



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 III

METODOLOGI

3.1. Gambaran Umum

Dalam tugas akhir ini terinspirasi dari kehidupan sehari-hari. Film 2D animasi ini menggunakan teknik *limited animation*, animasi tersebut berjudul “Petak umpet hantu” yang ber-*genre* horor. Animasi “Petak umpet hantu” dikerjakan penulis seorang diri. Dalam penelitian ini penulis mensurvei bahwa kebanyakan orang cenderung melakukan sebuah tantangan yang sedang populer disaat ini, termasuk memainkan sebuah ritual. Sehingga suatu tantangan tersebut menjadi pengalaman baik atau buruk bagi mereka yang melakukannya. Film ini yang berdurasi sekitar kurang lebih 2 menit hingga 3 menit dalam *format* 720p, yang ditujukan kepada penonton untuk usia 17 tahun keatas.

3.1.1. Sinopsis

Animasi yang dibuat penulis berjudul “Petak umpet hantu” menceritakan tentang, dua sahabat yang sedang bermain permainan yang populer saat ini yaitu petak umpet hantu. Karena ingin tahu dan dianggap keren, maka mereka memainkan permainan tersebut dengan bergantian, Budi menghilang karena permainan tersebut, maka Anto memainkan permainan tersebut dengan imbalan, kalau ia berhasil maka Budi bersedia dikembalikan, karena kurangnya pemahaman Budi tentang cara mengakhiri permainan tersebut, sehingga mereka menjadi tumbal dari permainan tersebut.

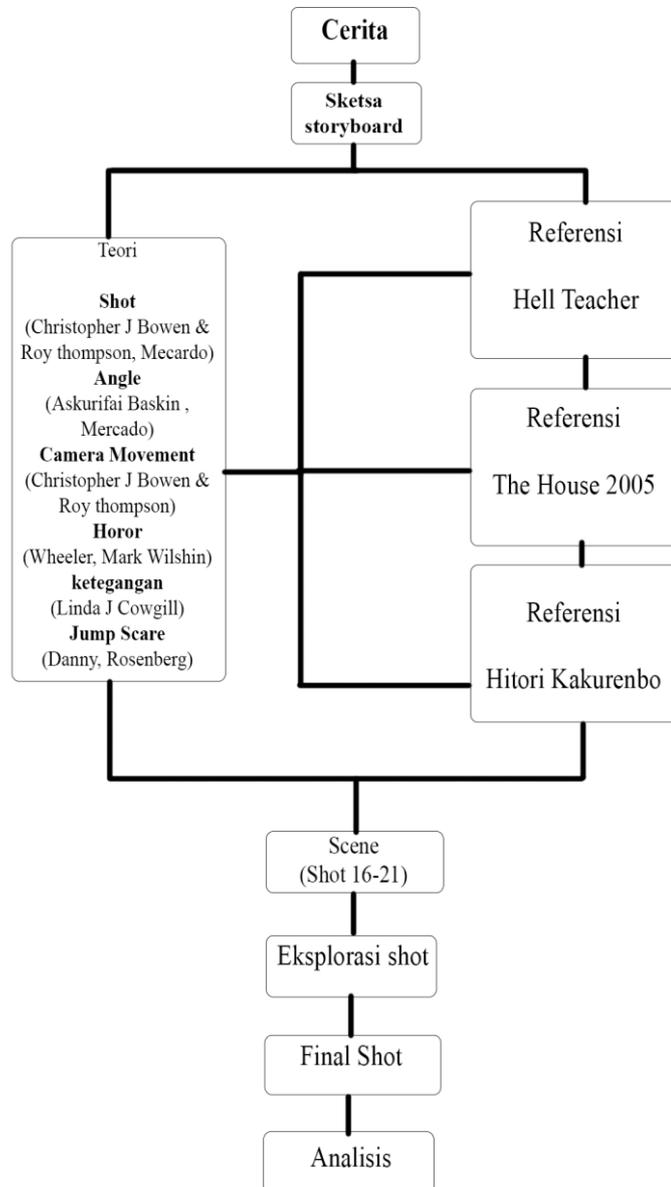
3.1.2. Posisi Penulis

Dalam pembuatan film ini penulis bertanggung jawab atas pembuatan *shot*. Dalam film ini, penulis sebagai peneliti untuk menemukan perancangan *scene* untuk menemukan *jump scare* untuk animasi berjudul “Petak umpet hantu”.

3.1.3. Metode Penelitian

Penulis membuat penulisan ini menggunakan metode penelitian dalam bentuk metode kualitatif. Penulis menggunakan referensi dan data sebagai sumber penelitian seperti buku, *ebook*, dan artikel tentang teori perancangan *shot*. Penulis juga mengambil beberapa referensi film dan *game* menggunakan *shot* yang memiliki kesamaan dalam film yang akan diterapkan dalam animasi penulis. Setelah itu penulis mengambil kesimpulan yang berhubungan dengan skripsi penulis.

3.2. Tahapan Kerja



Gambar 3.1. Susunan Tahapan Kerja
(Dokumentasi Penulis)

Dalam tahapan kerja perancangan *shot* untuk memvisualisasikan *tension of surprise* karakter utama dengan karakter pendamping untuk menciptakan adegan *jump scare* dalam animasi “Petak umpet hantu”. Hal yang pertama penulis

lakukan adalah mencari sebuah kejadian *base on true story* lalu membuat sebuah ide dan cerita. Selanjutnya yang penulis lakukan adalah membuat konsep yang cocok untuk memvisualisasikan cerita tersebut setelah penulis menemukan konsep yang cocok. Karena penulis bertanggung jawab dalam membuat *shot* maka, langkah selanjutnya penulis mulai menentukan membuat *storyboard*. Setelah membuat *storyboard*, penulis mulai mencari data-data dan referensi *shot* yang cocok untuk penulis terapkan dalam *storyboard* yang penulis buat. Data-data yang sudah penulis cari tadi, kemudian penulis olah dan mengambil data-data yang penulis perlukan saja, yaitu yang berhubungan dengan *shot* dan jenis *shot* yang digunakan untuk menunjukkan *shot jump scare* untuk diterapkan dalam animasi penulis. dari data yang sudah diolah tadi, penulis menggunakan data tersebut sebagai acuan untuk diterapkan dalam produksi pada *storyboard*, sehingga diharapkan *shot* untuk memvisualisasikan *jump scare* dengan memberi penonton merasa ketakutan.

3.3. Acuan

Dalam pembuatan tugas akhir ini, penulis menggunakan beberapa film dan *game* untuk referensi dalam pembuatan *shot*. Seperti *Hell Teacher*, *The House 2005*, dan *Hitori Kakurenbo*. Alasan penulis menggunakan referensi film *Hell Teacher*, *The House 2005*, dan *Hitori Kakurenbo*. karena ketiga film ini memiliki adegan yang menekankan dan membangun ketegangan pada adegan *jump scare* dengan menciptakan *tension of surprise* dalam animasi yang penulis buat.

3.3.1. Acuan Shot 16, 17, 18, 19, 20, 21 pada Scene 3

Pada *Scene 3* pada *shot* 16, 17, 18, 19, 20, 21 ini memperlihatkan Budi sedang memasuki lemari, lalu muncul bayangan cepat sehingga Budi melihat sambil menoleh untuk melihat apa yang ada dibelakangnya. Lalu Budi bersembunyi dari boneka agar memenangkan permainan tersebut. Beberapa saat kemudian, Budi pun mengecek keadaan dengan mengintip ruang tamu dari dalam lemari. Terlihat ada boneka berjalan dan menghilang secara tiba-tiba, untuk membuat rasa penasaran Budi menghilang, ia mengecek sekali lagi, dan tiba-tiba hantu muncul depan Budi.

Acuan *scene 3* ini penulis menggunakan acuan *cut scene Hell Teacher*. Penulis menggunakan acuan ini karena dalam *shot* referensi yang penulis ambil cocok dengan animasi yang penulis buat untuk menunjukkan rasa penasaran kepada penonton. Salah satu episode dari *Hell Teacher* episode 4 ini menunjukkan kisah seorang guru dan murid sedang ekspedisi untuk membuktikan apakah hantu Hanako itu benar ada atau tidak, hal ini didukung oleh Cowgill (2007) dengan penjelasan *tension of mystery* bahwa ketegangan ini membuat penonton berfikir kejadian tersebut dan apa yang akan terjadi berikutnya. Disaat Hiroshi dan Nueno membuka pintu ia dikejutkan oleh hantu Hanako yang menunggu disalah satu *toilet* sekolah tersebut sehingga membuat terkejut Hiroshi. Dalam film *Hell Teacher*, untuk membangun suasana, menggunakan *long shot*, *medium shot*, dan *close up* sehingga kita dapat melihat keseluruhan yang terjadi pada lokasi serta ekspresi Hiroshi yang ketakutan saat melihat Hanako. Hal ini didukung oleh Mercado (2013) yang menjelaskan *long shot*, *medium shot*, dan *close up* berfungsi

sebagai penunjuk agar penonton dapat melihat suasana yang dihadapi karakter dalam film dengan pergantian *shot*.

Adegan ini merupakan contoh yang cukup untuk menunjukkan rasa tegang dari *tension of surprise* yang dijelaskan oleh Cowgill (2007). Bentuk ketegangan dari *tension of surprise* ditujukan kepada penonton yang terkejut akibat kejadian yang tidak sesuai dengan tebakan atau pemikiran yang akan terjadi berikutnya. Ditunjukkan pada sebuah keanehan sebelum kemunculan Hanako yang diawali dengan sebuah suara dari *toilet* ke-4, menggunakan pergerakan kamera *steady* dan munculnya bayangan lewat, yang mendukung suasana dalam adegan Hiroshi saat memeriksa *toilet* tersebut dengan rasa ketakutan. Penggunaan *camera movement Dolly in* membuat Hiroshi terkejut saat melihat Hanako yang seram. Dijelaskan oleh Bowen & Thompson (2011), *Dolly in* merupakan *shot* yang menggunakan *camera movement* yang menjadi objek sehingga menimbulkan ketegangan dan penekanan suasana. Penggunaan pergerakan kamera dapat menciptakan sebuah suasana seram untuk membangun adegan *jump scare*. Dalam adegan tersebut memperlihatkan pada puncak adegan perubahan wajah Hanako yang menjadi seram.

Visual danger dalam adegan ini terlihat pada Hiroshi yang ketakutan saat ingin membuka pintu *toilet* tersebut, didalam *toilet* sudah ada arwah Hanako yang menunggu pintu terbuka. Jenis ketegangan untuk memvisualisasikan ini dapat dibagi menjadi 3 *shot*. *Shot* pertama memposisikan kamera sebagai sudut pandang penonton menggunakan jarak kamera *long shot* yang bertujuan untuk memperlihatkan sudut pandang yang luas agar dapat memahami lokasi yang

sedang dilihat oleh Hiroshi dan dengan menggunakan *dolly in* dapat menambah ketegangan dari adegan ini. Pada *shot* ke-dua pergerakan kamera *steady* agar penonton memfokuskan pada karakter sehingga dapat memberi jeda agar penonton dapat memahami adegan, dan penggunaan *close up* berfungsi untuk memperlihatkan ekspresi Hiroshi yang sedang melihat ke dalam *toilet* tersebut. Pada *shot* ini, memperlihatkan *visual danger* pada saat Hiroshi merasakan ketakutan dan dalam bahaya saat membuka pintu *toilet* tersebut. Sehingga penonton dibuat untuk membangun ketegangan yang dibuat pada film *Hell Teacher* ini. Pada *shot* ke tiga ini diperlihatkan pada pergerakan kamera *dolly in* yang ditunjukan agar penonton dibawa untuk merasakan puncak dari adegan ketegangan dari *jump scare* pada saat Hanako muncul dengan muka seram yang mengejutkan Hiroshi

Table 3.1. *Breakdown shot Hell Teacher*

No	Shot	Keterangan
1		<p>Jarak Kamera : <i>Long Shot</i></p> <p>Angle : <i>High Angle</i></p> <p>Camera Movevent : <i>dolly in</i></p> <p>Keterangan : tanda-tanda arwah Hanako</p>

2		<p>Jarak Kamera : <i>Close Up</i></p> <p>Angle : <i>Eye Level</i></p> <p>Camera Movevent : <i>Steady</i></p> <p>Keterangan : Hiroshi sedang mengecek keadaan toilet</p>
3		<p>Jarak Kamera : <i>Medium Shot</i></p> <p>Angle : <i>Eye Level</i></p> <p>Camera Movevent : <i>Steady</i></p> <p>Keterangan : munculnya Hanako depan Hiroshi</p>
4		<p>Jarak Kamera : <i>Long shot</i></p> <p>Angle : <i>High Angle</i></p> <p>Camera Movevent : <i>Dolly in</i></p> <p>Keterangan : berubahnya Hanako menjadi seram</p>

Untuk menerapkan *tension of surprise* dapat ditemukan pada *Game The House 2005* yang banyak menggunakan pergerakan kamera *steady*. Hal tersebut dimulai pada awal kemunculannya seorang anak yang menjadi korban

pembunuhan dirumah tersebut menggunakan *long shot*, lalu muncul dengan adanya sebuah tanda-tanda kedatangan seperti ada suara tertawa anak kecil, bayangan anak lari, lalu bola basket yang pecah dalam beberapa detik, setelah itu bayangan anak tanpa kepala, lalu beberapa saat jatuhnya kepala anak tersebut dari atas dan munculnya hantu secara tiba-tiba. Dalam hal ini Cowgill (2007) menjelaskan bahwa jenis ketegangan ini digunakan saat penonton berfikir tentang mengapa kejadian tersebut terjadi dan berfikir akan kejadian berikutnya. *Tension of mystery* ditunjukkan pada *game* ini pada saat pemain bermain dengan menekan benda-benda agar mendapat petunjuk sehingga munculnya kepala yang jatuh yang mengagetkan pemain.

Dalam *game The House 2005* memperlihatkan *visual danger* berupa sebuah adegan tegang yang ditujukan kepada pemain. Hal ini dijelaskan oleh Cowgill (2007) bahwa *visual danger* adalah bentuk ketegangan yang membuat penonton merasa tertekan, dan ketakutan yang berlebihan akibat *visual* yang dilihat. Pada adegan *jump scare*, pemainnya tidak mengira adegan tersebut akan mengagetkan pemain sehingga merasa ketakutan dalam memainkan permainan tersebut. Hal ini didukung oleh Danny (2013) yang mengatakan bahwa adegan *jump scare* adalah momen pergerakan yang cepat dari sebuah aksi dari *shot* yang bertujuan untuk membuat kejutan/ketegangan kepada penonton. Adegan *jump scare* ini digunakan sebagai bumbu pada film *horror* dan *thriller* yang bertujuan untuk menonjolkan adegan tegang dari film.

Pemain kemudian dibawa pada alur *game* tersebut yang bertujuan untuk membangun ketegangan saat bermain. Dengan penggunaan kamera *steady* akan

membuat pemain fokus akan suasana yang ditunjukkan, sehingga penggunaan *long shot* untuk memperlihatkan keseluruhan *environment* dan kejadian pada permainan tersebut. Dengan adanya alur tersebut pemain dapat merasakan ketegangan pada adegan *jump scare* yang mulanya ditunjukkan dengan kemunculan tanda-tanda aneh, lalu munculnya tubuh tanpa kepala, hingga pada saat kepala anak kecil yang muncul cepat secara tiba-tiba. Ini akan membuat pemain terkejut saat adegan *jump scare* tersebut diperlihatkan.

Table 3.2. *Breakdown Shot The House 2005*

No	Shot	Keterangan
1		<p>Jarak Kamera : <i>Long Shot</i></p> <p>Angle : <i>Eye Level</i></p> <p>Camera Movevent : <i>Steady</i></p> <p>Keterangan : keadaan rumah kosong</p>
2		<p>Jarak Kamera : <i>Long Shot</i></p> <p>Angle : <i>Eye Level</i></p> <p>Camera Movevent : <i>Steady</i></p> <p>Keterangan : muncul bayangan lewat cepat</p>

3		<p>Jarak Kamera : <i>Long Shot</i></p> <p>Angle : <i>Eye Level</i></p> <p>Camera Movevent : <i>Steady</i></p> <p>Keterangan : muncul bayangan anak tanpa kepala</p>
4		<p>Jarak Kamera : <i>Close Up</i></p> <p>Angle : <i>Eye Level</i></p> <p>Camera Movevent : <i>Steady</i></p> <p>Keterangan : Muncul kepala anak secara tiba-tiba dari atas</p>
5		<p>Jarak Kamera : <i>Close Up</i></p> <p>Angle : -</p> <p>Camera Movevent : <i>Steady</i></p> <p>Keterangan : munculnya hantu secara tiba-tiba dari bawah</p>

Dalam adegan dari film ini menunjukkan *visual danger* dari *tension of surprise* dimulai dari sebuah adegan Sayako sedang melakukan upacara untuk pemanggilan arwah bertujuan untuk dimasukkan pada boneka tersebut sehingga

dapat memainkan permainan *Hitori Kakurenbo*. Namun disaat permainan ini, Sayako melupakan hal yang terpenting yaitu garam. Saat Sayako sedang memeriksa keadaan ia menemukan tanda-tanda kehadiran boneka tersebut sehingga membuat ia ketakutan. Setelah beberapa detik tidak ada tanda dari boneka tersebut, Sayako langsung dikejutkan oleh tangan hantu yang tiba-tiba menariknya.

Dalam film *Hitori Kakurenbo* ini banyak menggunakan jarak kamera *medium shot* untuk menceritakan aktifitas atau kejadian karakter yang dibantu dengan pergerakan kamera *steady* dan *Dolly in* yang dapat menimbulkan rasa penasaran sehingga penonton dibuat seakan mereka berada didalam adegan tersebut. Adegan *jump scare* menunjukkan saat Sayako ketakutan dan ditarik hantu secara tiba-tiba. Pada *shot* ini ketegangan yang ditunjukkan oleh *visual* membuat penonton takut hingga mereka terkejut akibat hantu yang tiba-tiba keluar menarik Sayako. Hal ini didukung oleh Rosenberg (2010) yang mengatakan *jump scare* adalah adegan yang memberi ketegangan maksimal yang membuat penonton ketakutan hingga terkejut ditempat.

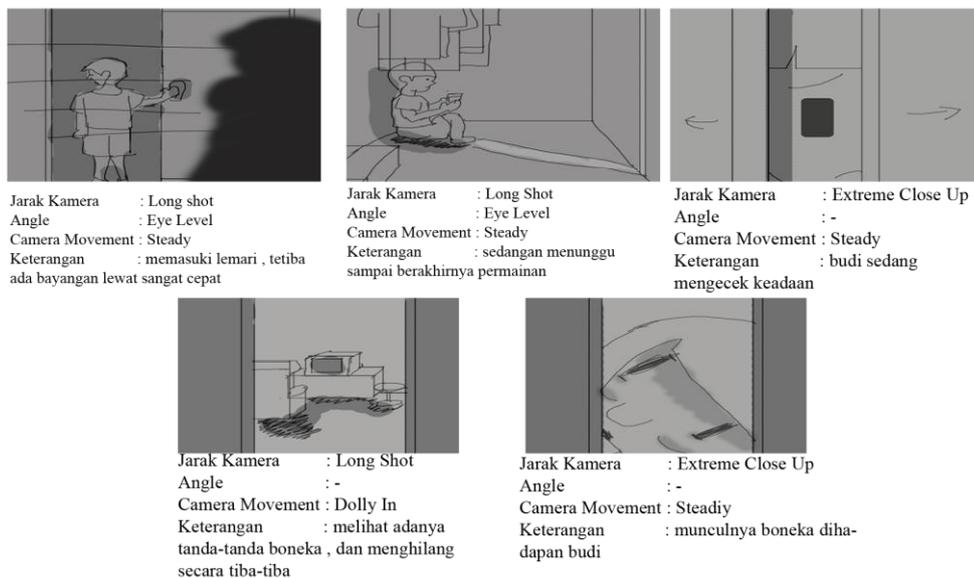
Pada akhir adegan yang membangun *jump scare* pada film *Hitori Kakurenbo*, menunjukkan Sayako yang sudah merasa keanehan sehingga kemunculan hantu yang menarik Sayako. Pada titik ini ketegangan diperlihatkan mencapai maksimal membuat penonton ketakutan. Ketegangan ini divisualisasikan dalam film *Hitori Kakurenbo* menggunakan *medium shot* agar dapat memperlihatkan perasaan yang dialami karakter saat menunggu kemunculan hantu hingga Sayako ditarik secara tiba-tiba.

Table 3.3. *Breakdown Shot Hitori Kakurebo*

No	Shot	Keterangan
1		<p>Jarak Kamera : <i>medium shot</i></p> <p>Angle : <i>high angle</i></p> <p>Camera Movevent : <i>steady</i></p> <p>Keterangan : sedang menjalankan ritual pemanggilan</p>
2		<p>Jarak Kamera : <i>Long shot</i></p> <p>Angle : <i>Eye Level</i></p> <p>Camera Movevent : <i>dolly in</i></p> <p>Keterangan : sedang bersembunyi dari boneka</p>
3		<p>Jarak Kamera : <i>Close Up</i></p> <p>Angle : -</p> <p>Camera Movevent : <i>steady</i></p> <p>Keterangan : sedang memeriksa keadaan apakah ada tanda-tanda</p>
4		<p>Jarak Kamera : <i>Medium Shot</i></p> <p>Angle : <i>Eye Level</i></p> <p>Camera Movevent : <i>steady</i></p> <p>Keterangan : merasa</p>

		ketakutan karena ia sudah merasakan tanda-tanda aneh dari permainan tersebut
5		<p>Jarak Kamera : <i>Medium Shot</i></p> <p>Angle : <i>Eye Level</i></p> <p>Camera Movevent : <i>steady</i></p> <p>Keterangan : seketika ia ditarik hantu yang ia panggil dalam permainan tersebut</p>

3.4. Proses Perancangan *Shot 16, 17, 18, 19, 20, 21 (scene 3)*



Gambar 3.2. Storyboard sketsa awal scene 3
(Dokumentasi Penulis)

Eksplorasi awal pada gambar 3.2 ditunjukkan untuk membuat ketegangan pada adegan ini, lalu muncul bayangan cepat sehingga Budi melihat sambil menoleh untuk melihat apa yang ada dibelakangnya. Lalu Budi bersembunyi dari hantu agar memenangkan permainan tersebut. Beberapa saat Budi pun mengecek keadaan dengan mengamati keadaan diruang tamu dengan TV yang ia tinggalkan menyala. Lalu ia melihat sebuah boneka berjalan dan melihat kearahnya, lalu TV tersebut mati seketika. Saat Budi sedang mengedipkan mata, boneka tersebut menghilang. Setelah Budi mengamati kembali ruang tamu setelah menghilangnya boneka tersebut, secara tiba-tiba muka hantu muncul depan Budi, mengagetkan Budi yang sedang mengawasi boneka yang menghilang tersebut.

Eksplorasi pertama untuk *shot* ini menggunakan *extreme close up* yang memfokuskan area mata Budi yang sedang mengawasi keadaan diruang tamu. Posisi *long shot* yang belum bergerak yang menunjukkan *scene* yang terlihat boneka sedang berjalan dan melihat kearah Budi. Lalu saat Budi merasa ingin mengamati ruang tamu, dengan *medium close up* dan posisi kamera *steady* yang menciptakan rasa penasaran kepada penonton. Saat Budi melihat arah ruang tamu, pergerakan kamera *Dolly in* membuat suasana semakin tegang lalu dilanjutkan dengan kemunculan hantu yang membuat Budi terkejut dan ketakutan lalu menutup pintu dengan pergerakan kamera *steady* sehingga membuat perasaan takut dan tegang untuk menciptakan *visual danger* dari *Tension of surprise*.

Penulis melakukan studi pustaka dan menemukan bahwa teknik untuk menciptakan ketegangan tidak terduga yang berlaku pada *shot* ini dikenal dengan istilah *tension of surprise* untuk menciptakan *visual danger*. Setelah itu penulis

mencari referensi yang memiliki pergerakan serupa dengan *shot* yang ingin dibuat dan membuat beberapa contoh *alternative* untuk menentukan *shot* yang menarik dan sesuai dari hasil sebelumnya.

Pertama penulis menerapkan *shot jump scare* ke dalam *shot* sesuai dengan acuan film *Hell Teacher* sehingga dapat menghasilkan *shot* seperti gambar 3.2. Peletakan posisi karakter yang digunakan dapat memungkinkan penonton merasa seram dan ketegangan dari sudut pandang penonton. Dari pemikiran penonton, permasalahan *jump scare* dengan permasalahan tanda-tanda kemunculannya hantu dibatasi dengan jeda agar penonton merasa tidak merasakan was-was yang berlebihan, sehingga penonton menjadi merasakan ketegangan dari *tension of surprise* lagi karena kemunculan sosok hantu yang muncul secara tiba-tiba.

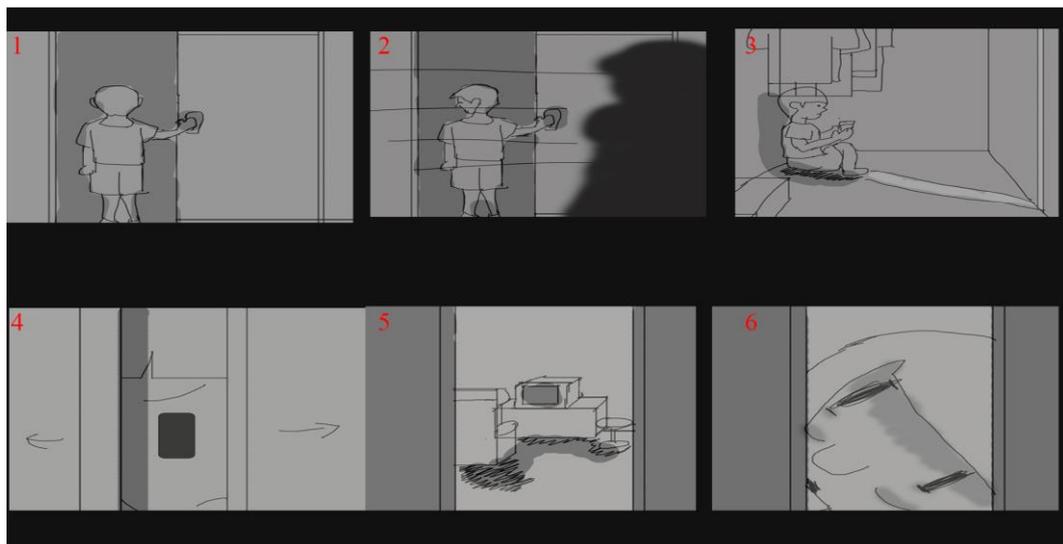
Shot dilanjutkan dengan penggunaan dengan *camera movement*. *Shot* menampilkan tanda-tanda kemunculan hantu diruang tamu. Lalu penulis menerapkan *tension of surprise* pada *shot jump scare* pada saat Budi memperhatikan ruang tamu kembali menggunakan *dolly in* seperti pada acuan. Lalu dilanjutkan kemunculan hantu secara tiba-tiba yang menggunakan *extreme close up*, sehingga *shot* yang diterapkan pada *shot* ini menjadi tanda bahwa sudah mencapai puncak ketegangan maksimal untuk memberi ketegangan *visual danger* dari *tension of surprise*.

Scene 3 merupakan adegan klimaks pada film animasi ini yang menampilkan adegan menegangkan antara Budi dan hantu yang keluar dari tubuh boneka tersebut. Pada *shot* ini Budi terjatuh akibat rasa kagetnya terhadap hantu

yang muncul didepan mukanya. Pada adegan ini Budi sangat ketakutan karena hantu langsung mencekik Budi hingga hampir tidak sadarkan diri.

Sebagai adegan puncak dari film ini, maka diperlukan upaya untuk membangun ketegangan supaya *scene* ini dapat meyakinkan penonton akan kemunculan hantu yang secara tiba-tiba muncul dihadapan Budi. Pada tahap awal perancangan *shot* pada *scene* ini, penulis memiliki gambaran kasar tentang *shot* yang akan digunakan untuk memvisualisasikan adegan puncak pada film ini dan telah menentukan bentuk ketegangan dari *tension of surprise* untuk memaksimalkan *shot* tersebut.

Pada *detailnya*, Budi dikejutkan oleh hantu yang muncul saat Budi mengamati ruang tamu. Pada *shot* ini, penulis bermaksud menerapkan bentuk ketegangan *tension of surprise* dengan cara membuat penonton merasa terkejut dengan kehadiran hantu yang muncul secara tiba-tiba dihadapan Budi.

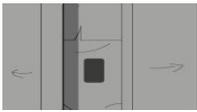


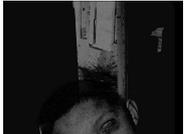
Gambar 3.3. Potongan *storyboard scene 3* adegan klimaks
(Dokumentasi Penulis)

Dari studi referensi, penulis menemukan adegan-adegan klimaks yang cocok dari film, yang dijadikan sebagai acuan penulis untuk memperkuat pada *draft* pertama. Penulis mengobservasi bahwa didalam adegan puncak dari film tersebut sama-sama menggunakan teknik repetisi *shot*. Pengulangan tersebut dilakukan dengan jarak kamera serta permainan *camera movement* sehingga terlihat ada penekanan. Penulis pun membuat alternatif berdasarkan acuan tersebut sehingga dapat membuat ketegangan dari *tension of surprise* lebih baik dibanding *draft* pertama.

Table 3.4. Perbandingan acuan dengan hasil perancangan *scene 3*

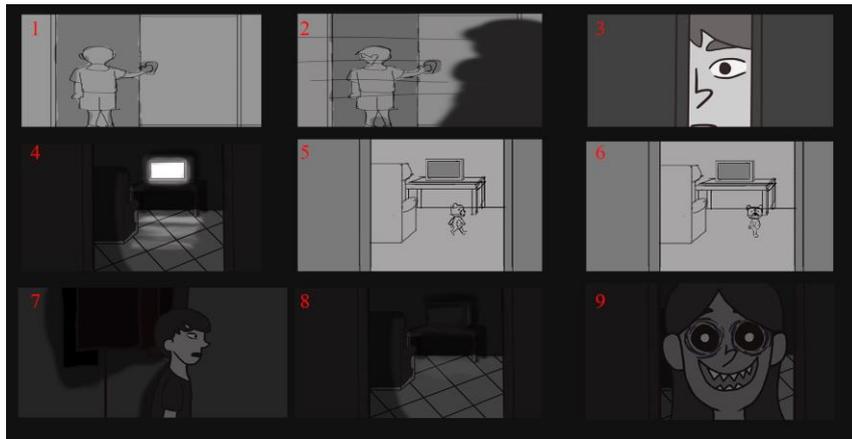
no	Hell Teacher	The House 2005	Hitori kakurenbo	Hasil
1				 <p>pembuatan <i>shot</i> akhir ini menggunakan referensi, <i>Hell Teacher</i> saat Hiroshi membuka pintu <i>toilet</i>, dan <i>The House 2005</i> memakai shot ruang tamu sehingga terbentuklah <i>shot</i> Budi membuka lemari dan ada bayangan melewati cepat.</p>

2				 <p>Pada <i>shot</i> ini menggunakan referensi <i>Hell Teacher</i> pada saat adegan Hiroshi melihat ada tanda kemunculan Hanako, dan pada film <i>Hitori Kakurenbo</i> menggunakan adegan Sayako sedang menunggu didalam lemari sehingga terbentuk <i>shot</i> Budi yang sedang duduk dan melihat kearah ruang tamu.</p>
3				 <p>Pada <i>shot</i> ini menggunakan referensi animasi <i>Hell Teacher</i> yang menggunakan adegan Hiroshi merasa ketakutan, dan pada film <i>Hitori Kakurenbo</i> diperlihatkan pada adegan Sayako ingin</p>

				<p>keluar mengecek keadaan.</p> <p>Sehingga terbentuk adegan akhir Budi mengintip kearah ruang tamu.</p>
4				 <p>Pada adegan ini diperlihatkan Budi sedang melihat kearah ruang tamu dan tanda-tanda kemunculan hantu. Dengan menggunakan referensi animasi <i>Hell Teacher</i> pada saat tanda kehadiran Hanako, sedangkan pada <i>game The House</i> 2005 di tunjukan pada adegan kemunculan anak tanpa kepala.</p>
5				 <p>Pada shot ini diperlihatkan Budi yang dikejutkan oleh hantu muncul</p>

				<p>dihadapan Budi.</p> <p>Dalam perancangan adegan ini menggunakan referensi Hell Teacher pada saat Hanako yang muncul dengan muka yang seram, mengagetkan Budi.</p> <p>Pada game The House ditunjukkan pada adegan pemain yang dikejutkan oleh kepala yang muncul secara tiba-tiba.</p>
--	--	--	--	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Penulis tetap mempertahankan untuk menggunakan teknik pengulangan *shot* untuk membangun ketegangan *jump scare*. Dalam hal ini penulis membuat jarak beberapa adegan tambahan dari *draft* pertama, lalu digunakan untuk menambah ketegangan yang ada sehingga mencapai klimaksnya. Penonton akan dibuat seolah-olah merasakan ketakutan yang dibangun dari setiap *shot* hingga mencapai klimaks.



Gambar 3.4. Perkembangan storyboard scene 3 adegan klimaks
(Dokumentasi Penulis)