



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB III

METODOLOGI

3.1. Gambaran Umum

Dalam laporan ini, penulis mengumpulkan berbagai materi tentang membuat sebuah cerita horor, membangun sebuah karakter dan menulis sebuah *script* untuk dapat diteliti dan diimplementasikan pada Tugas Akhir penulis. Dalam mengumpulkan data, penulis menggunakan metode penelitian secara naratif yang dimana menuliskan kembali literatur-literatur yang sudah ada sebagai bahan penelitian. Materi-materi tersebut penulis kumpulkan dengan mengumpulkan artikel, studi literatur dan dokumentasi film.

3.1.1. Sinopsis

Seorang karyawan bernama Robbie sedang berjalan pulang dari kerja lembur menaiki sebuah bis umum. Di dalam bis tersebut ia tertidur. Pada saat Robbie terbangun, ia terkejut karena seluruh bis dipenuhi oleh makhluk-makhluk gaib yang menyeramkan. Makhluk-makhluk tersebut mendekati dan mencoba memakannya. Pada akhirnya Robbie terbangun dan mengetahui semuanya hanyalah mimpi. Namun, kenyataannya semuanya belum berakhir.

3.1.2. Posisi Penulis

Dalam proyek Tugas Akhir ini, penulis bertugas sebagai *scriptwriter*. Penulis membuat sebuah cerita animasi pendek berjudul “Nightmare Trip”.

3.1.3. Peralatan

Peralatan yang digunakan penulis dalam mengumpulkan data pada penulisan laporan ini adalah *software* Final Draft.

3.2. Tahapan Kerja

Dalam pengumpulan data, penulis melakukan beberapa tahapan. Tahap-tahapan tersebut adalah:

1. *Brainstorming*/Mencari ide

Menurut Thomas (2010), ide ada dimana-mana dan dapat muncul dari berbagai sumber. Ide dapat berasal dari jurnal, media, sumber seni, kehidupan sehari-hari, musik, pembicaraan, mimpi, catatan lama, *setting* yang indah/mengerikan/tidak biasa dan objek favorit. Beliau juga menjelaskan untuk menghasilkan sebuah ide, dapat menggunakan cara *brainstorming* dengan orang lain atau menggunakan cerita favorit sebagai model seperti menggunakan struktur ceritanya. Ide dapat muncul dari berbagai media seperti TV, koran, majalah dan film. Dalam menentukan ide cerita, penulis bersama kelompok menulis beberapa ide. Yang dimana ide tersebut berasal dari referensi film-film animasi yang telah ada dan observasi dari kegiatan sehari-hari masyarakat. Kemudian ide tersebut disatukan dan digabungkan. Gabungan ide tersebut kemudian di olah lagi menjadi ide dasar dengan cara eliminasi secara *voting* antar kelompok.

2. Mencari Referensi

Dalam mencari referensi, penulis mencari referensi seperti film animasi.

Animasi yang dicari penulis adalah animasi Jepang atau anime seperti animasi *Letter to Momo* dan animasi *Yami Shibai*. Dalam animasi *Yami Shibai*, penulis menemukan animasi tersebut banyak menggunakan teknik kejutan “*jump scare*” Muir (2013) dan teori Kenworthy (2012) tentang *building tension*. Hal ini penulis dapat dapat membuat kejutan bagi penontonnya. Penulis juga menemukan beberapa animasi pendek seperti “*Paranoia*”. Film “*Paranoia*” juga menjadi acuan dalam struktur cerita pada *script* penulis.



Gambar 3.1. *Yami Shibai*

(<http://www.orztoon.com/anime/wp-content/uploads/Yami-Shibai1.jpg>)

3. Menentukan tema dan *genre*

Dalam menentukan tema dan *genre*, penulis menggabungkan dua *genre* contohnya *slice of life-horror*. Gabungan-gabungan *genre* ini lalu dipilih oleh seluruh kelompok dimana kelompok akan memilih satu gabungan *genre*

untuk film ini. Sedangkan untuk menentukan tema, penulis mengacu pada alasan di Latar Belakang sebagai dasar menentukan tema.

4. Membuat beberapa premis

Calvisi (2012) berpendapat sebuah premis harus berisi sebuah *hook* yang dapat mewakili ide awal secara menyeluruh. Setelah tema dan *genre* ditentukan, penulis membuat beberapa premis. Salah satu contoh premisnya adalah “seorang karyawan yang mengalami perjalanan menegangkan di dalam sebuah bis misterius”.

5. Membuat sinopsis

Dalam membuat sinopsis cerita, penulis meringkasnya dan lebih menggambarkan secara objektif. Penulis memuat karakter utama, *setting* dan *event* cerita, konflik pada karakter, motivasi karakter, hasil dan resolusinya dalam satu sinopsis tersebut.

6. Menentukan *three dimensional character* pada karakter

Dalam menentukan *three dimensional character*, penulis mengikuti teori-teori literatur dalam menentukan tiga dimensi karakter lewat aspek fisiologis, psikologis dan sosialkultural. Pembuatan *three dimensional character* ini untuk memberi kemudahan dalam karakterisasi pada karakter.

Berikut adalah tiga dimensi pada karakter utama:

Tokoh: Robbie – Karyawan Perusahaan

a. Aspek Fisiologis:

Robbie adalah salah satu karyawan sebuah perusahaan game terkemuka.

Ia memiliki wajah yang dapat dikatakan tidak jelek maupun ganteng.

Memiliki wajah karakter asia. Ukuran tubuhnya yang lumayan tinggi dan bentuk badan yang kurus membuat Robbie memiliki tubuh yang ideal. Robbie memiliki warna kulit sawo matang kekuning-kuningan. Model gaya rambutnya belah samping dan lurus. Robbie berumur 24 tahun. Penampilan Robbie tidak berbeda dengan karyawan perusahaan lainnya. Ia memakai kemeja tangan panjang berwarna putih dengan dasi merah, celana bahan berwarna biru kehitaman dan sepatu kulit imitasi berwarna hitam. Aksesoris yang dipakai seperti jam tangan di tangan sebelah kiri dan kalung *name tag* perusahaan. Saat bekerja, Robbie selalu membawa tas laptopnya.

b. Aspek Psikologis:

Pada saat Robbie masih kecil, ia pernah memiliki mimpi aneh yang berulang-ulang tentang hantu-hantu dan monster yang ingin menangkap dirinya. Mimpi itu membuat dirinya paranoid dan ketakutan dengan hal-hal yang berbau mistis. Robbie adalah orang yang mudah cemas jika berhadapan dengan hal yang mistis. Dalam mengerjakan tugasnya, Robbie terkadang ceroboh. Namun, ia tidak malu untuk menyatakan kesalahannya. Ia selalu berpikir optimis dalam menghadapi kehidupannya.

c. Aspek Sosialkultural:

Robbie berasal dari keluarga terpandang di sebuah desa Sumuranja kabupaten Serang. Sudah lama Robbie bermimpi untuk bekerja di perusahaan game. Maka dari itu ia mencoba keberuntungannya untuk

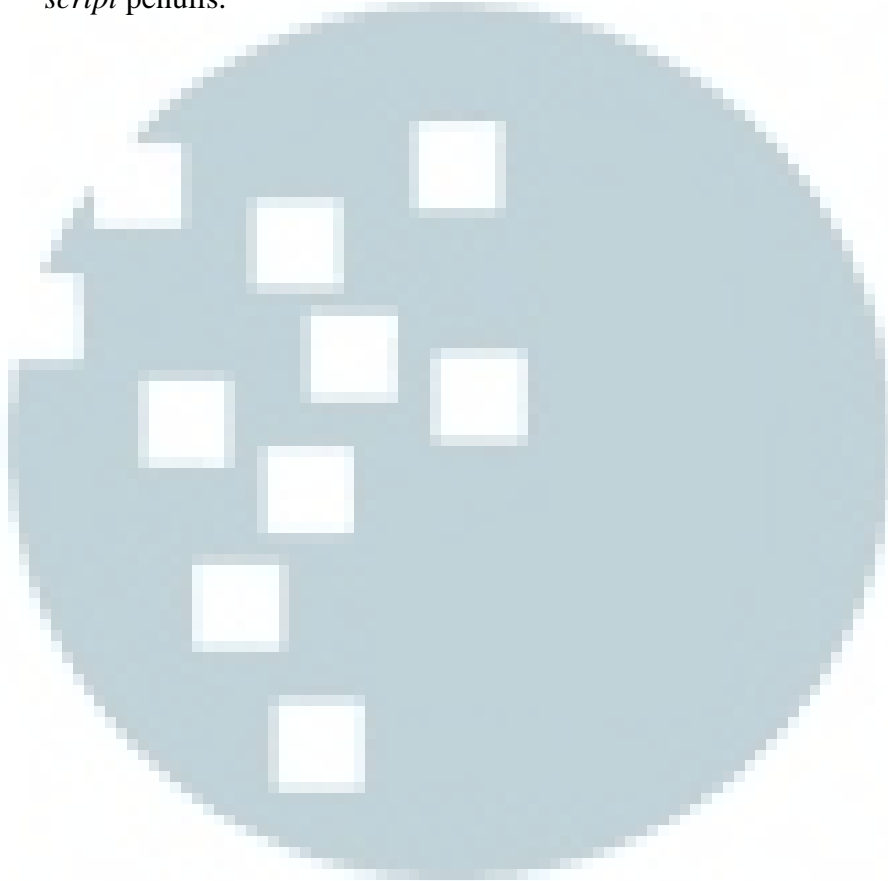
melamar di salah satu perusahaan game terkemuka di kota Jakarta yang pada akhirnya ia diterima. Setelah lulus sekolah di desanya, ia langsung pergi ke kota untuk melanjutkan pendidikannya ke perguruan tinggi pemrograman di Jakarta. Orangtuanya tidak mendukung Robbie untuk pergi ke Jakarta, mereka lebih memilih Robbie untuk membantu mereka bekerja di peternakan milik keluarga Robbie. Karena perselisihan ini, hubungan Robbie dengan orangtuanya tidak begitu baik. Robbie merupakan karyawan baru di perusahaannya.

7. Menulis *script*

Dalam menulis sebuah *script*, penulis mengikuti format-format penulisan *script* pada literatur-literatur yang penulis kumpulkan. Script tersebut berisi lima elemen dasar seperti *slugline* atau *scene headings*, *action description*, *dialogue*, *parentheticals* dan *transitions*. Penulis juga menerapkan aspek-aspek dalam film horor dan bagaimana menerapkan kesan horor ke dalam *script* penulis.

U M N

Pada *script* ini, penulis juga membuat sebuah grafik tentang tingkat emosi pada setiap *scene*. Hal ini digunakan untuk memperjelas emosi dalam *script* penulis.



Gambar 3.2. Grafik Emosi, “Nightmare Trip”

Pada grafik di atas, bagian *introduction* atau pengenalan karakter dan masalah yang dihadapinya dimulai dari scene 1 sampai scene 4 dimana memakan waktu sekitar 2 menit 35 detik. Pada bagian tersebut, penulis memperkenalkan protagonis Robbie dan masalah yang dihadapinya. Ketegangan mulai semakin naik pada bagian tersebut. Berikutnya, bagian kedua atau masalah yang dihadapi karakter memakan waktu 9 menit 25 detik dan bagian ketiga, resolusi memakan waktu 3 menit 15 detik. Pada bagian resolusi terjadi *twist* dimana hal yang tidak

terduga terjadi pada karakter dan memberikan peningkatan emosi pada *scene* tersebut yang pada kemudian diakhiri dengan *open ending*.

Dalam mencari ide setiap bagian atau *act*, penulis menggunakan acuan struktur cerita dari sebuah film animasi pendek berjudul “Paranoia”. Kemudian, penulis juga mencari ide lewat animasi-animasi horor Jepang seperti animasi “Yamishibai” tentang bagaimana memberikan kesan menegangkan dan kejutan yang tidak terduga dan menjaga emosi penonton agar cerita tersebut tidak monoton atau membosankan. Penulis menjaga emosi tersebut dengan memberikan hal-hal yang tidak terduga oleh penonton seperti protagonis yang terbangun dan menyadari bahwa yang dialaminya hanyalah mimpi belaka. Namun, kenyataannya hal tersebut tidak berhenti sampai situ saja. Penulis menambahkan kejutan tidak terduga pada *scene* 9 untuk klimaks akhir yang di akhiri dengan *open ending* yang memberikan penonton rasa penasaran dengan apa yang terjadi.

UMMN

3.3. Acuan

Dalam pembuatan proyek Tugas Akhir ini, penulis memiliki sebuah acuan. Acuan tersebut adalah dalam segi struktur cerita, acuan yang digunakan penulis adalah sebuah film animasi pendek berjudul “Paranoia”.



Gambar 3.3. Paranoia

(<http://www.youtube.com/watch?v=b9csBi39BiE>, 2011)

Dalam film ini, penulis menggunakan struktur cerita pada film “Paranoia” sebagai acuan dalam membangun cerita pada film animasi penulis yaitu “Nightmare Trip”. Acuan yang digunakan penulis adalah apa yang dipikirkan karakter merupakan kenyataan atau benar-benar terjadi dan sesuatu yang tidak terduga dapat memberikan kejutan tersendiri untuk penonton. Pada film ini karakter pada akhirnya menyadari apa yang ia lihat merupakan kenyataan dan penonton tidak tahu menahu hal tersebut.