BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Film Animasi pada dasarnya mengolah imajinasi manusia dan membungkusnya dalam bentuk gambar bergerak dengan tujuan untuk menciptakan suatu media sinema. Tidak seperti kesenian lainnya, film merupakan gabungan dari berbagai media seni seperti seni rupa, musik, ekspresi tubuh, sastra dan juga seni teater (Effendy, 1986). Oleh karena itu, ada banyak aspek yang perlu dipertimbangkan dalam menciptakan film yang memuaskan.

Environment merupakan salah satu aspek visual yang dilihat dalam film. Esensi pada sebuah film akan berubah seiring dengan perubahan lingkungan yang tercipta di sekitar tokoh. *Art horror* adalah sebuah seni yang dimana tokoh memandu penonton untuk bersifat takut terhadap sinema yang mereka saksikan (Carroll, 1990). Dalam rangka menciptakan sebuah kesan horor, *environment* bekerja sebagai peran pendukung yang dapat meneror penonton agar bersifat takut terhadap lingkungan yang ada pada cerita.

Suku Batak telah hadir di Indonesia sejak 2500 tahun yang lalu. Dengan mayoritas penduduk berkediaman di daerah Sumatera Utara, Suku Batak hidup menggunakan sumber daya alam yang ada disekitarnya. Kini, Suku Batak dikenal sebagai salah satu Suku yang kaya akan adat dan tradisi serta kental terhadap kepercayaan nya.

Salah satu kepercayaan yang dimiliki oleh suku batak adalah kehadiran sebuah sosok makhluk halus yang bernama Beguganjang. Beguganjang dikenal sebagai sesosok makhluk yang sangat tinggi, dengan kaki menyerupai pohon liar dan dipelihara oleh penduduk untuk menjaga kebun mereka. Cerita mengenai Beguganjang akan berbeda berdasarkan daerah dan kepercayaan yang dimiliki oleh penduduk lokal tanah batak.

Dalam film animasi 3D yang berjudul "Beguganjang", penulis ingin menciptakan *environment* yang dapat menggambarkan hasil dari budaya arsitektur Suku Batak, dan digabungkan oleh esensi horor yang ada didalamnya. *Environment* yang dapat diciptakan antara lain rumah berdasarkan adat suku batak, beserta dengan penggambaran sosok pohon besar mistis yang dimana sang Beguganjang berkediaman. Dengan penciptaan *environment* tersebut, penulis ingin membawa penonton dari film animasi 3D "Beguganjang" kedalam lingkungan yang akan mengingatkan atau memperkenalkan mereka pada suasana daerah suku Batak di Sumatera Utara, tanpa meninggalkan esensi horor yang tercipta dalam film.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana cara menciptakan environment pada film animasi 3d bergenre horor "Beguganjang"?

1.3. Batasan Masalah

Penciptaan akan difokuskan pada:

1. Perancangan rumah Ucok pada film “Beguganjang” yang berfokus pada penciptaan *layout* rumah Ucok, arsitektur batak, dan penciptaan perabotan rumah tangga Ucok.
2. Perancangan pohon angker yang berada didalam hutan pada film.
3. Penciptaan esensi horor pada film.

1.4. Tujuan Skripsi

Skripsi ini bertujuan untuk menciptakan *environment* pada film animasi 3D “Beguganjang” tanpa meninggalkan esensi horor didalamnya.

1.5. Manfaat Skripsi

1. Untuk penulis

Sebagai bahan yang akan digunakan dalam penciptaan environment pada animasi horor 3D yang berjudul “Beguganjang”

2. Untuk orang lain

Sebagai salah satu patokan referensi dalam perancangan arsitektur yang menggambarkan adat batak.

3. Untuk universitas

Sebagai sumber referensi akademis untuk mahasiswa yang akan mengambil topik pembahasan yang serupa.