



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 III

METODOLOGI

3.1. Gambaran Umum

Penulis menganalisa tentang *set* dan *property*. *Set* dan *property* penting dalam film untuk mendukung visualisasi naskah menjadi film. *Set* dan *property* penting untuk menghidupkan imajinasi sutradara dalam menerjemahkan naskah (kata-kata) ke media gambar (visual). Penulis menggunakan film "Hide and Go Kill" untuk dianalisis karena film ini menggunakan *set* dan *property* yang diutamakan dalam proses visualisasi film, bila *set* dan *property* tidak ada maka film ini tidak dapat dibuat. Metode yang digunakan dalam penelitian ini bersifat deskriptif naratif.

Untuk mengetahui *set* dan *property* yang digunakan, penulis melakukan observasi *set* dan *property* melalui studi pustaka dan film.

3.2 Sinopsis

Film "Hide and Go Kill" memiliki tiga segmen dengan alur cerita mundur yang semuanya dijelaskan di segmen terakhir. Segmen ke tiga ini menjadi segmen inti dalam film. Dalam segmen ke tiga, dijelaskan awal mulanya penyebaran permainan "Hide and Seek Alone" di lingkungan sekolah.

Segmen pertama, diceritakan dua orang siswa SMA bernama Midori dan Fumika Matsumoto sedang membicarakan hebohnya *mobile* novel. Fumika adalah teman dekat Midori. Suatu ketika Fumika menjadi korban *bullying* (perundungan). Ini membuatnya tidak mau bersekolah lagi. Lalu, Fumika menemukan cerita novel dari *handphone*-nya tentang permainan "Hide and Seek Alone". Lalu bermainlah

dia "Hide and Seek Alone". Fumika menemukan keasyikan bermain "Hide and Seek Alone" yang ia temukan melalui *handphone* dan dia kemudian mengajak sahabatnya untuk bergabung bermain "Hide and Seek Alone". Suatu malam Fumika merayu Midori untuk bermain, Midori tidak menghiraukan ajakan Fumika dan ingin melanjutkan tidur. Tetapi Midori semakin penasaran dengan permainan "Hide and Seek Alone". Akhirnya malam itu Midori mencoba bermain "Hide and Seek Alone". Setelah bermain, Midori datang ke rumah Fumika dan Midori mendapati Fumika gantung diri karena terlarut dalam permainan "Hide and Seek Alone". Midori menjadi ikut tertekan dan bunuh diri dengan cara loncat dari gedung apartemen yang tinggi. Tanpa kabar, sekolah menyatakan Fumika dan Midori hilang.

Segmen ke dua menceritakan muncul wabah penyebaran novel tentang "Hide and Seek Alone" melalui *handphone*. Ini disebut sebagai *mobile novel*. Seorang laki-laki bernama Tatsuya memainkan "Hide and Seek Alone". Tatsuya mengajak kedua temannya untuk ikut bermain "Hide and Seek Alone". Awalnya kedua teman tersebut tidak mau bermain karena tidak percaya hantu. Tatsuya lalu mengajak ke rumahnya untuk bermain "Hide and Seek Alone" dan memasang kamera yang mengarah ke tempat ia bersembunyi. Tatsuya mulai bermain "Hide and Seek Alone". Kamera menunjukkan hantu berjalan. Tatsuya dan kedua temannya dinyatakan meninggal setelah bermain. Adegan diakhiri dengan kematian mereka bertiga.

Segmen ke tiga, diawali dengan seorang gadis SMA bernama Satsuki Hanamura sedang menulis novel dalam blog, episode satu sampai *last episode*.

Episode yang ke sepuluh menceritakan permainan "Hide and Seek Alone" yang dia mainkan. Satsuki Hanamura terkucilkan di sekolahnya. Ia merasa tidak nyaman di sekolah dan ia merasa kesepian dalam hidupnya. Ia melampiaskan dengan menulis novel bersambung di blog yang dia miliki; dan novel tersebut disebar di lingkungan sekolahnya melalui *e-mail handphone*.

Sampai suatu hari ia menerima sebuah *e-mail* yang mengajak dia bermain "Hide and Seek Alone". Disebutkan permainan itu dapat menghilangkan rasa sepi dan memberikan kebebasan dalam hidup. Ia bermain; lalu tidak dapat mengontrol diri. Lama kelamaan Satsuki Hanamura merasa depresi, serta merasa dihantui. Dia merasa tertekan. Perasaan itu dia tuliskan di episode terakhir yaitu episode ke sepuluh. Akhirnya permainan itu tersebar di sekolah, ada beberapa siswa yang mencoba bermain dan tewas.

Segmen ke tiga menarik karena penggunaan *set* dan *property* untuk memulai permainan "Hide and Seek Alone" lebih diperjelas. Segmen ke tiga menjadi awal mula permainan "Hide and Seek Alone" dimainkan dan tersebar di sekolah.

3.3 Tahapan Kerja

Tahapan-tahapan kerja yang dilakukan penulis dalam penelitian ini adalah:

1. Mencari film.
2. Menonton film "Hide and Go Kill"/*Hitori Kakurenbo*.
3. Menentukan *segmen* untuk dianalisa.
4. Membuat *breakdown set* dan *property* yang digunakan sebagai pendukung visual dalam *segmen*.

5. Mencari referensi.

6. Menganalisa fungsi *set* dan *property* pendukung visualisasi film.

