



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

Perkembangan animasi di tanah air semakin bertumbuh dengan berkembangnya media informasi. Pertumbuhan ini dipengaruhi oleh banyaknya film-film animasi asing yang masuk dan sukses di tanah air. Animasi boleh dibilang menjadi salah satu tambang emas di dunia hiburan. Belum lama ini film animasi *Frozen* berhasil mengeser *Toy Story 3* sebagai animasi dengan pendapatan tertinggi sepanjang masa. *Frozen* berada di posisi teratas dan merajai *box office* di seluruh dunia dengan perolehan sekitar USD1,072 miliar atau setara dengan Rp12,177 triliun. Sementara rekor *Toy Story 3* adalah USD1,063 miliar atau setara dengan Rp12,075 triliun. (Chaerunnisa, 2014). Penulis juga melihat bahwa masyarakat di tanah air lebih cenderung menikmati dan menyukai animasi buatan luar negeri ketimbang buatan negeri. Namun, bukan berarti animasi di tanah air tidak dapat bersaing dengan animasi luar.

Hal ini diperkuat oleh pernyataan Prof. Dr. Muhammad Suyanto, MM., Rektor STMIK AMIKOM Yogyakarta yang mengatakan, “Karya anak dalam negeri bisa disejajarkan dengan film animasi kelas Hollywood”. Contoh animasi yang memiliki potensial untuk pasar global seperti animasi yang dibuat oleh MSV Pictures sebagai perusahaan yang serius untuk Animated Feature Film baru-baru ini pada awal 2011 membuat 2 film sekaligus yaitu film animasi *Battle of Surabaya* dan *Fire and Ice* untuk pasar global (Hollywood). (“Saatnya Animasi

Indonesia Mendunia dan Menjadi Tuan Rumah Negeri Sendiri”, 2014). Animasi di Indonesia masih dikatakan baru dan sedang berkembang. Animasi 2D di Indonesia masih minim dan tidak digarap dengan baik. Penulis ingin membuat film animasi 2D dengan *genre* yang berbeda dari kebanyakan film animasi 2D Indonesia lainnya yaitu film animasi 2D bertemakan horor.

Film horor sudah menjadi bagian dari masyarakat. Film horor memberikan ketegangan dan kesenangan tersendiri bagi pecinta film horor. Beberapa film horor buatan anak negeri juga diminati oleh masyarakat luar. Chand Parves mengatakan justru film-film horor yang laku dibeli di luar negeri. "Film dalam negeri yang dikatakan buruk karena kebanyakan cuma cerita horor, ternyata tidak dianggap demikian oleh masyarakat di luar. Tahun lalu justru film *kuntilanak* yang dibeli. Kalau film horor, yang paling seram yang disukai," katanya. ("Parves: Film Horor Lebih Laku di Luar Negeri", 2008). Oleh karena itu, penulis memutuskan dalam Tugas Akhir ini untuk membuat sebuah film animasi 2D bertema horor berjudul "Nightmare Trip". Pada tugas akhir ini, penulis akan membangun sebuah cerita yang berkesan horor dan menulis sebuah *script*. Oleh karena itu, maka penulis meneliti dan merancang sesuai judul *Penerapan Kesan Horor Dalam Script Film Pendek "Nighmare Trip"*.

1.2. Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang dapat penulis temukan dan paparkan setelah menghubungkan fenomena di atas adalah: bagaimana membangun dan menerapkan kesan horor (ketegangan) dalam *script* film animasi "Nightmare Trip"?

1.3. Batasan Masalah

Penulis berfokus dalam membangun ketegangan dalam setiap adegan karakter Robbie.

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Dalam proyek ini, penulis menemukan tujuan dibuatnya Tugas Akhir ini. Tujuan tersebut adalah membangun dan menerapkan kesan horor (ketegangan) dalam *script* film animasi “Nightmare Trip”.

1.5. Manfaat Tugas Akhir

Dalam proyek ini terdapat tiga manfaat

1. Bagi penulis

Tugas Akhir ini bermanfaat sebagai sarana untuk menambah portofolio penulis dan sekaligus menambah pengetahuan lewat literatur-literatur yang telah diperoleh.

2. Bagi orang lain

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan referensi penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan pembuatan cerita dan *script* khususnya penelitian tentang penerapan kesan horor dalam sebuah *script*.

3. Bagi universitas

Penelitian ini bermanfaat sebagai dokumentasi perpustakaan agar dapat dijadikan sumber referensi bagi civitas akademik.