



### **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**

Seringkali, film menjadi pilihan hiburan saat diri sedang bosan. Bukan hanya sebagai hiburan, film juga berguna untuk memperluas wawasan. Menurut hasil survei dari [filmindonesia.or.id](http://filmindonesia.or.id), jumlah penonton film di Indonesia di bioskop selalu meningkat setiap tahunnya sejak tahun 2017. Jumlah layar dan bioskop pun terus bertambah (Mediarta, 2020). Hal itu menunjukkan bahwa film menjadi salah satu obyek yang pantas dikembangkan, khususnya di Indonesia. Namun, tidak semua film memiliki kualitas cerita yang baik. Ada film yang cerita dan konfliknya mengena di hati penonton, ada juga film yang cerita dan konfliknya kurang berkenan di hati penonton.

Film adalah kumpulan gambar yang bergerak dan dirangkai sehingga membentuk sebuah cerita. Salah satu jenis film adalah animasi, yaitu proses menata gambar diam dalam urutan tertentu sehingga menimbulkan kesan seolah gambar-gambar tersebut sedang bergerak, karena animasi erat kaitannya dengan teknologi (Zahra, 2016). Melalui animasi, hal yang imajinatif dapat dieksekusi dengan realistis. Menurut Rektor Universitas Amikom Jogjakarta, Suyanto, animasi juga harus memiliki cerita yang kuat untuk dapat menyentuh emosi dan perasaan penonton (Alfajri, 2020).

Film dan cerita memiliki beberapa jenis genre dimana masing-masing konflik dalam genre dapat memberikan emosi yang berbeda-beda pada setiap

pembaca / penonton. Horor adalah salah satu jenis genre dalam film yang diminati oleh mayoritas rakyat Indonesia. Melalui survei yang dilakukan oleh *Saiful Mujani Research and Consulting* (SMRC) pada tahun 2020 terhadap 1.000 responden di 16 kota besar dengan ekonomi menengah, genre horor menjadi genre kedua yang paling digemari dengan angka 66,2% responden (Situmorang, 2020). Genre horor menciptakan rasa takut dan memberikan teror bagi penonton, didukung oleh penampakan visual yang biasanya bernuansa gelap. Seorang profesor psikologi asal Belanda, Jeffrey Goldstein, menyatakan bahwa alasan seseorang menonton film horor adalah karena memang ingin ditakut-takuti. David Rudd menambahkan, orang-orang masih tetap tertarik menonton film horor karena mengetahui bahwa rasa takut yang mereka rasakan itu adalah palsu (Syefiana, no date). Bersamaan dengan rasa takut yang disajikan dalam film horor, rasa tegang pada diri penonton pun turut muncul. Rasa tegang itu muncul karena penonton tidak mengetahui apa yang akan terjadi berikutnya dalam film tersebut. Ketegangan itu dikenal dengan istilah *suspense*.

Alfred Hitchcock (seperti dikutip dalam Kenworthy, 2009) mendefinisikan *suspense* sebagai keadaan dimana penonton mengetahui sesuatu yang buruk namun tidak diketahui oleh tokoh. *Suspense* yang kuat akan mendorong penonton untuk terus duduk di kursinya dan menonton film tersebut sampai selesai. *Suspense* yang baik juga harus merupakan kejadian yang nampak natural dan tidak dibuat-buat. Untuk mendukung keadaan tersebut, *shot* menjadi salah satu hal yang perlu diperhatikan oleh *filmmaker*. Menurut Bowen (2018), *shot* merupakan rekaman suatu aksi yang menunjukkan orang, tempat, dan kejadian sehingga

dapat menyampaikan komunikasi visual dengan tepat pada penonton (hlm. 9). Karena itu *shot* perlu dirancang dengan benar untuk membantu penonton melihat dan memahami cerita, serta merasakan ketegangan dan ketakutan yang ingin disampaikan *filmmaker*. Tanpa adanya perancangan *shot* yang matang, maka akan terjadi kesalahan persepsi antara apa yang ingin disampaikan *filmmaker* dengan apa yang ditangkap oleh penonton. Selain itu, tanpa adanya perancangan *shot* yang matang, suasana takut dan tegang yang ingin dibangun dalam film horor pun tidak bisa tercapai.

Meski demikian, saat ini jarang sekali dijumpai film animasi bergenre horor yang berdurasi panjang. Berdasarkan data *Top 100 Horror Movies* dari Rotten Tomatoes, yaitu situs *review* film barat, hanya ada 1 film animasi 3 dimensi dalam data itu. Sedangkan menurut data *Top 50 Animation, Horror Movies* oleh IMDb yang memuat *review* film barat maupun Asia, terdapat 14 film animasi 2 dimensi (*anime*) (2020). Berkebalikan dengan sedikitnya film animasi horor berdurasi panjang, di situs Youtube, banyak ditemukan film animasi horor berdurasi pendek. Film-film tersebut banyak muncul dalam bentuk 2 dimensi dengan gaya gambar yang unik serta bentuk 3 dimensi dengan gaya yang mirip Pixar, namun dengan *tone* yang lebih gelap. Hanya saja, dalam film-film pendek yang telah penulis tonton di Youtube, kebanyakan telah memulai suasana horor sejak awal film dimulai dan berfokus pada ketakutan / antagonis yang tiba-tiba muncul.

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis menyadari bahwa film pendek “Beguganjang” berbeda dengan film-film pendek yang telah banyak di Youtube,

karena film ‘Beguganjang’ tidak langsung memulai adegan horornya di awal cerita. Dengan demikian, penulis juga menyadari betapa pentingnya *suspense* dalam sebuah film horor, khususnya dalam film pendek yang tidak langsung memulai adegan horornya di awal cerita. Karenanya, dalam film animasi horor “Beguganjang” ini penulis ingin membangun *suspense* secara bertahap dengan cara merancang *shot* yang komprehensif. Dengan perancangan *shot* ini, diharapkan agar *suspense* dapat terbangun dengan baik dan penonton dapat lebih menjiwai ketika menonton film animasi horor ini.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Bagaimana perancangan *shot* untuk membangun *suspense* dalam animasi horor “Beguganjang”?

## **1.3. Batasan Masalah**

Dalam skripsi ini, penulis akan memfokuskan pembahasan pada beberapa batasan:

1. *Shot* yang ingin dibahas adalah:

a. *Shot* 3, 4, 5, 6, dan 7 dalam *scene* 3

Adegan ini menceritakan adegan saat tokoh Ucok terbangun tiba-tiba karena merasa diawasi oleh tokoh Beguganjang.

b. *Shot* 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, dan 20 dalam *scene* 3

Adegan ini menceritakan adegan saat tokoh Beguganjang ingin memperlihatkan diri pertama kalinya pada tokoh Ucok.

2. Perancangan *shot* yang dibahas akan berfokus pada upaya untuk membangun *suspense* dalam animasi horor “Beguganjang” dengan menerapkan teori perancangan *shot* dan teori membangun *suspense*.
3. Aspek *shot* yang dibahas adalah jarak kamera, pergerakan kamera, *angle* kamera, dan komposisi *shot*.

#### **1.4. Tujuan Skripsi**

Tujuan yang ingin dicapai penulis adalah untuk merancang *shot* dalam *scene* 3 *shot* 3, 4, 5, 6, 7, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, dan 20 yang meliputi jarak kamera, pergerakan kamera, *angle* kamera, dan komposisi *shot* untuk membangun *suspense* dalam animasi horor “Beguganjang”.

#### **1.5. Manfaat Skripsi**

1. Bagi penulis

Sebagai wahana untuk memperdalam dan mengaplikasikan pengetahuan tentang cara merancang *shot* yang benar agar dapat membangun *suspense* yang kuat dan menarik bagi penonton.

2. Bagi orang lain

Sebagai wadah bagi para pembaca untuk mengetahui dan memberikan gambaran mengenai proses penciptaan sebuah *shot* yang dapat memberikan efek tegang dan dapat membangun *suspense*.

### 3. Bagi universitas

Sebagai referensi akademis bagi mahasiswa-mahasiswi dalam mengembangkan ilmu mengenai perancangan sejenis di masa yang mendatang.