



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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 I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

*Urban legend, folklore*, dan mitos merupakan cerita yang seringkali banyak diceritakan dan didengar dari jaman dahulu. Cerita-cerita tersebut terus berkembang dan menyebar sehingga menjadi sesuatu yang terus melekat pada kehidupan manusia hingga zaman modern seperti sekarang ini. Dalam setiap cerita yang dibuat didasari dengan suatu tujuan yang ingin disampaikan oleh si pencerita, baik berupa pesan moral maupun sebuah larangan sebagai pengingat manusia. Pada era teknologi ini cerita-cerita tersebut diangkat dan dijadikan sebuah film dalam berbagai genre dengan tetap mempertahankan pesan yang terdapat didalam cerita.

Cerita *urban legend, folklore*, dan mitos banyak digunakan sebagai ide dasar dalam pembuatan beberapa film dengan genre horor, dimana pesan dari cerita dianggap akan lebih tersampaikan melalui film horor. George (1982) menyebutkan bahwa “Legenda berfungsi untuk mendidik, sekaligus sebagai hiburan. Mereka memberitahu orang-orang bagaimana untuk berperilaku dalam situasi genting dan peringatan jangan melakukan sesuatu yang salah. Dapat terlihat bahwa film horor dapat berperan memenuhi tujuan tersebut” (hal. 159). Perancangan *shot* yang sesuai dalam membangun rasa takut dalam cerita dapat membuat cerita lebih menarik, sehingga terkesan menegangkan dan menakutkan.

Perancangan *shot* tersebut akan diterapkan dalam film animasi dua dimensi berjudul “Kala Senja”. Mengangkat sebuah mitos yang beredar dikalangan masyarakat tentang larangan keluar saat sore hari (menjelang maghrib) nanti diculik Wewe Gombel. Bercerita mengenai Satria, seorang anak laki-laki nakal yang tidak mendengarkan ibunya dan masih berada di luar menjelang sore hari. Sifat tidak peduli Satria tersebut membawanya tersesat dalam hutan dimana Satria bertemu dengan sosok hantu Wewe Gombel yang mengikutinya. Perancangan *shot* dalam film animasi pendek “Kala Senja” akan dibatasi pada beberapa teknik kamera yang dapat mendukung dalam membangun rasa takut dalam film.

Penulis memilih topik mengenai *shot* karena penulis tertarik mengenai tata cara pengambilan gambar yang sesuai pada suatu film, sehingga pesan dalam film dapat tersampaikan dengan menunjukkan bukan menceritakan kepada penonton. Melalui genre horor pesan tersebut akan disampaikan lewat rasa takut karena rasa takut merupakan respon manusia terhadap bahaya. Respon dari bahaya itulah yang membuat manusia untuk lebih berhati-hati. Dengan menganalisis perancangan *shot* untuk menunjukkan kesan seram yang menimbulkan rasa takut dalam film horor membantu dalam penyampaian pesan dari film animasi 2D “Kala Senja”.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Bagaimana merancang *shot* untuk dapat membangun rasa takut dalam film animasi dua dimensi “Kala Senja”?

## **1.3. Batasan Masalah**

Pembahasan akan difokuskan pada batasan-batasan sebagai berikut:

1. Perancangan *shot* yang akan dibahas meliputi jarak kamera, *angle* kamera, *camera movement*, dan komposisi.
2. Jarak kamera, *angle* kamera dan *camera movement* dirancang berdasarkan tahapan rasa takut (*Stages of Fear*), pada tahap teror dan tahap horor.
3. Perancangan *shot* dan komposisi difokuskan pada *scene 13 shot 16-21* (tahap teror), adegan ketika Satria diikuti oleh Wewe Gombel dan *scene 15 shot 28-33* (tahap horor), adegan dimana Satria bertemu dengan Wewe Gombel.

#### **1.4. Tujuan Tugas Akhir**

Adapun tujuan laporan tugas akhir adalah merancang *shot* dalam membangun rasa takut berdasarkan tahapan *stages of fear* pada tahap teror dan horor.

#### **1.5. Manfaat Tugas Akhir**

Manfaat dari laporan tugas akhir dapat dijabarkan menjadi:

1. Manfaat bagi Penulis  
Penulis menjadi lebih paham mengenai teknik pengambilan gambar dan pembuatan *shot* pada film animasi.
2. Manfaat bagi Orang Lain  
Penelitian diharapkan dapat membantu pembaca untuk lebih memahami mengenai perancangan *shot* dalam film animasi.
3. Manfaat bagi Universitas  
Penelitian diharapkan dapat menjadi sumber atau referensi yang dapat digunakan untuk penelitian selanjutnya.