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.

Team project ©2017
Dony Pratidana S. Hum | Bima Agus Setyawan S. IIP

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Film

Film merupakan gambar individu yang disatukan hingga menjadi gamber bergerak menggunakan kamera dan dianggap sebuah bentuk karya seni yang penting, sumber hiburan, dan metode untuk mendidik masyarakat ("Glossary", n.d.).

Sebuah film lebih dari gambar diam yang bergerak. Film dapat bercerita, memberikan informasi, atau mendidik. Film bisa mengagetkan, memprovokasi, dan membangun imajinasi (Robert, n.d.).

2.4.1. Film Pendek

Film pendek didefinisikan sebagai *original motion film* yang waktu penayangannya kurang dari empat puluh menit, termasuk *credit title* di dalamnya ("Rule Nineteen: Special Rules for the Short Film Awards", 2012).

2.2. Genre Horror

Film panjang maupun film pendek tentu saja memiliki *genre* yang berguna untuk mengelompokkan film berdasarkan kategorinya. LoBrutto (2002) mengatakan bahwa setiap *genre* memiliki konvensi visualnya sendiri berdasarkan apa yang telah ditentukan oleh desainer produksi dan terdiri dari komponen visual yang berguna untuk menafsirkan.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Genre merupakan kerangka narasi yang memiliki desain produksi untuk merepresentasikan sebuah cerita dan dapat meyakinkan penonton melalui cerita dan karakter tertentu (LoBrutto, 2002).

Salah satunya adalah *genre* horror, dimana seperti yang dikatakan oleh Dirks (n.d.), bahwa pada umumnya film ber-*genre* ini dirancang untuk menakut–nakuti, mengagetkan, memukau, serta menghibur penonton pada saat yang sama. Film horror biasanya berpusat pada sisi gelap kehidupan, yang terlarang dan aneh serta mencemaskan.

Pada *genre* horror terdapat *iconography* berupa simbol visual yang digunakan mendukung dan menyampaikan konsep. *Iconography* dalam film horror secara umum ditunjukkan dengan latar tempat yang biasanya berupa rumah berhantu atau kota berhantu, tempat gelap; seperti hutan dan gudang. Tokoh antagonis dalam film horror biasanya merupakan makhluk yang menggunakan topeng atau makhluk yang telah bermutasi atau dikenal dengan istilah *"mutant"*, dengan pisau atau gergaji sebagai senjata, bahkan menggunakan alat yang digunakan oleh tokoh protagonis dalam kehidupan sehari–hari. *Iconography* lainnya dapat berupa teriakan korban, ikon agama, hantu, korban yang tidak berdaya, atau lambang kematian (Palmer, 2013).

Berdasarkan ulasan diatas *Genre* horror dapat kita lihat berdasarkan *setting* yang biasanya menggunakan tempat mencekam, terisolasi sehingga karakter merasa tidak berdaya, atau bangunan tidak terurus sehingga dapat membangun *mood* tegang dan ketakutan penonton. *Sound* yang digunakan dapat membangkitkan rasa takut penonton. Karakter utamanya merupakan korban yang

Peranan Set dan..., Atika Yoestanto, FSD UMN, 2013

lemah serta tidak berdaya dan selalu diburu oleh karakter jahat yang berupa monster, hantu, drakula, atau psikopat. Terakhir *iconography* yang merupakan identitas atau simbol film horror serperti darah, kematian, serta senjata yang digunakan oleh karakter jahat untuk membunuh korban.

Macam–macam *genre* horror:

2.2.1. *Witch*

Witch atau yang lebih dikenal dengan sebutan Penyihir, merupakan monster yang menhantui manusia di dalam mimpi. Mereka menggunakan ilmu sihir yang merupakan kekuatan supranatural yang didapatkan dari pemujaan terhadap setan atau iblis (Gaskill, 2010).

2.2.2. *Vampire*

Menurut Regan (2009), *vampire* merupakan makhluk yang meninggalkan makamnya pada malam hari untuk menghisap darah manusia untuk kelangsungan hidup mereka. *Vampire* memiliki kekuatan yang tidak biasa dan mempunyai banyak samaran. Biasanya *vampire* berpenampilan misterius dengan rambut tersisir ke arah belakang, mengenakan jubah hitam panjang, dan bertaring tajam (hal. 10-12).

Vampire dapat dibunuh dengan menancapkan pasak tepat di jantung mereka atau menggunakan sinar matahari, dapat dicegah dengan menggunakan bawang putih, membakar mereka dengan air suci, dan mengetes seseorang apakah dia *vampire* atau bukan dengan cara melihat apakah mereka memiliki bayangan di cermin (Draven, 2009).

Peranan Set dan..., Atika Yoestanto, FSD UMN, 2013

2.2.3. *Zombie*

Tokoh *zombie* memiliki ciri–ciri berupa tingkah laku lambat, tingkat kecerdasan yang rendah, serta kurangnya kemauan. *Zombie* adalah makhluk yang sebelumnya adalah manusia dan kemudian terinfeksi, mati, dan hidup kembali sebagai *zombie* (Kay, 2008).

Zombie menyerang menggunakan mulut mereka sehingga muncul persepsi bahwa mereka mencoba untuk menyantap korbannya. Namun sebenarnya mereka berusaha menambah jumlah massa dengan cara menyebarkan virus melalui gigitan dan tidak ada obat untuk yang sudah terinfeksi (Kay, 2008).

Satu–satunya cara untuk melumpuhkan *zombie* adalah dengan menyerang otak mereka, karena mereka sudah tidak mengenal rasa sakit (Kay, 2008).

2.2.4. *Monster*

Menurut Draven (2009), *monster* merupakan makhluk jahat yang tidak bermoral dan biasanya merupakan makhluk imajiner atau fantasi dalam cerita fiksi yang tidak membosankan (hal. 4).

Monster biasanya merupakan makhluk jahat dan luar biasa, sehingga dapat membuat penonton mengagumi *monster* itu sendiri dan juga kekuatan yang dimilikinya. *Monster* memiliki karakter yang menarik, seperti kekuasaannya, kekuatan, maupun kemampuan supernatural (Draven, 2009).

2.2.5. *Ghost*

Tidak ada yang bisa menghindari kematian, dan film horror bertugas untuk mengingatkan kita tentang hal tersebut. Berakhirnya hidup seseorang dapat

Peranan Set dan..., Atika Yoestanto, FSD UMN, 2013

disebabkan oleh banyak faktor, seperti penyakit, faktor umur, atau karena dibunuh (Draven, 2009).

Di dalam film horror, pencerita memberikan kita gambaran tentang kehidupan setelah kematian, apakah itu yang baik atau yang buruk, melalui bayangan tentang hantu atau sesuatu yang mungkin menunggu kita di dunia roh (Draven, 2009).

2.3. Struktur Naratif dan Dramatik Film

2.3.1. Struktur Naratif

Struktur naratif menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah prosa yang subjeknya merupakan suatu rangkaian kejadian. Dimana rangkaian kejadiannya berhubungan satu sama lain dan terikat oleh logika sebab akibat atau kausalitas yang terjadi dalam ruang dan waktu.

2.3.2. Struktur Dramatik

Menurut Saptaria (2006), struktur dramatik adalah suatu kesatuan peristiwa yang terdiri dari bagian–bagian yang memuat unsur plot di mana rangkaian ini berstruktur dan saling memelihara kesinambungan cerita dari awal sampai akhir. Fungsi dari struktur dramatik ini adalah sebagai perangkat untuk mengungkapkan buah pikiran oengarang dan melibatkan pikiran serta perasaan penonton ke dalam ceritanya.

Aristoteles mengajarkan triloginya tentang tiga kesatuan dalam drama, yaitu kesatuan waktu, kesatuan tempat, dan kesatuan kejadian. Dimana ketiganya adalah syarat mutlak dalam pembuatan skenario atau naskah film.

Peranan Set dan..., Atika Yoestanto, FSD UMN, 2013

Teori dramatik Aristoteles meliputi elemen–elemen eksposisi, komplikasi, klimaks, resolusi, dan konklusi (Saptaria, 2006).

Sedangkan teori dramatik menurut Brechtian (Bertolt Brecht) meliputi:

a. *Exposisition*

Eksposisi merupakan bagian awal atau pembuka dari sebuah cerita yang menjelaskan dan menerangkan mengenai tokoh–tokoh cerita, masalah yang sedang dilakoni, serta tempat dan waktu berlangsungnya cerita.

b. *Inciting Action*

Inciting action merupakan kejadian atau tindakan tokoh yang membangun penanjakkan aksi menuju konflik.

c. *Conflication*

Ini merupakan kelanjutan dan peningkatan dari eksposisi dan *inciting action*, dimana salah seorang tokoh mengambil prakarsa untuk mencapai suatu tujuan tertentu walaupun dibayangi ketidakpastian yang tidak menyurutkan niatnya. Dengan demikian, muncullah konflik dengan tokoh lainnya sehingga peta konflik antar tokoh mulai terlihat.

d. *Crisis*

Benih – benih kegentingan konflik antar tokoh mulai terlihat pada bagian ini.

e. *Climax*

Klimaks merupakan tahapan peristiwa dramatik yang telah dibangun oleh konflikasi. Dimana tahapan ini melibatkan pihak–pihak yang berlawanan untuk saling berhadapan dalam situasi puncak pertentangan. Wujud konflik yang sudah

Peranan Set dan..., Atika Yoestanto, FSD UMN, 2013

terbentuk tadi, kini mengalami konkritisasi menuju puncaknya. Bisa saja pada bagian klimaks ini merupakan terbukanya suatu persoalan.

f. *Resolution*

Bagian dari struktur dramatik yang mempertemukan masalah–masalah yang diusung oleh para tokoh dengan tujuan untuk mendapatkan solusi atau pemecahan.

g. *Conclusion*

Tahapan akhir dari jalinan struktur dramatik, dimana nasib para tokoh mendapatkan kepastian. Bisa saja berupa pesan moral atas peristiwa yang telah terjadi.

2.4. Analisa Karakter

Menurut Egri (1946), setiap manusia terdiri dari tiga dimensional karakter, yaitu:

2.4.1. *Physiocological*

Physiocological dapat terlihat dari jenis kelamin, umur, berat dan tinggi badan, postur tubuh, warna kulit, warna mata, warna rambut, cacat tubuh, dan keturunan (Egri, 1946).

2.4.2. *Sociological*

Sociological dapat dilihat dari status sosial-ekonomi, pekerjaan, pendidikan, kehidupan di rumah, komunitas, agama, ras, kewarganegaraan, afliasi politik, dan hobi (Egri, 1946).

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

2.4.3. *Physcological*

Physcological dapat dilihat dari kehidupan kehidupan seks, standar moral, ambisi, premis pribadi, kemampuan, sikap dalam kehidupan, dan tingkat emosi (Egri, 1946).

2.5. Properti

Properti, seperti yang dikatakan oleh LoBrutto (2002), merupakan benda yang dipegang oleh aktor yang dirancang sebagai properti dimana benda ini dirancang dan disiapkan oleh *prop master* sebagai orang yang bertanggungjawab atas penempatan dan perawatan properti selama fase syuting. Setiap elemen visual harus bisa mendukung dan mengembangkan narasi sinematik, dimana harus sesuai dengan rancangan secara keseluruhan. *Prop master* membuat daftar properti yang dibutuhkan pada setiap adegan (hal. 73).

Props merupakan segala sesuatu yang terlihat dalam kamera dan dapat dipindahkan namun secara struktural bukan merupakan bagian dari set. (Nolen, 2012)

Macam–macam properti film:

2.5.1. ***Hand prop***

Hand prop adalah segala sesuatu yang bisa dipegang oleh aktor. Dalam konteks ini, *hand prop* lebih ditujukan pada barang yang dipegang oleh aktor selama satu atau beberapa adegan berlangsung dalam suatu film atau acara televisi. Salah satu aspek penting dalam film adalah *hand prop* karena bisa menunjukkan bagaimana

Peranan Set dan..., Atika Yoestanto, FSD UMN, 2013

karakter dari sang tokoh dan penggunaan *hand prop* yang tepat dapat membangun plot cerita (Coyle, n.d.).

2.5.2. *Prop action*

Prop action merupakan segala properti yang digunakan oleh aktor dan memiliki nilai naratif.

2.5.3. Dekorasi

Dekorasi merupakan properti yang digunakan dalam film dan bersifat dekoratif.

2.6. Set

Berdasarkan apa yang dikatakan oleh Istiwan (2008), bahwa dalam menyusun ruangan tidak boleh melupakan hubungan antar ruangan yang disebut hirarki ruangan. Dimana hirarki ruangan di sini merupakan tingkat keprivasi-an di lihat dari keterbatasan akses bagi orang lain dalam memasukinya.

Dikatakan lagi bahwa, secara budaya kemudian muncul apa yang disebut daerah umum (publik) dan daerah pribadi (privat) yang mudah diterapkan dalam kehidupan sehari–hari dimana hubungan antara keduanya harus diperhatikan yang harus terpisahkan secara jelas namun tidak boleh terasing satu sama lain. Dicontohkan bahwa tingkat paling rendah dalam suatu hirarki ruang adalah jalan di depan rumah yang merupakan bentuk dari daerah umum, dimana siapapun boleh lalu lalang dan melakukan apa saja selama tidak mengganggu ketentraman bersama.

Satu tingkat hirarki di atas jalan adalah teras rumah yang merupakan daerah pribadi namun siapapun bisa diterima di daerah ini selama tidak

Peranan Set dan..., Atika Yoestanto, FSD UMN, 2013

menunjukkan gelagat yang merugikan. Dan tingkat selanjutnya adalah teras rumah yang menjadi pembatas antara daerah publik dan daerah pribadi, dimana siapapun bisa berada di sini atas persetujuan tuan rumah (Istiwan, 2008).

Penataan ruang seperti ini dimaksudkan untuk mendapatkan kenyamanan, keamanan, dan ketentraman penghuni rumah, dimana setiap kegiatan penghuni rumah yang satu tidak mengganggu yang lainnya tanpa munculnya rasa saling keterasingan (Istiwan, 2008).

Banyaknya tingkatan dalam hirarki ruang didasari pada luasnya lahan bangunan tempat kita tinggal. Semakin luas lahannya, maka semakin banyak anak tangga hirarki yang bisa kita susun. Sebaliknya jika luas lahan bangunan tempat kita kecil, makan tingkat hirarki yang bisa disusun pun semakin sedikit. Mungkin hanya bisa dua tingkatan ruang: ruang publik dan ruang privasi (Istiwan, 2008).

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA