



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 II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 *Set and Property*

Bergfelder, Harris, dan Street (2007) mengatakan *set* harus ada dalam film. Semua elemen yang membangun *set* akan menentukan kualitas dan keberhasilan film. Walaupun *set* tidak terlalu menonjol dalam film, namun *set* tetap harus dibangun untuk menciptakan efek realitas dan menonjolkan karakter dalam film (hlm. 19).

Bergfelder, Harris, dan Street juga mengatakan *set* harus disusun dengan baik serta diperhatikan dengan teliti supaya tidak ada kesalahan ketika pengambilan gambar dimulai (hlm. 18-19, 79).

LoBrutto (2002) menambahkan bahwa pembuatan *set* memiliki ide yang sesuai dengan skenario, hal ini harus disesuaikan dengan visi sutradara (hlm.99). Selain itu, LoBrutto (2002) juga mengatakan jika membuat *set*, dinding-dinding *set* dapat dibuat lebih menarik/ekspresif namun harus sesuai dengan kebutuhan produksi (hlm. 20). Hal ini dapat menjadi sebuah elemen penting untuk menciptakan sebuah ilusi, misal membuat gedung tampak lebih besar atau lebar (hlm. 48).

Selain itu Sam (2010) berpendapat bahwa film horor menggunakan *set* tempat yang terpencil. Menurutnya, tempat terpencil dapat menciptakan suasana tegang dan ketakutan ketika mereka berada seorang diri. Biasanya *set* yang digunakan adalah malam hari, akan tetapi film horor juga memiliki banyak variasi, seperti contoh hantu yang keluar pada siang hari pada film *The Twilight*

Saga: Breaking Dawn (Bill Condon, 2011) mengenai penggunaan *set* (Sam, 2010).

LoBrutto (2002) menjelaskan bahwa *property* dalam film adalah sesuatu yang dapat digunakan, misalnya pena, senjata, korek api, gelas anggur, untuk kepentingan adegan dalam film. Semua itu dikumpulkan, dirancang atau dibuat, ada juga yang dibeli.

Orang yang bertanggung atas *property* ialah *property master*. *Property master* bertanggung jawab menyimpan dan merawat *property* selama fase *shooting* sebuah film. Semua elemen *property* yang digunakan dalam sebuah film harus mendukung visualisasi film tersebut sesuai dengan rencana desain dari naskah (hlm. 21).

LoBrutto (2002) menyampaikan bahwa *property* dibedakan menjadi beberapa kategori, yaitu:

1. *Personal props*: alat atau benda yang dikenakan atau digunakan langsung oleh aktor. Contohnya seperti kacamata, cincin, dompet, dan lain-lain.
2. *Property*: peralatan yang tidak muncul pada kamera melainkan terdaftar sebagai nonpraktikal. Contohnya seperti peralatan mandi di kamar mandi.
3. *Hand props*: alat atau benda yang digunakan sebagai alat bantu aktor dalam film. Contohnya rokok, gelas anggur, telepon, senjata, dan lain-lain.
4. *Practical props*: alat yang digunakan sepenuhnya dalam *shooting* dan dalam proses kerja. Contohnya lampu yang penerang ruangan.
5. *Any props*: alat yang tidak dioperasikan atau digunakan oleh aktor, dan tidak harus terlihat bagus. Contohnya pajangan, patung.

6. *Key props*: alat-alat yang sering digunakan atau terlihat pada kamera, harus memiliki pengganti jika sewaktu-waktu rusak ketika *shooting*. Cadangan harus sama agar tidak mengganggu kontinuitas. Contoh: benda yang rusak ketika *shooting* harus diganti dengan benda yang sama pada saat pengambilan adegan yang sama (*retake*).
7. *Dressing props*: peralatan seperti karpet dan peralatan lain yang digunakan untuk mendekor sebuah *set*.
8. *Set props*: alat-alat seperti tempat tidur, sofa, dan sebagainya (hlm. 73).

2.2 Genre Horor

Film memiliki bermacam-macam genre. Film "Hide and Go Kill" merupakan film yang bergenre horor. Menurut Dirks (n.d.) film bergenre horor dirancang untuk menakuti, mengagetkan, memukau, menghibur penonton, dan mendorong perasaan takut yang ada dalam diri penonton. Film horor biasanya memiliki kehidupan yang aneh, terlarang, serta mencemaskan (Dirks, n.d.).

Ada beberapa macam kategori genre horor menurut Renzullo (2012), yaitu:

1. *Action Horror*: horor yang menggabungkan aksi baku tembak dan kejar-kejaran dengan hal supernatural di film horor seperti hantu. Yang paling umum digunakan biasanya adalah *zombie* atau *vampire*. Contoh filmnya: *Dawn of The Dead* (Zack Snyder, 2004). Kategori ini juga sering juga dibuat menjadi horor-fantasi, contohnya: *Resident Evil* (Alexander Witt, 2004).

2. *Body Horror*: horor ini diciptakan dengan sebuah penggabungan menggunakan tubuh manusia yang tidak wajar sehingga menciptakan ketakutan. Contohnya gigi drakula, taring dibuat panjang.
3. *Comedy Horror*: menggabungkan unsur komedi dengan horor. *The Legend of The Sleepy Hollow* (Tim Burton, 1999) adalah contoh film horor-komedi terbaik.
4. *Gothic Horror*: genre ini biasanya menggunakan istana, sihir, ruang bawah tanah. Contohnya: *Drakula* (Tod Browning, 1931), *Frankenstein* (Stuart Beattie, 2014), *Mummy* (Stephen Sommers, 1999).
5. *Science Fiction Horror*: berhubungan dengan adanya paranormal dan adanya hal-hal yang melakukan percobaan teknologi. Contohnya: *Alien* (Ridley Scott, 1979).
6. *Slasher Film*: film ini biasanya menggunakan banyak kekerasan, seringkali pembunuh berantai, psikopat. Pembunuh tersebut menggunakan benda-benda pilihan seperti gergaji, kapak, dan sebagainya untuk membunuh. Genre ini menimbulkan ketegangan bagi penontonnya. Contoh filmnya: *Psycho* (Alfred Hitchcock, 1960), *The Texas Chainsaw Massacre* (Tobe Hooper, 1974), *Promnight* (Nelson McCormick, 2008).
7. *Zombie Film*: menghidupkan kembali manusia yang sudah mati. Contohnya: *Dawn of The Dead* (Zack Snyder, 2004) (Renzullo, 2012).
8. *Psychological Horror*: horor ini mengandalkan ketakutan pada karakter, rasa bersalah dan keyakinan pada hal-hal supernatural/mistis, tidak adanya

kestabilan emosi, serta membangkitkan ketegangan. Contohnya: *The Ring* (Gore Verbinski, 2002) and *The Exorcist* (William Friedkin, 1973).

Film "Hide and Go Kill" yang penulis gunakan termasuk genre horor *psychological* horor.

2.3 Ikonografi film horor

Tiap film memiliki genre berbeda, dan juga ikonografi yang berbeda. Palmer (n.d.) menyatakan bahwa ikonografi dalam film horor adalah simbol visual pendukung serta penyampai konsep film. Secara umum, ikonografi film horor ditunjukkan dengan latar tempat gelap dan kotor agar berkesan tempat tersebut berhantu. Contohnya gudang yang tidak terawat. Ikonografi lain yaitu adanya teriakan dari korban yang tidak berdaya, adanya hantu yang mengganggu/meneror korban.

Palmer (n.d.) juga mengatakan *setting* dalam film horor sengaja dibuat dengan tempat yang mencekam sehingga membuat karakter tidak berdaya, serta tempat yang dapat membangun atmosfer menegangkan dan menakutkan. Tempat yang dibuat dengan bercak darah atau kumuh. Palmer juga memiliki pengertian bahwa ikonografi dapat berupa identitas atau simbol dari film horor seperti darah, kematian, senjata tajam (Palmer, n.d.).

Pendapat Breheny (2011) menguatkan Palmer, ia mengatakan bahwa ikonografi dalam film horor yaitu tempat yang gelap, teriakan dari korban, darah dan tubuh korban, senjata tajam untuk membunuh, simbol kematian.

Pendapat tentang ikonografi juga diperkuat oleh Grant (2007) yang menyatakan dalam genre film, ikonografi mengacu kepada benda-benda tertentu

yang berkarakter pada aktor serta memiliki bentuk yang lebih spesifik. Sebagai contohnya dalam film horor, Grant mengatakan penggunaan salib dipercaya memiliki kekuatan untuk mengusir setan. Menurutnya, ikonografi juga dapat mengarah pada *mise-en-scene* (*setting* tempat, kostum, tata rias, pencahayaan, dan sebagainya) dari genre, seperti penggunaan cahaya yang redup dan desain gelap, suram untuk mendramatisir suasana. Ikonografi setiap genre memiliki perbedaan. Ikonografi digunakan untuk menyampaikan informasi serta makna yang ringkas. Akan tetapi, ikonografi dipengaruhi oleh perkembangan budaya (contoh: film horor jaman sekarang lebih menonjolkan sisi eksotis artis dibandingkan hal-hal yang menyeramkan)(Grant,2007), hal ini mempengaruhi tema film itu sendiri (hlm. 12).

2.4 Karakter dalam Film Horor

KBA Media Studies (2011) menyatakan film horor biasanya menempatkan tokoh di sebuah tempat yang sepi. Tempat di mana tidak ada seorangpun yang dapat membantu. Misalnya, orang yang berada sendirian di kota hantu, hutan, rumah antah berantah, dan lain-lain. Tokoh juga mengabaikan adanya bahaya, kematian, kutukan. Hal yang biasa terjadi adalah tokoh menghiraukan orang yang mengetahui bahaya tersebut. Adapun tokoh yang justru menanamkan pikiran negatif/mistis ke dalam diri mereka sehingga mereka mengalami tekanan pikiran atau mental. Selain itu karakter dalam film horor dibuat dengan memiliki rasa ingin tahu dan ketertarikan untuk menyelidiki hal-hal yang diluar batas pemikiran manusia contohnya hal-hal mistis.

2.5 Teori 3 Dimensional Karakter

Anderson (2006) menyatakan tiga dimensional karakter, yaitu fisiologi, sosiologi, dan psikologi. Ini digunakan untuk mempermudah menentukan sebuah karakter dan memiliki alasan setiap perilaku dari karakter tersebut (Anderson, hlm. 74-75).

Tiga dimensi karakter ini dijelaskan sebagai berikut:

2.5.1 Fisiologi

Fisiologi digunakan untuk mendeskripsikan seseorang sebagai pembantu penggambaran tokoh.

Bagian yang termasuk dari fisiologi adalah:

1. Jenis kelamin
2. Umur
3. Tinggi dan berat badan
4. Warna rambut, mata, kulit
5. Bentuk tubuh
6. Penampilan: cantik/ tampan, rapi, berantakan, bersih, dan lainnya
7. Cacat: tanda lahir, kelainan, atau penyakit (hlm. 70).

2.5.2 Sosiologi

Anderson (2010) menyatakan bahwa sosiologi adalah aspek hubungan karakter dengan lingkungannya, seperti dengan keluarga, teman sekolah, pendidikan, hobi .

Berikut bagian yang termasuk dimensi sosiologi:

1. Kelas ekonomi
2. Pekerjaan
3. Pendidikan

4. Kehidupan di rumah: Bersama orang tua/ anak yatim/ panti asuhan
5. Kebangsaan
6. Hobi (hlm. 74)

2.5.3 Psikologi

Anderson kembali menjelaskan, dimensi psikologi merupakan gabungan dimensi fisiologi dan sosiologi. Hal ini mempengaruhi kondisi mental dan perilaku seseorang; misal adanya ambisi, frustrasi, temperamen, sifat, serta sikap seseorang.

Beberapa contoh dimensi psikologi:

1. Perilaku sehari-hari
2. Kebiasaan
3. Temperamen
4. Standar hidup
5. Emosi (hlm. 75)

Teori ini membantu untuk mengetahui karakter dalam film sehingga dapat mempermudah penentuan *set* dan *property* yang digunakan pada film.

UMMN