



### **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.

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Film sebagai media hiburan menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari. Film adalah media berekspresi, berbagi info budaya, penyampaian pesan, dan lain-lain. Film umumnya dikemas dalam CD berupa VCD/DVD dapat ditonton di gedung bioskop atau televisi. Film tersebut adalah film panjang dengan durasi sekitar 90-120 menit. Film panjang memiliki cerita yang beragam, karena itu film dikenal memiliki banyak genre. Film seperti ini disebut sebagai *mainstream*, (Gotot, n.d.) telah menjadi industri hiburan yang mendunia.

Dikatakan oleh Iswahyuningtyas (2010), satu sisi film bisa dilihat sebagai alat pendidikan dan pembangunan. Pada sisi lainnya, film dipakai sineas muda/pembuat film untuk berkreasi, biasanya melalui media film pendek (hlm. 200).

Film memiliki *set* dan *property* yang berbeda, *set* dan *property* dibuat berdasarkan genre. *Set* dan *property* harus diciptakan sesuai dengan isi cerita film. LoBrutto (2002) mengatakan tim pembuat film adalah sutradara, *director of photography*, dan *production designer*. Mereka bertugas memvisualisasikan film melalui tampilan yang ditunjukkan dari tata artistik, tata busana, serta tata rias. Hal tersebut menjadi faktor yang membedakan film berdasarkan dari genrenya.

Penulis mengambil film Jepang berjudul "Hide and Go Kill" (Tomoya Kainuma, 2008) bergenre horor dengan cerita Satsuki gadis kesepian terabaikan di sekolahnya. Ia adalah seorang penulis novel. Novelnya disebar melalui blog pada

email *handphone*. Ia menemukan cara menghilangkan kesendirian dengan menciptakan permainan "Hide and Seek Alone". Permainan ini melibatkan "hantu" yang berdasar imajinasi. Namun karena keyakinan hantu ini mendominasi pikiran, membuat orang tersebut terteror.

Film "Hide and Go Kill" menggunakan *property* untuk mendukung visualisasi film. Penulis tertarik membahas penggunaan *set* dan *property* film ini karena *set* dan *property*-nya sengaja dirancang untuk pemvisualisasian film. Selain naskah dan akting aktor, *set* dan *property* juga menjadi faktor penting dalam memvisualisasikan film. Maka dari itu penulis membuat laporan mengenai penggunaan *set* dan *property* film "Hide and Go Kill" karena dalam film ini *set* dan *property* digunakan sebagai faktor utama yang mendukung pemvisualisasian film.

### **1.2. Rumusan Masalah**

Bagaimana karakter serta *set* dan *property* mendukung visualisasi suasana horor film pada "Hide and Go Kill"?

### **1.3. Batasan Masalah**

Masalah dibatasi pada karakter tokoh (Satsuki Hanamura) serta penggunaan *set* dan *property* pada *sequence* ke tiga dalam film "Hide and Go Kill" yang berjudul "The Third Body, Lonely Girl". *Set* dan *property* yang akan dibahas meliputi *set* sekolah, kamar, rumah karena pada segmen ke tiga dijelaskan awal mulanya permainan ini muncul di sekolah.

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

Tujuan dari Skripsi ini adalah menganalisa dan mengetahui bahwa *set* dan *property* memiliki peranan penting sebagai pendukung dalam pemvisualisasian sebuah film terutama pada film "Hide and Go Kill".

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

Manfaat dari penulisan Skripsi ini adalah:

1. Bagi penulis, penulisan ini digunakan sebagai salah satu catatan kreatif perancangan *set* dan *property*.
2. Bagi pembaca, penulisan ini diharapkan dapat membuka wawasan tentang bagaimana penggunaan *set* dan *property* dalam sebuah film.
3. Bagi UMN, penulisan ini diharapkan dapat menambah literatur yang sudah ada.

UMMN