

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Keragaman budaya di Indonesia sangatlah beraneka ragam dan memiliki ciri khas dari setiap keanekaragamannya, salah satunya ondel-ondel yang merupakan ikon Budaya Betawi tertera dalam Pergub no 11 tahun 2017. Menurut Paramita (2017) ondel-ondel dipercaya oleh masyarakat betawi sebagai persembahan roh-roh leluhur, penolak roh gantayangan, dan dipercaya memiliki lambang kekuatan, tertib, tegas, dan jujur. Namun seiring berkembangnya zaman, sekarang digunakan sebagai alternatif untuk mencari nafkah dan menghibur masyarakat.

Namun diberitakan oleh Liputan 6 yang ditulis oleh Desideria (2017), yang mana masyarakat tidak semua terhibur dengan kehadiran ondel-ondel, justru sebaliknya beberapa orang takut dengan ondel-ondel ini. Rasa takut tersebut terbentuk karena terdapat suasana di dalamnya, yang mana suasana horor inilah yang ingin disampaikan melalui *lighting*. Menurut Setyohadi (2010) *lighting* merupakan kesan pertama yang dapat mempengaruhi perasaan dan pikiran seseorang melalui pengelihatannya. Sehingga dapat disimpulkan bahwa suasana horror dapat diaplikasikan melalui *lighting*.

Perancangan tata letak dan teknik *lighting* harus benar-benar sesuai agar dapat menciptakan kondisi dan suasana horror karena seperti yang disebutkan sebelumnya, menjelaskan bahwa *lighting* merupakan hal pertama yang mempengaruhi kesan seseorang. Maka dari itu menurut penulis tercapainya

kesesuaian *lighting* untuk membuat suasana horror yang tepat dapat mempengaruhi kesan horror kepada penonton apa yang dirasakan dalam film animasi yang berjudul “*Ondel*” ini. Oleh karena itulah perancangan *lighting* penting untuk dilakukan dan penulis akan meneliti lebih dalam bagaimana *lighting* membangun suasana horror.

### **1.2. Rumusan Masalah**

Didasarkan dari latar belakang diatas maka dapat ditemukan perumusan masalahnya yaitu :

Bagaimanakah perancangan *lighting* pada film animasi “*Ondel*” agar dapat memvisualisasikan suasana horror ?

### **1.3. Batasan Masalah**

Penulis menerapkan beberapa batasan masalah agar pembahasan masalah menjadi terfokus dan tidak menyimpang yaitu:

1. Pembahasan difokuskan pada penerapan *lighting* dan warna pada *lighting* dalam Film “*Ondel*” untuk membangun suasana horror yang difokuskan pada scene 5 shot 54 dan shot 58 yang menunjukkan adegan tokoh Zaki dikejar oleh tokoh Caling sebagai petunjuk waktu dan suasana.
2. Aspek perancangan suasana horror akan difokuskan pada teknik *lighting*, tata letak *lighting* dan *lighting temperature*. Hal ini dipengaruhi *hue*, *satruation*, *value* dan psikologi warna.

#### **1.4. Tujuan Skripsi**

Tujuan dari skripsi penciptaan ini adalah melalui batasan yang telah diterapkan penulis dapat merancang dan memvisualkan *lighting* untuk menyampaikan suasana horror dalam film animasi 3 dimensi “*Ondel*”.

#### **1.5. Manfaat Skripsi**

Manfaat dibagi menjadi tiga bagian: manfaat bagi penulis, bagi orang lain dan bagi universitas.

##### 1. Untuk penulis

Dengan adanya tulisan ini, maka penulis dapat semakin paham, mengerti dan dapat mengaplikasikan perancangan *lighting* untuk membangun suasana horror dalam film animasi 3 dimensi.

##### 2. Untuk orang lain

Dengan adanya tulisan ini maka, orang lain dapat menjadikan tulisan ini sebagai referensi untuk merancang *lighting* dan memperkaya ilmu.

##### 3. Untuk universitas

Dengan adanya tulisan ini universitas bisa menjadikan ini sebagai sumber referensi untuk mahasiswa yang mengambil topik yang serupa.