



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.

1 BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Film horor termasuk salah satu genre yang sangat diminati oleh pecinta film di Indonesia. Salah satu faktor pendukung kuat pernyataan tersebut adalah karena banyak film horor yang diadaptasi dari budaya Indonesia, meliputi cerita rakyat (*folklore*) maupun mitos kedaerahan dalam kehidupan masyarakat (Rumengan, 2012). Hal ini membuat film horor mampu menampung identitas-identitas tradisional yang dianggap tabu oleh masyarakat dan menjadi media penyampaian yang sangat efektif.

Film horor di Indonesia memiliki kapasitasnya masing-masing secara psikologis. Menurut Rumengan, ide-ide mengenai cerita yang penuh dengan budaya mistis sangat disukai oleh masyarakat Indonesia, sehingga menjadi penyebab berkembangnya banyak film horor dengan konten tersebut di Indonesia. Rumengan juga menyatakan bahwa film horor yang mengangkat tema *folklore*, cerita tabu dan mitos juga harus dipahami dengan kemampuan literasi yang baik sehingga dapat tercapai gambaran visual yang beretika dan cerdas.

Film bergenre horor saat ini tengah menjadi tren di kalangan para filmmaker dunia (Blake dan Bailey, 2013). Namun, film animasi bergenre horor masih sangat jarang diproduksi. Membuat film animasi dengan suasana yang menyeramkan dan dapat membuat orang ketakutan dinilai cukup sulit dalam pengeksekusiannya. Hal ini sangat dipengaruhi oleh berbagai faktor, salah satunya perancangan *environment*

yang tidak memberikan kesan sesuai dengan genre film animasi tersebut. Cara penyajian dan penyampaian cerita secara visual juga sangat mempengaruhi hasil dari film animasi bergenre horor. Perancangan *environment* yang sesuai dapat memancing rasa takut dari penonton, sehingga membuat film animasi bergenre horor menjadi lebih menakutkan dan menegangkan.

Environment design, atau perancangan tempat memegang peranan yang sangat penting dalam proses pembuatan film animasi. White (2004) mengatakan bahwa perancangan *background* dalam film harus dapat memberikan realisme yang dapat mendukung plot dari film tersebut. Perancangan *background* yang sesuai dapat memberikan suasana menyeramkan dan memancing rasa takut dari penonton, meyakinkan penonton bahwa tempat yang menyeramkan dalam animasi tersebut benar-benar nyata. Perancangan *environment* tidak hanya membutuhkan riset dan referensi yang tepat dan akurat, tetapi juga membutuhkan penguasaan mendalam tentang perspektif dan pemilihan warna. *Environment* yang dirancang harus dapat mendukung cerita dalam film animasi tersebut.

Penulis terinspirasi untuk membuat rancangan *environment* yang dapat menceritakan tentang karakter dan memberikan kesan horor kepada penonton. Penulis ingin mengetahui apakah teori-teori tentang horor yang berhubungan dengan ketakutan manusia dapat diterapkan dalam perancangan *environment* film animasi untuk menginformasikan kepada penonton bahwa film animasi yang mereka tonton adalah film animasi bergenre horor. Dengan memperhatikan permasalahan di atas, Penulis memutuskan untuk membahas topik *environment design* dalam film animasi pendek horor. Judul dari skripsi atas karya penciptaan

yang dibuat oleh penulis adalah “Perancangan *Environment* dalam Animasi 3D Horor “Jurig””. Penulis akan membahas tentang perancangan *environment* yang dapat memberikan kesan yang sesuai kepada penonton dalam film animasi bergenre horor. Penulis berharap skripsi dan karya penciptaan yang dibuat oleh penulis dapat memberikan kontribusi dalam perkembangan pembuatan *environment* dalam film animasi 3D.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, rumusan masalah yang akan dibahas adalah:

Bagaimana perancangan *environment* dalam animasi 3D horror “Jurig”?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka terdapat batasan masalah sebagai berikut.

1. Pembahasan dari tugas akhir ini hanya meliputi proses pembuatan *environment* dalam animasi 3D horor “Jurig” yaitu pembuatan konsep desain dan *modeling*.
2. Perancangan *environment* hanya meliputi perancangan salah satu *environment* dalam film, yaitu kamar Mira.

1.4 Tujuan Skripsi

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan penulisan perancangan ini adalah untuk merancang *environment* kamar Mira pada film animasi horor “Jurig”.

1.5 Manfaat Skripsi

Penulis berharap penulisan perancangan ini dapat bermanfaat bagi pihak-pihak sebagai berikut.

1. Penulis :
 - a. Memenuhi syarat kelulusan sarjana seni di Universitas Multimedia Nusantara.
 - b. Menguasai teknik-teknik perancangan *environment* secara mendalam.
2. Orang lain :
 - a. Menambah wawasan mengenai proses perancangan *environment* dalam pembuatan film animasi.
 - b. Menambah wawasan mengenai genre horror dalam pembuatan film animasi.
3. Universitas Multimedia Nusantara
 - a. Menjadi arsip penelitian Universitas Multimedia Nusantara.
 - b. Dapat menjadi sumber referensi bagi pengajar atau mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara.