahwa kirana telah dibawa oleh mboh menuju hutan. Saat ingin mengejar Kirana, ramadi dikagetkan oleh kakek yang ia lihat didalam gubuk, dan mencekiknya sampai pingsan.

c. Babak 3

Sebuah cempor menerangi wajah Ramadi dengan remang-remang, membangunkannya. Ramadi menyadari dirinya terikat dan tengah berada di gubuk yang sebelumnya ia lihat dalam mimpiya. Ada tubuh gadis dan tubuh kirana yang kepalanya berdekatan. Kirana menangis, namun Ramadi masih pusing. Terlihat kakek dan mboh yang sedang sibuk mempersiapkan sesajen untuk sejenis ritual, lalu menyalakan dupa dan menyimpan kendi berisi janin didekat kepala kirana dan gadis. Mboh menyadari bahwa kini ramadi telah terbangun, namun mboh membiarkannya saja. Mboh mengambil pisau dan mendekatkan dirinya kepada si gadis, menatap dalam dalam, lalu mendekati kirana dan menggesekan pisau ke tangan kirana dan membuat darahnya mengucur kedalam sebuah wadah. membuat kirana menjerit kesakitan. Ramadi bingung dengan yang terjadi, mboh menjawab bahwa ia lebih bingung kepada ramadi dan kirana yang tidak menginginkan anak, padahal mboh sangat mendambakannya.

Mboh membawakan janin kepada kakek, untuk melanjutkan sebuah ritual. Kakek menerima janin tersebut dan menyimpan janin di dada Gadis. Sedangkan mboh menghampiri ramadi dan menggambar sebuah simbol di dahinya menggunakan pisau sehingga membuat ramadi kesakitan dan darah mengucur di dahinya. Mboh kemudian mendekati Kakek, siap melanjutkan ritual. Keduanya kembali duduk, memulai bacaan ritual-ritualnya. Penglihatan Ramadi mengabur sebelah, badannya tidak bisa di kontrol, seakan sesuatu mengontrol dirinya, namun ia masih bisa melihat. Meski samar. Tali yang mengikat Ramadi seketika lepas, membuatnya bergerak menuju badan Kirana, namun mimik mukanya menunjukan bahwa bukan Ramadi yang menggerakan badannya. Muka Ramadi menolak gerakan itu, namun badannya tetap bergerak menuju Kirana.

Tubuh Ramadi mengambil mangkuk darah dan beranjak mengambil janin yang terdapat di badan gadis. Lalu mengambil posisi diantara gadis dan Kirana. Memakan janin dan meminum darah seperti kesetanan, karena memang Ramadi sedang kesetanan. Matanya mengucurkan air mata karena tidak bisa menolak dorongan itu. (Ramadi kerasukan namun masih bisa melihat kejadian) Badan Kirana mulai bergetar, tersedak, seakan tersedot keluar. Kirana sesekali berteriak namun tereckat karena seperti meregang nyawanya. (Bacaan ritual terus tak henti) Di sisi lain badan gadis mulai bergerak, bergetar, seaakan ada aliran listrik yang masuk ke badannya.

Mboh dan Kakek semakin khusyuk membaca ritualnya, semakin dalam. Apalagi setelah menyadari bahwa ritualnya akan berhasil. Suasana semakin tegang, cahaya seakan tergoyang. Bahkan suasana semakin menggila. Akhirnya gadis itu

membuka matanya dan mulai bernafas, sedangkan Kirana sudah mulai pucat menuju mati. Ramadi menangis, tapi tubuhnya bergerak liar akibat kerasukan dengan mengangkat tangannya yang penuh darah karena telah selesai memakan seluruh janin dan darah. Dunia seakan melambat, Mboh tampak berkaca melihat gadis itu akhirnya tampak hidup, sedangkan kakek masih khusyuk membaca ritualnya, Kirana meregang nyawa, Ramadi yang beraksi dengan wajah yang menangis. Dan HHHHHHHH.... tarikan nafas kencang dari gadis, dia HIDUP!. Semua terhenti. Ramadi tergeletak ke depan wajah Kirana. Dunia masih melambat, kirana berhenti bergetar dan mati. Ramadi juga tampak mati, bertatapan dengan Ramadi. Mboh dan kakek menghampiri gadis yang kini hidup, memeluknya penuh haru.

9. *Breakdown Karakter*

Breakdown karakter adalah proses menganalisis skenario untuk mengidentifikasi karakter yang muncul di dalamnya. Ini termasuk menentukan karakter utama dan karakter pendukung, menentukan bagaimana karakter tersebut berinteraksi, dan menentukan bagaimana karakter tersebut akan berperilaku.

Breakdown karakter juga bertanggung jawab untuk menentukan siapa yang akan memerankan setiap karakter, membuat jadwal *audition*, dan membuat daftar aktor yang terpilih. Proses ini memastikan bahwa semua aktor memahami siapa karakter mereka dan bagaimana mereka harus bersikap

a. Ramadi

Ramadi (24) seorang pria yang berasal dari keluarga yang sangat sederhana. Ramadi memiliki postur tubuh tinggi dan berisi, berkulit sawo matang, rambut yang

lurus dan tidak terlalu ikal. Cara berpakaianya mengikuti jaman, ia sering menggunakan kaos dan celana pendek. Ramadi terjebak dalam pergaulan bebas dengan yang membuatnya terjebak dalam masalah besar dan ia mendapat tekanan dari pacarnya (Kirana) sehingga ia tidak bisa berpikir jernih dan mengikuti apa yang dikatakan sang pacar.

b. Kirana

Kirana (22) wanita berkulit kuning langsat, rambutnya lurus dan keriting gantung. Ia mempunyai postur tubuh yang tinggi namun tidak melebihi tinggi Ramadi dan tidak terlalu berisi. Ia sering menggunakan baju ukuran besar untuk menutupi kehamilannya. Kirana lahir dari keluarga yang berada, berbanding terbalik dengan Ramadi. Situasi ini membuat Kirana malu atas perbuatannya dan memutuskan untuk aborsi. Namun, Kirana sangat mencintai Ramadi.

c. Mboh

Mboh (55) adalah seorang ibu, pekerjaannya sehari-hari menjadi ibu rumah tangga yang sering membantu orang melahirkan dan mengagalkan kehamilan. Mboh memiliki postur tubuh yang pendek, tidak terlalu berisi dan memiliki kulit sawo matang. Rambutnya selalu dicepol dan menggunakan kebaya seperti orang-orang pada jaman dulu. Mboh sangat mencintai anaknya namun ia kehilangan anak satu-satunya. Hal itu membuatnya sedih dan akhirnya segala cara ia lakukan untuk menghidupkan anaknya.

d. Kakek (Suami Mboh)

Suami Mboh (60) memiliki rambut cepak dan rapi, berkulit sawo matang, serta postur badan yang tidak terlalu tinggi dan sedikit kurus. Ia sering

menggunakan baju pangsi. Karena kasih sayang terhadap anaknya sangat besar, Suami Mboh mempunyai ambisi untuk menghidupkan anaknya kembali.

e. Gadis

Gadis (20) seorang wanita berparas cantik dan lugu. Wanita berkulit kuning langsat, memiliki rambut panjang dan postur tubuh yang pendek dan kurus. Namun, sayangnya ia mati terbunuh.

B. Konsep Sinematik

1. Aspek Ratio

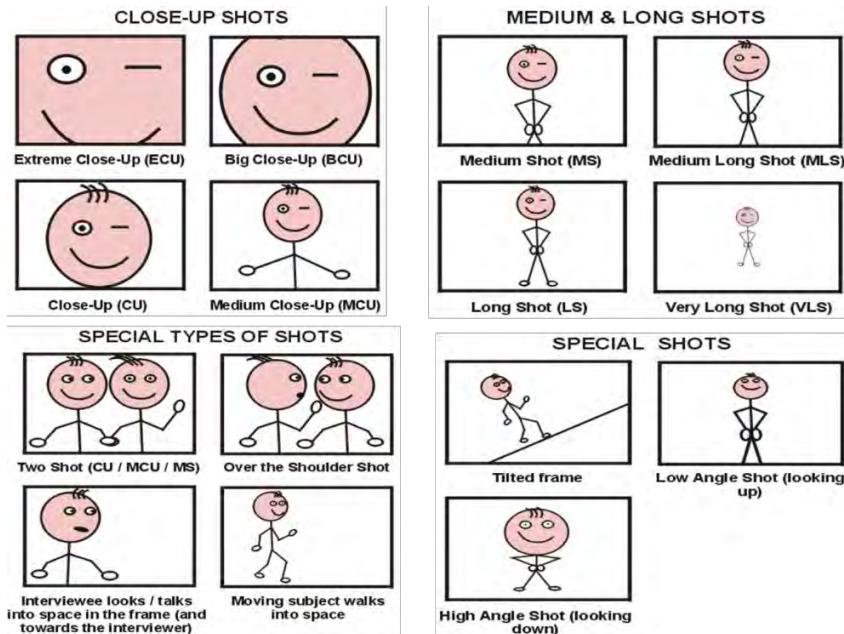


Gambar 10. Referensi Aspek Ratio

(Sumber: <https://www.istockphoto.com/id/vektor/set-rasio-aspek-yang-paling-umum-21-9-untuk-ultra-widescreen-16-10-untuk-widescreen-gm1393600897-449384978> ,diunduh 2 Februari 2025)

Aspect ratio 16:9 dipilih karena merupakan format standar untuk platform distribusi digital dan festival film modern. Selain fleksibel untuk layar lebar maupun perangkat mobile, format ini memungkinkan framing yang efektif untuk menonjolkan ruang sempit dalam adegan-adegan di dalam gubuk Mboh, menciptakan perasaan klaustrofobia yang memperkuat suasana terperangkap.

2. Type Of Shot



Gambar 11. Referensi Type Of Shot

(Sumber: <https://iseecitypeblog.wordpress.com/types-of-camera-shots/>, diunduh 2 Februari 2025)

Type of Shot ditentukan dari posisi frmae jarak antara kamera dengan subjek. Shot yang digunakan berhubungan dengan pergerakan subjek, dalam film *Switching Side*, penggunaan jenis-jenis shot akan mendukung perkembangan emosi dan ketegangan secara bertahap, dari beberapa shot yang akan digunakan yaitu :

a. *Extreme Close-Up (ECU)*

Digunakan untuk menangkap ekspresi wajah karakter, seperti ketakutan, kecemasan, dan rasa bersalah. Misalnya, detail mata Ramadi saat dia mulai merasakan firasat buruk, atau wajah Kirana saat menyadari nasib tragisnya.

b. *Medium Shot*

Digunakan untuk menangkap interaksi karakter, seperti saat Ramadi dan Kirana berbicara di dalam gubuk Mboh. *Medium shot* juga menonjolkan kontras antara karakter dan lingkungan yang gelap dan misterius.

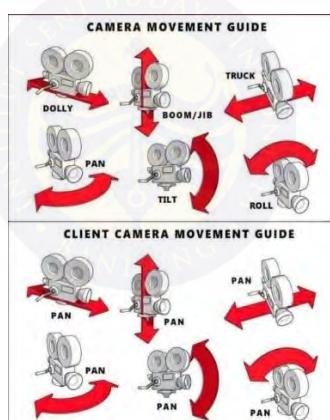
c. *Wide Shot*

Digunakan untuk menunjukkan isolasi karakter dalam lanskap yang luas, seperti hutan gelap atau jalan sempit menuju rumah Mboh, menciptakan kesan bahwa mereka kecil dan tak berdaya di hadapan kekuatan yang lebih besar.

d. *Over-the-Shoulder Shot (OTS)*

Memberikan perspektif dari sudut pandang karakter untuk menciptakan kedekatan emosional, terutama saat Ramadi melihat Mboh secara diam-diam di ritual mistis.

3. Pergerakan Kamera



Gambar 12. Referensi Pergerakan Kamera

(Sumber: <https://www.streamsemester.com/articles/9-basic-camera-moves> ,diunduh 2 Februari 2025)

Pergerakan kamera dirancang untuk memperkuat ketegangan dan menghadirkan sensasi horor yang lebih mendalam

a. *Static Shot*

Digunakan untuk menciptakan rasa ketegangan yang mencekam, di mana kamera tetap diam sementara karakter bergerak dalam bingkai, menimbulkan perasaan bahwa sesuatu yang tidak terlihat sedang mengawasi.

b. *Slow Push-In (Dolly In)*

Pergerakan lambat ke arah subjek untuk meningkatkan intensitas, menciptakan kesan bahwa karakter semakin "terperangkap" secara emosional maupun fisik.

c. *Handheld Camera*

Digunakan dalam adegan penuh ketegangan, seperti saat Ramadi mencoba melarikan diri. Getaran ringan pada kamera menciptakan sensasi kekacauan dan ketidakstabilan

d. *Tracking Shot*

Digunakan untuk mengikuti pergerakan karakter, memberikan kesan diintai atau diawasi, seolah ada sesuatu yang mengikuti dari jauhan.

e. *Whip Pan (Quick Pan)*

Digunakan secara selektif untuk transisi cepat saat terjadi kejutan, memberikan efek disorientasi yang meningkatkan ketegangan.

4. Pencahayaan



Gambar 13. Referensi Pencahayaan

(Sumber: <https://www.studiobinder.com/blog/what-is-low-key-lighting-definition/>, diunduh 2 Februari 2025)

Pencahayaan dalam film pendek *Switching Side* menjadi elemen visual paling krusial karena mendukung tidak hanya atmosfer, tetapi juga makna tematik film. Konsep pencahayaan yang digunakan adalah *Low Key Lighting*, sebuah teknik yang menonjolkan kontras tinggi antara cahaya dan bayangan untuk menciptakan suasana yang penuh ketegangan, misteri, dan ketidakpastian. Pencahayaan ini tidak hanya menjadi alat teknis, tetapi juga berfungsi sebagai metafora visual untuk merepresentasikan kegelapan psikologis para karakter serta realitas gelap yang mereka hadapi berbeda dengan *High Key*, *High Key Lighting* adalah teknik pencahayaan yang menghasilkan gambar yang terang dengan sedikit kontras. Bayangan yang dihasilkan sangat lembut atau bahkan hampir tidak ada, menciptakan suasana yang cerah, bersih, dan positif.



Gambar 14. Perbedaan Low dan High key

(Sumber: <https://nofilmschool.com/2018/02/style-breakdown-how-pull-high-and-low-key-lighting>.di unduh 11 februari 2025)

Low Key Lighting dalam *Switching Side* dirancang untuk mengintegrasikan cahaya sebagai bahasa sinematik utama, di mana setiap titik terang dan bayangan memiliki makna, memperkuat tema, dan mengarahkan emosi penonton, ada beberapa teknis yang digunakan untuk menciptakan konsep ini antara yaitu

a. *Key Light*

Ditempatkan di sudut ekstrem untuk menciptakan bayangan tajam di wajah karakter, selain itu digunakan untuk menyoroti ekspresi emosional, seperti ketakutan atau kecemasan, tanpa sepenuhnya mengungkapkan detail wajah, menciptakan efek “misteri yang tersembunyi”

b. *Fill Light*

Digunakan dengan sangat rendah atau bahkan dihilangkan untuk mempertahankan kontras tinggi dan bayangan yang tebal, memperkuat ketegangan visual, Jika digunakan, cahaya ini lembut untuk menghindari penghilangan detail bayangan sepenuhnya.

c. *Back Light (Rim Light)*

Digunakan untuk menciptakan siluet dramatis, terutama dalam adegan ritual, memberikan efek “*figure of authority*” pada Mboh, membuatnya tampak lebih menyeramkan dan mengintimidasi.

d. Practical Lighting

Menggunakan sumber cahaya alami seperti lilin, lampu minyak, atau api unggun, memberikan efek realistik dan atmosferik, menciptakan kedalaman visual yang alami, sekaligus menambah kesan ritualistik.

Dari teknis ada beberapa teknik pencahayaan yang lebih spesifik untuk lebih menekankan konsep *Low Key*

a. Chiaroscuro

Teknik pencahayaan kontras ekstrem yang terinspirasi dari lukisan Renaissance. Digunakan untuk menciptakan bayangan tajam di wajah karakter, menonjolkan fitur wajah yang dramatis.

b. Practical Lighting

Menggunakan sumber cahaya yang ada di dalam adegan, seperti lilin, lentera, atau lampu minyak. Ini memberikan efek realistik sekaligus menciptakan suasana yang autentik dan menyeramkan.

c. Motivated Lighting

Cahaya diarahkan untuk meniru sumber cahaya alami, seperti cahaya bulan atau cahaya api. Teknik ini membantu menjaga konsistensi visual dan meningkatkan imersi penonton dalam dunia film.

d. Bounce Lighting

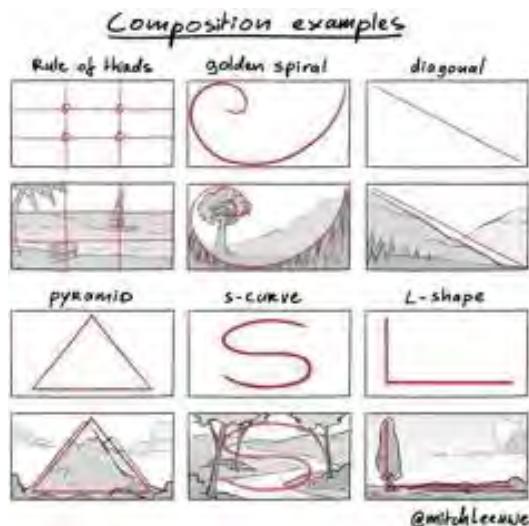
Digunakan untuk memantulkan cahaya secara halus ke subjek, menciptakan efek pencahayaan alami yang tidak terlalu terang, tetapi tetap memberikan detail pada area yang diperlukan.

Pencahayaan dalam *Switching Side* bukan sekadar elemen teknis untuk menerangi adegan, melainkan menjadi intisari dari keseluruhan konsep visual film ini. Judul film *Switching Side* sendiri mengandung makna perubahan atau pergeseran, baik dalam konteks moral, emosional, maupun spiritual. *Low Key Lighting* adalah alat utama untuk merepresentasikan pergeseran tersebut, baik secara harfiah (dari terang ke gelap) maupun secara metaforis (dari ketidakbersalahan ke dosa, dari kenyataan ke dunia mistis).

Berbeda dengan elemen sinematografi lain seperti pergerakan kamera atau komposisi, pencahayaan memiliki peran ganda: sebagai alat narasi dan sebagai simbolisme visual. Cahaya dan bayangan menjadi karakter tersendiri dalam film ini, yang berbicara tanpa suara, menyampaikan emosi tanpa kata, dan membangun atmosfer tanpa memerlukan efek berlebihan.

Pencahayaan adalah kunci utama dalam menciptakan pengalaman emosional bagi penonton. Tanpa pencahayaan yang tepat, semua elemen lain seperti framing, pergerakan kamera, atau desain produksi tidak akan memiliki dampak yang sama. Oleh karena itu, *Low Key Lighting* dalam *Switching Side* bukan hanya mendukung cerita, ia adalah bagian dari cerita itu sendiri, menghidupkan ketegangan, membentuk karakter, dan menegaskan esensi horor psikologis yang ingin disampaikan.

5. Komposisi Gambar



Gambar 15. Referensi Pencahayaan

(Sumber: <https://id.pinterest.com/faisalhidayat0805/jenis-komposisi/> , diunduh 2 Februari 2025)

Komposisi visual dalam film ini dirancang untuk menciptakan ketegangan psikologis dan mendukung narasi melalui penempatan elemen visual secara strategis, dan ada beberapa komposisi yang akan digunakan yaitu.

a. *Rule of Thirds*

Digunakan untuk menempatkan karakter di area yang tidak biasa, menciptakan ketidakseimbangan visual yang membuat penonton merasa tidak nyaman.

b. *Symmetrical Composition*

Digunakan dalam adegan ritual untuk menciptakan kesan ketertiban yang tidak wajar, meningkatkan perasaan aneh dan mencekam

c. *Negative Space*

Ruang kosong yang gelap digunakan untuk menciptakan rasa takut akan ketidakpastian, seolah ada sesuatu yang bersembunyi di luar pandangan

d. *Depth Staging*

Penempatan karakter di latar depan dengan latar belakang yang kabur atau gelap untuk menciptakan lapisan visual, menambah kedalaman dan kompleksitas gambar

6. *Mood And Look*

Mood and Look dalam film pendek *Switching Side* merupakan elemen kunci yang dirancang untuk memperkuat tema horor psikologis dan mistis. Konsep ini bertujuan untuk menciptakan pengalaman sinematik yang tidak hanya menyeramkan secara visual, tetapi juga menghantui secara emosional. Atmosfer yang dibangun berakar pada rasa ketidakpastian, isolasi, dan ketegangan psikologis yang terus meningkat seiring perkembangan cerita. *Mood* yang gelap dan suram dipadukan dengan tampilan visual (*look*) yang dingin dan penuh kontras untuk menciptakan dunia yang mengintimidasi, di mana karakter dan penonton sama-sama merasa tidak nyaman dan terancam.

a. Mood dalam *Switching Side* didominasi oleh perasaan:

- 1) **Ketegangan (*Tension*):** Ketegangan konstan tercipta melalui suasana sunyi, kontras cahaya yang tajam, dan perasaan bahwa ancaman bisa muncul kapan saja dari kegelapan.
- 2) **Isolasi (*Isolation*):** Latar hutan terpencil dan rumah Mboh yang terisolasi menegaskan perasaan terperangkap, di mana karakter tidak memiliki jalan keluar, menciptakan kesan bahwa mereka benar-benar sendirian melawan ancaman tak terlihat.

- 3) Kengerian Psikologis (*Psychological Horror*): Ketakutan tidak hanya berasal dari ancaman fisik, tetapi juga dari rasa bersalah, trauma, dan konflik batin yang dialami oleh karakter utama. Horor muncul dari dalam pikiran mereka sendiri, diperkuat oleh lingkungan yang menakutkan.
- b. *Look* atau tampilan visual film ini mengedepankan estetika yang:
 - 1) Suram dan Dingin: Warna yang digunakan dominan gelap, dengan tone warna *desaturated* (warna pudar) untuk menciptakan kesan dingin, dinginnya bukan hanya secara fisik tetapi juga emosional.
 - 2) Kontras Tinggi: Menggunakan teknik *Low Key lighting*, area terang dan gelap dipisahkan dengan tegas. Hal ini menciptakan bayangan tajam yang memperkuat rasa misteri dan ketegangan visual.
 - 3) Tekstur Kasar dan Lembap: Latar seperti hutan, tanah basah, dan dinding kayu tua di rumah Mboh ditampilkan dengan detail kasar untuk menambah nuansa “mentah” yang tidak nyaman. Visual ini seolah bisa membuat penonton merasakan kelembapan dan bau tanah yang membusuk.

7. Pemilihan Kamera



Gambar 16. Kamera A7 Mark IV

(Sumber: <https://www.sony.co.id/id/interchangeable-lens-cameras/products/ilme-fx3> ,diunduh 2 Februari 2025)

Sony FX 3 dipilih karena selain harga terjangkau dari segi *production value* dan kemampuannya dalam menghasilkan gambar berkualitas tinggi di kondisi *low-light*, yang sangat penting untuk mendukung konsep *Low Key lighting* dalam film ini. Pemilihan Sony FX 3 sebagai kamera utama dalam produksi film *Switching Side* dipilih berdasarkan beberapa aspek.

Pertama, kamera Sony FX3 dikenal memiliki kemampuan sensor yang sangat baik dalam kondisi pencahayaan rendah. Dalam teknik sinematografi *low key*, pencahayaan minimal dan kontras bayangan yang dramatis sangat penting untuk menciptakan atmosfer yang tegang dan misterius. Sensor dengan performa tinggi pada FX3 memungkinkan detail dalam bayangan ditangkap dengan jelas tanpa mengorbankan noise, yang mendukung ekspresi visual yang penting dalam film horor psikologis.

Kedua, Sony FX3 memiliki desain ergonomis yang mendukung mobilitas selama pengambilan gambar. Hal ini sangat mendukung penggunaan teknik

pengaturan sudut pengambilan gambar yang tepat untuk menciptakan kesan dramatis dan intim dalam cerita. Ini sesuai dengan temuan penelitian mengenai pentingnya penempatan kamera (sudut) dalam membangun kesan visual di layar (Halim & Yulius, 2020). FX3 sangat cocok untuk adegan horor psikologis dengan kunci rendah karena desainnya yang ringan dan kompak memudahkan pengambilan gambar di lokasi syuting dengan ruang atau pencahayaan yang terbatas (Halim & Yulius, 2020).

Ketiga, kamera FX3 menawarkan fleksibilitas pengaturan rentang dinamis dan reproduksi warna. Dengan kedalaman rentang dinamis yang tinggi, Anda dapat mengendalikan cahaya dan bayangan dengan lebih baik. Dalam film horor psikologis, dimensi emosional yang mendalam diberikan oleh pembentukan latar bayangan dan highlight yang terkontrol, yang merupakan keuntungan dari pengambilan adegan dengan kunci rendah (Ellsworth et al., 2021). Selain itu, kualitas gambar yang dihasilkan memberikan pengalaman visual yang konsisten dan mendalam yang sesuai dengan konsep sinematik yang diinginkan karena teknik syuting yang menuntut nuansa gelap namun detail.

8. Pemilihan Lensa



Gambar 17. Lensa sony G Master

(Sumber: <http://zeiss.com/consumer-products/int/cinematography/compact-prime-cp-3-lenses.html> ,diunduh 2 Februari 2025)

Berbagai pertimbangan estetika dan teknis yang mendukung kebutuhan naratif dan visual film horor psikologis dapat mendukung penggunaan lensa Zeiss Compact Prime CP3 saat melakukan syuting Tugas Akhir dengan konsep *low key*. Pertama dan terpenting, lensa ini dikenal memiliki kualitas optik yang sangat baik dengan reproduksi warna yang akurat, tingkat kontras yang tinggi, dan distorsi yang sangat rendah. Dalam sinematografi *low key*, fitur ini sangat penting untuk mencapai tampilan dramatis dan atmosfer gelap yang diinginkan; di sini, pengendalian flare dan akurasi warna, serta aberrasi optik, adalah bagian penting dari menjaga konsistensi visual.

Selanjutnya, Zeiss Compact Prime CP3 memiliki kemampuan untuk mengontrol *depth of field* yang presisi. Dengan menggunakan teknik fokus selektif dan memisahkan subjek dari latar belakang yang suram, lensa film horor psikologis dapat menghasilkan suasana hati yang kuat dan isolasi visual yang mendalam.

Atmosfer yang tegang dan misterius diciptakan oleh efek bokeh yang halus, yang memperkuat narasi dan emosi visual dalam cerita.

Ketiga, aspek ergonomi dan kestabilan lensa sangat penting untuk mendukung proses sinematografi. Zeiss Compact Prime CP3 dirancang untuk memberikan presisi dan konsistensi performa, yang merupakan ciri khas teknik *low key*, sehingga memudahkan kameramen mengatur fokus dan eksposur dengan cepat dalam kondisi pencahayaan yang minim. Hal ini sejalan dengan penelitian di bidang sinematografi yang menekankan bahwa kestabilan ergonomis dan optik sangat penting untuk menghasilkan gambar yang tajam dan detil meski dalam kondisi pencahayaan yang rendah.

Terakhir, lensa Zeiss Compact Prime CP3 memiliki keunggulan dalam hal kemampuan teknis dan nilai artistik yang dapat digabungkan dengan estetika film. Reproduksi warna yang konsisten dan kemampuan untuk menghasilkan kontras yang tajam sangat membantu dalam menciptakan suasana gelap dan rumit yang diperlukan untuk film horor psikologis. Dengan demikian, penggunaan lensa Zeiss Compact Prime CP3 memperkuat pesan artistik dan emosional yang akan disampaikan dalam Tugas Akhir ini selain memenuhi persyaratan teknis untuk pengambilan gambar *low key*.

9. Floor Plan



Gambar 18. referensi set desain untuk floorplan

(Sumber : <https://indomaret.shop/jasa-pembuatan-rumah-kayu-sangiang-jaya/> , di unduh 10 februari 2025)



Gambar 19. Floorplan mentah set utama

(Sumber : Tangkapan layar handphone Firman Ibnu Batutah, 11 Februari 2025)