

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Di dunia yang serba modern ini, segala aktifitas yang dilakukan sehari-hari mulai dari pekerjaan, hiburan, dan kegiatan lainnya dapat dilakukan dengan menggunakan teknologi yang ada saat ini. Pekerjaan dapat dilakukan hanya dengan menggunakan *smartphone* atau laptop, dan dengan adanya internet dapat mengakses berbagai jenis media membuat kehidupan saat ini tergantung pada teknologi saat ini. Hal ini tentu berpengaruh terhadap pola pikir dan juga tradisi yang berubah seiring berjalannya waktu dan tentu berbeda dengan kehidupan yang ada pada zaman serba tradisional dulu.

Teknologi dapat diartikan sebagai alat untuk mempermudah dalam suatu hal. Teknologi juga terbagi menjadi dua macam yaitu, teknologi analog dan teknologi digital. Teknologi analog merupakan penerapan yang masih dilakukan secara manual atau penggunaannya masih dilakukan antara teknologi itu sendiri dengan pengguna secara langsung contohnya jam dinding yang masih menggunakan sistem roda bergerigi atau bandul untuk perputaran waktunya. Teknologi digital merupakan penerapan yang sudah menggunakan bantuan dari program dan juga dapat beroperasi dengan basis kode-kode komputer yang sudah disesuaikan dengan perintah terhadap fungsi dari alat itu sendiri seperti *smartphone* yang biasa dijumpai saat ini.

Kedua jenis teknologi ini masih dapat ditemukan pada saat ini dan merupakan suatu yang biasa dan dianggap hal yang wajar. Namun teknologi yang dianggap biasa atau wajar oleh beberapa orang dapat menimbulkan rasa takut atau cemas pada pikiran seseorang, terutama kepada hal-hal yang dianggap baru atau belum pernah dilihat sebelumnya. Orang zaman dulu dapat merasa kaget bahkan rasa takut jika pertama kali melihat teknologi *video call* berbasis internet yang dapat memunculkan wajah seseorang di layar handphone dengan mudah. Sebaliknya anak-anak atau remaja saat ini dapat merasa takut jika melihat suara dan efek distorsi yang keras pada tv analog yang penggunaannya pada saat ini sangat jarang

ditemukan. Rasa takut tersebut juga muncul karena tingkat mental yang rendah pada diri seseorang terhadap suatu hal yang tidak pernah dilihatnya sehingga hal asing dapat dianggap menjadi suatu ancaman. Namun ini tidak berlaku untuk semua orang, karena tingkatan rasa takut setiap orang berbeda-beda.

Selain teknologi yang dianggap asing berpotensi menimbulkan rasa takut kepada seseorang ada faktor lain yang dapat menimbulkan rasa takut seseorang terhadap suatu teknologi, bahkan takut terhadap teknologi yang sudah biasa dijumpai. Faktor seperti latar belakang, cerita, peristiwa atau kejadian yang terjadi kepada teknologi yang biasa dijumpai tersebut dapat menimbulkan rasa takut atau rasa cemas. Faktor ini biasanya merupakan unsur ketakutan yang umum dirasakan oleh kebanyakan orang seperti takut terhadap kematian, hantu, darah, dll. Contohnya terdapat sebuah *smartphone* peninggalan dari korban pembunuhan yang akan menghantui siapa saja yang menggunakan *smartphone* tersebut. Faktor latar belakang dan cerita dari contoh teknologi tersebut tentu dapat menimbulkan rasa takut seseorang, walaupun teknologi tersebut pada dasarnya sudah sangat umum dijumpai. Kejadian aneh yang terjadi pada teknologi tersebut dengan membawa unsur hantu, supranatural, dan mistis seperti contoh diatas disebut dengan *haunted technology* atau teknologi berhantu.

Sebelum adanya teknologi, hal-hal mistis dan supranatural sangat kental di kalangan masyarakat umum. Orang-orang mempercayai hal-hal yang saat ini dianggap tidak logis atau tidak masuk akal seperti adanya sosok makhluk supranatural menyeramkan yang dapat muncul di dunia nyata. Paradoks seperti ini sudah muncul sejak zaman dahulu ketika kehidupan nenek moyang masih berlandaskan hal-hal spritual yang sangat kental. Kepercayaan terhadap hal yang demikian semakin lama semakin berkurang dikarenakan orang-orang sudah sibuk dengan hal-hal yang berbau ilmiah ketimbang hal-hal yang mistis. Namun tidak semua orang pada saat ini terlepas sepenuhnya terhadap pemikiran-pemikiran lama ini. Masih ada orang yang percaya dan dipercaya pernah mengalami hal-hal diluar nalar manusia. Hal-hal tersebut bahkan dapat dialami oleh seseorang yang tidak terikat oleh dunia mistis sama sekali atau orang-orang kekinian.

Walaupun pada umumnya hal-hal mistis ini identik dengan hal yang menakutkan, bukan berarti teknologi saat ini yang biasa digunakan sehari-hari tidak dapat menimbulkan rasa ketakutan. Seperti penggunaan sosial media pada saat ini yang dapat digunakan sebagai teror yang ditujukan kepada seseorang dengan niat buruk yang tentu dapat memunculkan rasa ketakutan. Selain itu, hal-hal yang dapat ditampilkan dalam bentuk yang absurd pada perangkat sehari-hari dapat menimbulkan rasa takut kepada seseorang, jika objek yang ditampilkan tersebut dianggap sesuatu yang menyeramkan oleh orang tersebut.

Hal ini terjadi karena setiap orang memiliki pengalaman dan rasa takut yang berbeda-beda. Ada orang yang berani saat berada sendiri di lingkungan yang sangat gelap, dan ada juga orang yang ketakutan jika ruangan atau tempatnya tidak memiliki sumber cahaya yang cukup besar. Selain kegelapan, terdapat banyak juga ketakutan yang dimiliki orang-orang seperti takut terhadap hantu, darah, suara keras, hewan, badut, boneka, benda tajam, tenggelam, dll. Macam-macam jenis ketakutan ini dapat disatukan agar dapat lebih menghasilkan rasa takut yang diterima oleh orang-orang dari berbagai latar belakang.

Penerapan rasa takut ini dapat muncul tidak hanya pada dunia nyata saja, pada penerapan dalam bentuk media video atau film juga dapat menimbulkan rasa takut yang juga terdapat penggabungan dari beberapa hal yang biasa ditakuti oleh orang-orang. Contohnya pada film horor “Friday the 13th (2009)” yang menggabungkan unsur benda tajam dan darah, serta serial film horor “Annabelle (2014-2019)” yang menggabungkan unsur hantu, boneka, dan darah. Penggabungan unsur-unsur berbeda ini bekerja dengan baik dalam membangkitkan suasana horor atau rasa takut kepada penonton.

Berdasarkan perihal tersebut, pembuatan film pendek genre horor dengan menggabungkan unsur teknologi dengan hal mistis seperti hantu dan aktivitas paranormal dapat menimbulkan suasana horor atau perasaan takut kepada penonton. Selain penggabungan unsur yang sangat kontras, pembuatan film pendek horor ini akan disampaikan dengan menuntun penonton agar menempatkan dirinya sendiri kedalam film ini.

Pembawaan cerita yang diangkat memiliki tingkatan relevansi yang sama dengan kondisi saat ini, dimana setiap orang selalu sibuk dengan perangkatnya masing-masing sehingga tidak sadar dengan keberadaan di sekelilingnya. Penekanan cerita juga difokuskan kepada perangkat teknologi yang digunakan oleh setiap orang sehari-hari mengalami kejadian abnormal sehingga membuat indra kepekaan seseorang menjadi lebih tajam. Pada saat ini lah unsur hantu akan dimasukan dengan tujuan utama agar dapat membangun suasana horor yang juga menuntun penonton hingga akhir durasi.

Penggabungan unsur pada film pendek ini tidak hanya pada teknologi dan hantu saja. Agar lebih maksimal dalam penyampaianya, teknik sinematografi dan pemilihan efek suara, subjek, dan suasana juga disesuaikan untuk mendukung suasana horor ini. Pencahayaan juga merupakan hal yang sangat penting dalam membangun suasana horor, karena kegelapan juga merupakan salah satu faktor yang dapat menimbulkan rasa takut seseorang.

Penerapan secara serial pada film pendek juga dapat menciptakan keberagaman macam kemungkinan akan hal tersebut dapat terjadi di dunia nyata, sehingga perasaan setelah menonton serial film pendek dapat berdampak secara langsung kepada penonton. Untuk bagian akhir atau solusi dari setiap bagian serial film pendek ini juga menghadirkan *jump scare* atau metode mengagetkan penonton secara tiba-tiba pada bagian klimaksnya. Namun pada bagian ini juga akan berbeda pada film pendek horor biasanya. Pada film pendek horor bagian *ending* umumnya di akhiri dengan bentuk *jump scare* dimana antagonis (hantu, pembunuh, dsb) mendominasi protagonis. Pada serial film pendek horor ini bagian akhir *jump scare* nya akan melihat juga secara langsung bagaimana antara protagonis dan antagonis memiliki korelasi dan cerita yang sama kuat. Selain itu penonton dapat melihat dan menebak kelanjutan dari akhir dari film pendek tersebut. Hal ini dilakukan dengan tujuan agar mencapai relevansi dengan kehidupan nyata saat ini, dimana orang-orang hanya mengalami gangguan atau halusinasi belaka dan tidak menyadari bahwa halusinasi dan gangguan tersebut dapat dilakukan oleh sebuah entitas yang tidak terlihat atau tidak kita sadari.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan di latar belakang, terdapat beberapa rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana memvisualisasikan film horor pada serial film pendek berjudul “phasmo”?

C. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam proses tugas akhir ini sebagai berikut:

1. Tidak menggunakan *visual* atau *practical effects* yang kompleks dalam proses berkarya
2. Cerita hanya fokus terhadap kejadian dalam cerita dan tidak menjelaskan latar belakang dari pemeran utama atau pemeran pendamping secara mendalam
3. Kualitas film pendek dalam segi gambar dan penggunaan alat-alat produksi tidak seperti film layar lebar.

D. Tujuan

1. Mengetahui cara memvisualisasi film horor pada serial film pendek berjudul “phasmo”

E. Sistematika Penulisan

BAB 1 PENDAHULUAN

Membahas latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan berkarya, sistematika penulisan dan kerangka yang digunakan dalam proses tugas akhir.

BAB 2 LANDASAN TEORI

Berisi tentang teori umum (teori rasa takut), teori film, teori sinematografi, film pendek horor, dan referensi seniman atau film yang menjadi acuan sesuai dengan penciptaan karya.

BAB 3 KONSEP KARYA DAN PROSES BERKARYA

Menjelaskan tentang konsep karya, dan proses penciptaan karya dari proses pra-produksi, produksi, pasca-produksi dengan menghadirkan dokumentasi pada setiap proses.

BAB 4 KESIMPULAN

Berisi tentang kesimpulan dari penciptaan karya yang sudah dipaparkan dalam pendahuluan

F. Kerangka Berfikir

