



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

Penulis mengangkat sebuah cerita yang terjadi pada zaman sekarang banyak anak muda yang suka mencoba sesuatu hal yang unik salah satunya adalah sebuah tantangan. Hal ini ditujukan pada tantangan yaitu uji nyali dengan permainan “Petak umpet hantu”. Faktanya permainan petak umpet hantu ini pernah dimainkan di Indonesia dan permainan ini sangat berbahaya jika tidak dimainkan dengan benar sehingga mendapatkan pengalaman *spiritual*, dijelaskan bahwa permainan petak umpet ini beresiko kepada pemainnya jika tidak diakhiri dengan benar, hal ini dijelaskan oleh Peters. L (2019).

Karena pernah naik daun di Indonesia. Permainan ini pernah diangkat dalam film “Petak umpet minako”. Kisah ini cukup menarik untuk dijadikan dalam animasi, dikarenakan banyaknya anak remaja yang masih menonton film animasi. Menonton animasi bagi remaja digunakan untuk menghibur diri dan melepaskan beban pikiran sehari-hari, selain itu animasi juga sangat digemari masyarakat hal ini dijelaskan oleh Zakaria & Arumsari (2018).

Animasi digemari masyarakat dikarenakan memberi hiburan berupa cerita. Animasi dibuat untuk mudah dipahami, dan dapat dilihat untuk semua umur. Pada umumnya animasi hanyalah sebatas gambar yang direkam dan dibuat bergerak, seiring dengan perkembangan zaman animasi menjadi industri terbesar yang dapat bersaing dengan *live action*. Selain itu proses animasi terdapat teknik yang

memudahkan dalam pembuatan serta menghemat waktu yaitu *Limited animation*. Dalam animasi juga terdapat tata letak kamera atau *shot* yang sangat penting dalam animasi. Menurut Lamare (2009) *limited animation* adalah sebuah proses menghemat waktu dan biaya yang dikeluarkan. Dengan menggunakan teknik ini maka dapat menghemat biaya produksi serta waktu yang dikeluarkan. Teknik *limited animation* juga dapat memudahkan penggambaran untuk pengambilan *shot*.

Menurut Bowen & Thomson (2013) serangkaian pengambilan kamera ditempat yang sama atau tanpa ada gangguan itu disebut *shot*. dalam hal ini dapat dibedakan animasi dengan *live action* yang menerapkan *shotnya*, namun dalam animasi kita dapat bereksperimen dengan *shot-shot* yang dapat dikembangkan sehingga terlihat lebih menarik terutama adegan *jump scare*.

Menurut Huber (2018) *jump scare* adalah sebuah emosi yang digunakan pada film untuk membuat penonton tidak dapat menduga kejadian yang akan ditunjukkan berikutnya. *Jump scare* banyak digunakan pada film horor, pembunuhan, sehingga penonton dibuat tegang selama menonton adegan tersebut. Dalam hal ini sangatlah penting untuk membuat *shot* yang menarik sehingga makna dalam adegan tersebut tidak hilang.

Pentingnya sebuah *shot* untuk menyampaikan sebuah makna atau pesan yang disampaikan oleh film adalah sebagai gambar yang menjelaskan sesuatu kejadian yang dialami seorang tokoh pada film tersebut dan dapat dimengerti dengan hanya melihat adegan tersebut. Dengan pembahasan ini dapat membantu

mahasiswa yang mengambil pembahasan yang memvisualisasikan *shot* terutama untuk membangun adegan *jump scare* dalam proyek tugas akhir.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang *shot* untuk membangun adegan *jump scare* dalam film animasi horor berjudul “petak umpet hantu”?

1.3. Batasan Masalah

Untuk menghindari pembahasan yang terlalu luas maka penulis menentukan batasan masalah sebagai berikut:

1. Pembahasan *shot* yang akan dibahas akan berfokus pada adegan *jump scare* yang terjadi pada film animasi dua dimensi berjudul “Petak umpet hantu” dengan menerapkan teori *tension of surprise* (cowgill, 2007) serta teori-teori *shot* meliputi *angle*, komposisi dalam *frame*.
2. Perancangan *shot* hanya terbatas pada *shot* 16-21 pada *scene* 3 dengan adegan *jump scare* yang ditujukan pada kejadian aneh yang diperlihatkan, hingga munculnya boneka dihadapan Budi.

1.4. Tujuan Skripsi

Tujuan akhir skripsi ini adalah penulis ingin menerapkan *shot*, *angle*, *camera movement* untuk membangun adegan *jump scare* pada *shot* 16-21 pada *scene* 3 dalam film animasi horor berjudul “petak umpet hantu”.

1.5. Manfaat Skripsi

Manfaat dari skripsi ini ditujukan pada:

1. Penulis :
Supaya Penulis dapat mengetahui perancangan *shot* adegan *jump scare* dan memahami *shot* yang tepat
2. Bagi orang lain :
Menambah ilmu bagi pembaca, dan tahu cara merancang *shot jump scare* yang terdapat pada film animasi horor berjudul “petak umpet hantu”, serta bermanfaat sebagai data yang memudahkan mereka untuk melanjutkan analisis yang sudah ada.
3. Bagi universitas :
Menjadi referensi bagi mahasiswa yang membahas tentang *shot* terutama *jump scare*.