

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Setiap orang pernah mengalami halusinasi. Mulai dari orang yang sudah tua, dewasa, remaja, bahkan sampai anak-anak pasti pernah mengalami halusinasi. Tidak semua orang yang mengalami halusinasi merupakan penderita penyakit mental. Ada berbagai faktor, selain indikasi gangguan penyakit mental, yang dapat menyebabkan seseorang mengalami halusinasi. Faktor emosi, usia, kejadian, serta lingkungan dapat memicu sekaligus menentukan halusinasi seperti apa yang akan dialami oleh seseorang. Nolen-Hoeksema (2011) dalam bukunya membagi tipe halusinasi yang bisa dialami oleh seseorang menjadi 2 macam, yakni: halusinasi auditori dan halusinasi visual. Keduanya bisa terjadi bersamaan, bisa juga terjadi secara terpisah tergantung setiap individu (hlm. 231).

Dalam pembuatan animasi, *shot* merupakan salah satu elemen yang penting untuk diperhatikan penggunaannya. Menurut Thompson & Bowen (2009, hlm.180) jika pembuatan *shot* diperhatikan dengan benar maka dapat digunakan sebagai pendukung dan penopang cerita yang baik. Setiap *shot* memiliki maksud dan tujuan yang berbeda-beda tergantung kebutuhan dari cerita. Permainan *angle* dan kamera dalam *shot* bisa memberikan makna yang lebih untuk mendukung setiap aspek dalam penceritaan, termasuk di dalamnya tokoh. Pemikiran dan pandangan tokoh yang ada hubungannya dengan jalannya cerita dapat disampaikan ke penonton melalui visualisasi dari *shot*.

Menurut Michelle Park (2018, hlm. 13), penggunaan *mise-en-scène* dalam film horor, termasuk di dalamnya teknik sinematografi, dapat meyakinkan penonton bahwa apa yang tokoh rasakan dan pikirkan dalam film adalah nyata. Ketika tokoh memiliki visual yang terhalusinasi, maka penonton melalui teknik sinematografi yang dipakai dalam *shot* diarahkan juga untuk memercayai visual tersebut sebagai apa yang benar-benar mereka lihat sebagai nyata. Maka, berdasarkan penjabaran yang sudah dituliskan, penulis akan mengaplikasikannya ke dalam perancangan *shot* film pendek animasi 3D “Ondel” untuk memvisualkan pandangan anak-anak dalam rasa takutnya. Hal ini penting agar penonton nantinya dapat merasakan yang dirasakan oleh tokoh dengan sudut pandang dan persepsi yang ia miliki, sehingga lebih dekat dengan cerita.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana perancangan *shot* untuk memvisualkan halusinasi anak-anak dalam film pendek animasi 3D "ONDEL"?

1.3. Batasan Masalah

Batasan-batasan masalah yang akan dibahas dalam perancangan *shot* ini adalah sebagai berikut:

1. Perancangan *shot* difokuskan kepada sudut pandang tokoh anak yang mengalami halusinasi karena rasa takut saat melihat tokoh ondel-ondel. Dengan pertimbangan tersebut perancangan hanya dibatasi pada:
 - a. *Shot* 25, 26, dan 27 pada *scene* 1 saat tokoh anak pertama kali melihat sosok ondel setelah melempar batu

- b. *Shot* 41, 42, dan 43 pada *scene* 3 saat tokoh anak melihat ondel-ondel berdiri di balik pohon
 - c. *Shot* 52 pada *scene* 5 saat tokoh anak melihat ondel-ondel dari dalam rumah
2. Perancangan menggunakan *mise-en-scène* dan teknik sinematografi yang mencakup *POV*, *angle*, pergerakan, dan lensa kamera dalam *sequence shot*.

1.4. Tujuan Skripsi

Tujuan dari skripsi ini adalah untuk membuat perancangan *shot* yang dapat memvisualkan halusinasi yang dirasakan tokoh anak dalam film pendek animasi 3D “Ondel” sehingga dapat memberikan makna yang lebih dalam penceritaan.

1.5. Manfaat Skripsi

Manfaat dibagi menjadi tiga bagian: manfaat bagi penulis, bagi orang lain dan bagi universitas.

1. Manfaat bagi penulis

Skripsi ini bermanfaat sebagai acuan dalam perancangan *shot* untuk film pendek animasi 3D “Ondel” dan memperluas wawasan serta pengalaman penulis dalam melakukan kegiatan perancangan sejenis.

2. Manfaat bagi orang lain

Skripsi ini dapat bermanfaat bagi orang lain yang akan melakukan perancangan *shot* animasi dan sebagai acuan untuk melakukan penelitian lebih dalam lagi mengenai topik sejenis.

3. Manfaat bagi universitas

Skripsi ini dapat dijadikan sebagai acuan oleh mahasiswa dan mahasiswi yang ingin melakukan perancangan *shot* animasi dengan menggunakan pendekatan sejenis.