

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

1.1. Animasi

Paul W (1998) menyatakan bahwa animasi adalah sebuah proses dari pembuatan ilusi di dalam bentuk sebuah gerakan pada garis ataupun terhadap bentuk-bentuk lainnya yang tidak dapat digerakan. Hal tersebut juga didukung oleh Withrow S (2009) yang menyatakan bahwa animasi adalah gambar bergerak yang berasal dari sekumpulan objek yang disusun secara beraturan serta mengikuti pergerakan yang telah ditentukan dalam setiap hitungan waktu. Animasi itu sendiri juga menjadi media untuk menyampaikan pesan kepada para penonton.

Nelmes (2012) menyebutkan bahwa Animasi merupakan salah satu dari seni yang yang mustahil, karena dari imajinasi pembuat film itu sendiri yang mewakili gambaran simbolik dari keinginan atau sentuhan dapat menciptakan visual efek bagi para *animator* untuk memproduksi film – film besar. Animasi juga dapat menentang hukum gravitasi, pandangan terhadap ruang dan waktu, serta dapat menjiwai benda – benda tak bernyawa dengan sifat dinamis dan penuh semangat. Singkat kata, animasi dapat mengubah dunia dengan menciptakan efek magis.

2.1.1. Animasi 2D

Animasi 2D terus mengalami perkembangan, yang awalnya hanya berupa karakter mirip dengan karet, yaitu sangat elastis dan terlihat lebih kartunis. Karakter tersebut dikenal juga dengan sebutan “*rubber hose character*”. Karena karakter tersebut

sangat terkenal pada awal – awal pembuatan animasi 2D, hal tersebut sempat menghambat perkembangan pada animasi 2D. Karena banyak film animasi menggunakan karakter dengan model yang serupa pada masa itu. Sampai akhirnya Disney datang dengan membawa perubahan dengan membawakan karakter ke arah semi realis bahkan sampai dengan realis. Hal ini dinyatakan oleh Tony White (2006).



Gambar 2.1. *Ruber Hose Character*
(Animation From Pencils to Pixel, 2006)

Withrow (2009) mengatakan bahwa pembuatan animasi 2D terdiri dari tiga tahap yaitu, pra produksi, produksi dan pasca produksi. Pra produksi merupakan tahap paling pertama yaitu mencari ide dan penelitian, membuat naskah, *storyboard*, desain *layout*, membuat *timeline* serta menghitung biaya untuk produksi kedepannya, serta penentuan untuk pengisian suara. Tahap produksi merupakan tahap pengerjaan atau pembuatan animasi dan *environment*. Terakhir

pasca produksi merupakan tahap akhir dari pembuatan animasi yang terdiri dari *editing, compositing*, membuat rekaman suara dan musik serta tahap *rendering*.

2.2. *Environment*

Kata *environment* berarti suatu keadaan, objek atau kondisi yang mengelilingi area secara keseluruhan atau di wilayah geografis tertentu. Terutama yang dipengaruhi oleh aktivitas manusia. Ashlees (2010) menjelaskan dengan sederhana pengertian dari *environment*. *Environment* adalah sekeliling atau sekitar. Dengan kata lain, *environment* merupakan gabungan dari beberapa hal yang mengelilingi sesuatu dan didalamnya ada bermacam – macam benda, baik itu secara fisik maupun organik yang berhubungan dengan makhluk hidup. Hal tersebut juga didukung oleh Bensen (2008) yang menyatakan bahwa dalam mendesain sebuah *environment* harus berhubungan dengan karakter sehingga penonton dapat merasakan karakter dan *environment* yang dijadikan satu terasa nyata. Ini berarti karakter dan *environment* mempunyai sebuah kesinambungan (hlm. 178)

2.2.1. *Komposisi Gambar Dalam Environment*

Dalam *environment* ada yang dimaksud dengan komposisi gambar, komposisi gambar adalah hal pendukung untuk membuat kedalaman atau ilusi pada gambar. Menurut Whatley (2009) komposisi gambar dibagi menjadi 3 bagian, yaitu : *Foreground, middle ground* dan *background*.

a. Foreground

Merupakan objek yang berada dalam komposisi dan terlihat paling dekat dengan pandangan penonton. Objek tersebut biasanya merupakan objek yang paling jelas dan dominan di bandingkan dengan objek lainnya.

b. Middle Ground

Merupakan objek yang berada di antara *Foreground* dan *Background*. Biasanya objek terletak pada bagian tengah gambar.

c. Background

Merupakan objek yang berada paling jauh dari pandangan penonton. Objek akan terlihat lebih pudar daripada *Foreground* dan *Middle Ground*.

Pernyataan diatas juga didukung oleh Fowler (2002) yang menjelaskan secara singkat bahwa *Foreground* selain terletak paling depan juga bisa digunakan untuk *framing* dalam suatu adegan, sedangkan *middle ground* biasanya dipakai untuk menjadi fokus dalam suatu adegan tersebut dan *background* sering juga diartikan sebagai *environment* pada suatu adegan. Berikut merupakan contoh gambar dari pengertian *foreground*, *middle ground* dan *background*.



Gambar 2.2. Contoh Komposisi Gambar

(www.slideshare)

2.2.2. *Mood* dalam Environment

Mood suatu film juga dapat dipengaruhi oleh desain *environment* terutama untuk film animasi. *Mood* yang dimaksud disini adalah sebuah *style* gambar dalam animasi. Ada beberapa jenis *Mood* yang bisa digambarkan dalam film yaitu : *Mood* romantis, ketakutan, ataupun rasa aman. *Mood* tersebut dapat dimodifikasi dengan dicampurkan unsur budaya, waktu, tempat dan lain – lain. Contoh dari salah satu film animasi Disney yang berjudul “*Snow White and The Seven Dwarves*”. Film tersebut menggabungkan beberapa elemen yang ada dalam *mood*, seperti unsur warna, ukiran dalam beberapa objek, pencahayaan serta desain arsitektur yang

memperlihatkan rumah-rumah yang ada di desa Eropa menurut Bassen dan Hellet (2012).



Gambar 2.3. *Snow White and The Seven Dwarves*
(<https://parade.com/450548/scottneumyer/>)

2.3. *Mise En Scene*

Dalam frasa bahasa Prancis *Mise En Scene* berarti “*Putting in the scene*” atau menempatkan sesuatu secara fisik didalam adegan. Sedangkan dalam teori film, *Mise En Scene* berarti sesuatu yang mengacu pada suatu aksi dalam sebuah pementasan yang mencakup dan merekam seluruh adegan dalam satu *frame*. Pernyataan tersebut juga disebutkan oleh Patrice Pavis dalam bukunya yang berjudul “*Contemporary Mise en Scene*”. Patrice (2007) menjelaskan asal usul *Mise en Scene* yang berawal dari teater dan kemudian diaplikasikan dalam pembuatan

film, Patrice juga menyinggung beberapa istilah yang sering disalah artikan sebagai *Mise En Scene*, yaitu :

1. *The représentation*

Bisa juga diartikan sebagai penampilan panggung atau produksi. *The représentation* adalah sebuah objek konkret, fisik dan empiris yang diproduksi oleh para aktor, sutradara dan juga tim kreatif. *Représentation* sendiri berarti bahwa panggung kembali hadir yang artinya penampilan yang ditampilkan dua kali dan menampilkan apa yang kurang dari sebelumnya. Teater sendiri dipahami sebagai pengulangan ide atau realitas yang sudah ada sebelumnya. Disini orang dapat mengamati perbedaan besar antara *this term and the English term 'performance'*. '*performance*' menunjukkan bahwa aksi harus diselesaikan diatas panggung dan tidak dapat disambung atau diulang kelain hari.

2. *Spectacle*

Adalah sebuah representasi dari berbagai jenis latihan (yang sering disebut dengan pertunjukan budaya dalam bahasa inggris). Seni pertunjukan hanya merupakan sebagian kecil dari semua pertunjukan budaya ini.

3. *Mise en scène*

Merupakan sebuah sistem kinerja yang dikendalikan oleh seorang sutradara atau kolektif. Ini adalah sebuah gagasan yang abstrak, teoretis, tidak konkret dan empiris. Sebenarnya *Mise en scene* adalah sebuah setting teater yang dibuat sedemikian rupa untuk memenuhi kebutuhan penampilan pada panggung dan juga untuk para penonton.

4. *Performance*

Dalam bahasa Prancis bisa juga diartikan sebagai '*Performance art*'. Yang sering kali membahas genre otobiografi dimana sang seniman berupaya untuk menyangkal gagasan '*re-presentation*'. Mereka ingin membuatnya menjadi nyata mungkin dan bukan fiksi yang bisa diulang berkali – kali.

5. *La direction d'acteurs*

Yang berarti pengarahan untuk para aktor. Merupakan sebuah istilah untuk hubungan kerja antara aktor dan sutradara.

Menurut John (2002) dalam bukunya yang berjudul "*Mise En Scene*" menjelaskan tentang elemen – elemen apa saja yang terdapat dalam *Mise En Scene*, yaitu :

1. Pencahayaan

Pencahayaan merupakan salah satu pendukung penting dalam setiap *scene*, terutama untuk film hitam putih atau film yang menggunakan siluet sebagai media visual pada sebuah film.

2. Kostum

Dalam bukunya John menyebutkan George M. Wilson yang merupakan sang filsuf dan juga penulis teori film yang menulis buku berjudul "*Rebel Without a Cause*". Didalam buku tersebut menjelaskan betapa pentingnya sebuah kostum yang dipakai oleh aktor untuk mendukung karakter yang sedang mereka perankan. Sebuah karakter akan lebih hidup dan terasa nyata dengan bantuan kostum yang sesuai.

3. Warna

Warna merupakan elemen pendukung yang penting untuk menghidupkan sebuah scene, misalnya menentukan warna pakaian dari sang aktor dan kemudian menyesuaikannya dengan warna pada *sets and props* dalam suatu adegan atau menggunakan warna tertentu pada bagian pencahayaan untuk membuat adegan menjadi lebih dramatis.

4. Properti

Properti juga merupakan elemen pendukung yang bisa membantu mengisi suatu aksi dalam film. Misalnya, ada dua karakter yang sedang berbicara disebuah ruangan, maka akan ditambahkan sebuah kursi dan meja untuk memperlihatkan bahwa mereka sedang berbicara serius dan pembicaraan akan berlangsung lama daripada mereka hanya berdiri saling berhadapan.

5. Dekor

Dekorasi adalah sebuah elemen pendukung dari suatu *environment*. Seperti dekorasi pada sebuah *ballroom* akan berbeda dengan dekorasi kamar tidur. Dekorasi juga merupakan elemen pendukung yang penting, karena dari dekorasi akan menceritakan seperti apa karakter yang ada dalam film tersebut.

6. *Action and Performance*

Dalam *Mise en scene* aksi dan pertunjukan adalah hal yang tidak bisa dipisahkan. Karena sebuah pertunjukan merupakan hal paling penting untuk menyampaikan pesan yang ditulis oleh para penulis skrip dan kemudian menyampaikannya kepada penonton melalui aksi dan pertunjukan dari sang aktor.

7. Ruang

Yang dimaksud ruang disini adalah sebuah tempat untuk para aktor agar mereka bisa bergerak dengan leluasa tanpa adanya halangan. Bisa juga dimaksud ruang untuk memasukan pencahayaan untuk menyorot suatu benda atau karakter tanpa adanya gangguan dari pantulan cahaya yang salah.

8. Posisi Kamera

Ini merupakan elemen lanjutan dari elemen ruang, yaitu dengan menempatkan kamera pada posisi yang sudah ditentukan yang didalamnya terlihat jelas semua gabungan dari elemen – elemen yang disebutkan diatas.

9. Framing

Merupakan sebuah komposisi gabungan yang menyatukan semua elemen dalam satu *shot* yang kemudian akan ditampilkan dalam film.

Semua elemen – elemen diatas merupakan elemen yang membentuk *Mise En Scene* tersebut. Biasanya paling sering digunakan untuk sebuah pengaturan kamera berjenis *Long-shot*, karena didalam sebuah *frame Long-shot* haruslah terdapat semua elemen diatas dengan jelas tanpa adanya gangguan atau *blocking*.

Menurut John (2002) *mise en scene* dalam sinematografi adalah merupakan sebuah elemen yang ada dalam suatu *frame* yang kemudian diolah menjadi sedemikian rupa dan menjadi sebuah film yang mampu menyampaikan makna dan pesannya melalui elemen visual (hlm.5). Prammagiore dan Wallis (2005) juga menjelaskan tentang *mise en scene* dalam sinematografi yang berarti sebuah program yang menciptakan visual atau tampilan dalam bentuk sebuah film, yang didalam setiap adegannya akan ada elemen – elemen *mise en scene* seperti : tata

kamera (komposisi, pergerakan kameran dan pencahayaan), pengaturan lokasi (*sets and props*), dan aktor (termasuk akting, *gesture* serta *makeup* dan kostum).

2.4. Warna

McLachlan (2012) menyatakan bahwa warna memiliki asosiasi penting dalam sejarah sosial dan budaya, dalam kaitannya dengan penerapannya dan dalam interpretasi dalam maknanya. Sebagai contoh, sangatlah tidak mungkin ketika Darth Vader (tokoh dalam film “*Star Wars*”) memakai warna pink ketika sedang dalam posisi mengintimidasi.

Warna merupakan bentuk dari komunikasi non verbal yang memiliki arti berbeda – beda bagi setiap individu menurut Scott-Kemmis (2009). Scott juga menambahkan bahwa warna biasanya dapat menunjukkan energi dan *mood* dalam tiap individu. Tiap warna itu sendiri mempunyai makna yang positif dan negatifnya masing – masing. Dalam buku milik Bacher (2008) yang berjudul *Dream Worlds. Production Design for Animation* Henry Mattise mengatakan alasan dia ketika memilih sebuah warna bukanlah hanya berdasarkan teori melainkan berdasarkan hasil observasi, perasaan dan sifat terdalam dari pengalaman yang dimaksud.

Namun bukanlah hal yang salah jika teori warna tetap digunakan dalam industri animasi, karena pada dasarnya warna juga sangat berperan penting untuk menentukan sebuah suasana yang ada pada film. Mattise juga menjelaskan bahwa latar budaya juga sangat berpengaruh dalam pemilihan warna, contohnya negara yang berada didekat garis ekuator lebih mempunyai banyak warna ketimbang negara yang terletak dibagian utara. Tetapi teori warna juga tetap dapat

diaplikasikan pada semua negara didunia. Misalnya warna hangat merupakan warna yang dapat meningkatkan emosi, sedangkan warna dingin dapat menenangkan emosi, warna – warna yang ada dapat digabungkan untuk mendapatkan suasana yang kompleks dan berbeda.

2.5. Genre Horor

Menurut Bordwell & Thompson (1997) yang dimaksud dengan genre adalah sebuah pengkategorian film menjadi beberapa jenis, yaitu : film musikal, *western*, *action*, *melodrama*, komedi, horor, *thriller*, mitologi, *gangster*, dan *war*. Sedangkan genre horor menurut Bordwell & Thompson adalah merupakan sebuah film yang memberikan efek emosi yang mendalam, tidak seperti genre *western* yang sudah jelas dengan subjek, tema dan ikonografi.

Awalnya film horor yang dibuat hanya sebatas bertujuan untuk membuat penonton merasa terkejut, jijik, atau takut ketika sedang menontonnya. Karena hal itulah, yang membuat para pembuat film horor ingin memberikan juga rasa mengerikan pada penonton. Dan hal yang biasa membuat manusia merasa ngeri adalah monster. Oleh karena itu dalam film horor ditambahkan monster yang terlihat menakutkan dan berbahaya serta jauh dari imajinasi manusia, misalnya monster berskala besar seperti King Kong atau monster yang berada diambang hidup dan mati seperti hantu, vampire dan zombi.

Menurut Viktoria (2012) dalam jurnalnya menyatakan bahwa horor merupakan genre yang sulit ditentukan hanya berdasarkan satu definisi saja. Oleh karena itu genre horor dibagi berdasarkan subgenrenya menjadi 3, yaitu : *uncanny*,

marvelous and fantastic. Dalam kategori pertama *the uncanny horror*, dijelaskan bahwa dalam genre ini film akan mengandung unsur – unsur supernatural atau terlihat tidak nyata secara rasional, atau cerita yang bisa masuk secara rasional tetapi terkesan tidak biasa, mengganggu, mengejutkan, tidak terduga atau unik.

Hal ini didukung oleh Strinati, D. (2000) dalam bukunya yang berjudul “An Introduction to Studying Popular Culture” menjelaskan bahwa penonton atau pembaca dapat mengambil kesimpulannya sendiri pada film, tetapi hal tersebut tetap tidak masuk secara akal logika. Contoh dari film bergenre *uncanny* tersebut adalah *Taste of Fear* (1961), *Nightmare* (1964), *Psycho* (1960). Film – film tersebut bertumpang tindih dengan genre fiksi ilmiah, seperti adanya makhluk luar angkasa atau mutan.

Kategori kedua adalah *the marvelous horror*, film pada kategori kedua biasanya mengandung unsur – unsur kengerian yang luar biasa, fenomena yang tidak rasional atau yang belum pernah bisa dibuktikan secara teori, misalnya seperti *vampire*, manusia serigala dan hantu. Kategori ketiga adalah *the fantastic horror*, yang dimaksud pada film terdapat unsur kengerian yang sangat luar biasa, bahkan sampai melampaui pemikiran manusia. Biasanya pada kategori ini penonton atau pembaca dibuat bingung dalam memahami film tersebut misalnya dalam film tersebut benarkah adanya hantu atau itu hanya halusinasi protagonis saja. Contoh dari kategori film tersebut adalah *Shining* (1980), *Cat People* (1942) *The Innocents* (1920) or *I Walked With a Zombie* (1943).

Viktoria (2012) juga membagi genre horor kedalam 9 subgenre, yaitu :

- *Rural horror*, dikenal juga dengan sebutan *Redneck horror*. Dalam *rular horror* cerita tidak dibatasi oleh lokasi tertentu (desa atau negara) karena cerita berdasarkan mitos, legenda atau cerita takhayul. Contoh film *rular horror* adalah Hills Have Eyes (1977, remake 2006, sequel 2007), The Evil Dead (1981), Cabin Fever (2002), Deliverance (1972) or Wrong turn (2003).
- *Cosmic horror*, sebagian besar adalah karya dari Howard Phillips. Dalam bukunya diceritakan tentang adanya peradaban dari luar angkasa yang menaklukkan bumi sebelum manusia. Dalam *cosmic horror* lebih menampilkan emosi seseorang ketika menemukan sesuatu yang belum pernah ia ketahui sebelumnya.
- *Apocalyptic horror*, menggambarkan tentang dunia hancur (kiamat) akibat suatu faktor tertentu.
- *Crime horror*, pada subgenre ini akan ditambahkan cerita kriminal dan detektif dalam bentuk film horor. Karena adanya penambahan cerita kriminal, biasanya film akan menjadi terasa lebih menegangkan, contohnya seperti film Resurrection (1999) Se7en, (1995) or the Italian Tenebre (1982).
- *Erotic horror*, menggabungkan cerita yang sensual kedalam nuansa horor. Film yang terkenal dengan kengerian yang erotis adalah *vampire*.
- *Occult horror*, berfokus kepada pengusiran setan, kedatangan antikristus, pemujaan sesat, hal – hal mistis, kutukan dan berbagai macam ilmu gaib. Contoh dari film *occult horror* adalah The Exorcist (1973 and the related

sequels and prequels), Constantine (2005), The Amityville Horror (2005), The Omen (1976, remake 2006) or Final Destination (2000).

- *Psychological horror*, didasarkan oleh ketakutan sang protagonis pada keyakinannya, rasa bersalahnya atau keadaan emosi yang tidak stabil. Lalu dikembangkan menjadi film horor yang seperti The Sixth Sense (1999), The Blair Witch Project (1999), American Psycho (2000), Harris's cannibal series about Hannibal Lecter – Red Dragon (2002), Silence of the Lambs (1991), Hannibal (2001) and Hannibal Rising (2007); The Ring (2002, which is the American remake of the original Japanese horror Ringu from 1998) atau dari novel Stephen King yang berjudul Gerald's Game.
- *Surreal horror*, bukan hanya menceritakan film yang seram tetapi juga dapat membuat penonton merasa terganggu. Pada surreal horror mengandung unsur – unsur surealisme : *dreaminess, grotesqueness, bizarreness and the fantastic*.
- *The visceral horror*, yang paling mengejutkan dan mengganggu dari semua subgenre horor. Karena dalam film biasanya mengandung unsur – unsur pertumpahan darah dan kebrutalan. Contohnya seperti film The Texas Chainsaw Massacre (1974, its sequel, remake and prequel), Saw (2004 and the following sequels), Hostel (2005 and the following sequels).

2.5.1. Ketakutan dalam horor

Menurut Xiangyi (2016) emosi ketakutan adalah adalah hal yang setiap hari dialami dalam kehidupan seseorang. Seperti takut akan bencana alam; tornado, tsunami,

gempa bumi dan banjir. Rasa takut juga dapat timbul jika melihat sesuatu yang menyeramkan seperti gangster, pembunuh dan hewan karnivora. Reaksi kimia pada tubuh mendorong sistem mekanis seseorang untuk menjauh atau lari sebelum bahaya itu terjadi. Namun dalam konteks sinematik, orang yang membeli tiket untuk menonton film horor sudah tahu bahwa mereka akan mengalami ketakutan dan rasa ngeri oleh apa yang mereka lihat di layar. Tetapi mereka masih duduk di dalam kegelapan dan menikmati film horor tersebut.

Esai Sigmund Freud dalam Xiangyi (2016) yang berjudul “The Uncanny”, ia berpendapat bahwa misteri dan ketakutan muncul dari sesuatu yang kita kenal tetapi selalu kita abaikan. Satu teori aneh dari Freud terbukti berpengaruh dan menginspirasi para peneliti teoritis. Setelah suksesnya film “The Exorcist” (1973), banyak peneliti yang mengajukan tentang teori ini dan banyak sarjana yang mengeksplorasi pertanyaan mengapa orang suka film horor. Noel Carroll menyatakan dalam bukunya yang berjudul “The Philosophy of Horror 2”, cara membedakan seni-horor dan kengerian alami.

Pertama, dalam kehidupan nyata, keadaan yang sebenarnya terjadi dapat memberi dampak kepada emosi individu. Tetapi selama menonton film horor, perasaan individu tersebut lebih dipicu oleh monster yang diciptakan dalam film yang sebenarnya tidak nyata secara logis. Kisah – kisah fiksi dramatis inilah yang memberikan jarak aman untuk penonton dan itu yang membuat penonton dapat menikmati film. Kedua, penonton mungkin merasa senang atas prestasi dari tokoh utama yang sukses ataupun gagal melawan monster tersebut. Perasaan inilah yang menjelaskan tentang paradoks horor.

2.5.2. Environment pada Film Horor

Rumah atau tempat tinggal seseorang haruslah menjadi tempat paling aman dan nyaman untuk seseorang. Oleh karena itu, orang – orang tidak ragu untuk menjadi diri sendiri ketika mereka berada di rumah atau tempat tinggal mereka. Tetapi dalam film horor, tempat yang tadinya kita rasa paling aman justru menjadi sebaliknya. Dalam film horor, tempat tinggal paling sering digunakan untuk menjadi latar belakang dari film horor tersebut. Hal ini didukung oleh Sandeep (2018) yang membahasnya dalam artikel yang berjudul “*6 Essential Setting For Horror Movies*”, Sandeep menyatakan sebuah film horor akan menjadi lebih fantastis jika latar tempat dari film tersebut juga dibuat sesuai dengan isi cerita. Sandeep juga membahas ada 6 latar belakang yang sering dipakai dalam pembuatan film horor, yaitu :

a) Cabins

Dari waktu ke waktu kabin merupakan salah satu latar tempat yang paling dering digunakan dalam pembuatan film horor, biasanya kabin tersebut merupakan sebuah pondok kecil yang berada di tepi danau atau bisa juga rumah terpencil yang letaknya jauh dari perkotaan. Dari letaknya yang terpencil ini merupakan tempat yang sesuai untuk munculnya hantu atau iblis. Biasanya latar tempat di kabin sering menceritakan sebuah keluarga yang baru saja pindah dan tidak mengetahui sejarah kelam dari rumah tersebut. Oleh karena itu sebuah film horor yang berlatar tempat di kabin merupakan narasi yang sempurna untuk film horor klasik.

b) Dorms

Dorms atau asrama juga merupakan latar tempat yang sering digunakan dalam pembuatan film horor. Biasanya dalam film horor tersebut menceritakan seorang dewasa muda atau anak mahasiswa yang menjadi korban dari sebuah kejahatan atau menjadi target dari hantu karena sesuatu dari perilaku mereka yang memicu para hantu tersebut. Selain itu asrama juga dapat memunculkan perasaan kesepian dari seseorang yang jauh dari rumah dan orang tersebut juga menjadi lebih sensitif daripada biasanya.

c) Amusement Park

Secara umum tempat bermain harusnya menjadi tempat yang paling tepat untuk bersenang – senang, seperti menghabiskan waktu di dunia mimpi yang jauh berbeda dengan kenyataan. Tetapi taman bermain juga merupakan sebuah tempat yang pas untuk menjadi latar belakang dari sebuah film horor, pertama karena adanya badut yang tidak semua orang senang ketika melihatnya, kedua karena dalam taman bermain sangatlah luas dan banyak bangunan – bangunan misterius serta lorong – lorong ganjil yang dapat memicu rasa takut dari seseorang.

d) Forests

Hutan juga merupakan sebuah tempat yang sangat klasik untuk pembuatan film horor. banyak film horor hollywood yang menggunakan hutan sebagai bagian dari latar belakang pembuatan film horor, karena selalu ada sesuatu hal yang dapat memicu rasa takut ketika berada di dalam hutan. Karena hutan bisa digunakan sebagai tempat untuk menyembunyikan mayat atau

bahkan mempraktekan ilmu – ilmu hitam. Hal ini didukung dalam kehidupan nyata tentang orang – orang hilang atau orang – orang yang melakukan bunuh diri di dalam hutan.

e) Cemeteries

Sama seperti dengan hutan, kuburan juga merupakan tempat klasik untuk pembuatan film horor. Karena pada dasarnya kuburan merupakan tempat yang mistis dan seram dalam kehidupan nyata sekalipun. Jadi dari gambaran tentang kuburan yang sudah melekat kuat pada orang – orang, membuat para pembuat film horor menjadi lebih mudah untuk membangkitkan rasa takut.

f) Abandoned/ Old Buildings

Apapun yang ditinggalkan atau terbengkalai menjadi tempat yang tepat untuk pembuatan film horor. Contohnya seperti kabin yang ditinggalkan di tepi danau atau rumah sakit yang terbengkalai dan mempunyai sejarah kelam. Karena kerusakan pada bangunan membuat bangunan menjadi lebih menyeramkan ditambah dengan sejarah kelam pada bangunan tersebut membuatnya menjadi tempat yang sempurna untuk membuat film horor.

Dalam sebuah artikel berjudul “House of Horror” yang di tulis oleh Edwin juga membahas bahwa rumah atau tempat tinggal merupakan tempat yang paling sempurna untuk dijadikan latar belakang pembuatan film horor. Selain dari rumah yang memang angker, pembuat film juga lebih mudah mengatur posisi atau isi dari rumah daripada sebuah fasilitas umum. Selain itu pembuat film horor juga dapat membuat atau menimbulkan ketakutan dari hal – hal yang ada disekitar lingkungan

orang tersebut. Karena pada dasarnya rasa takut itu berasal dari dalam diri orang tersebut yang kemudian diperkuat oleh lingkungan sekitar.

2.5.3. Cahaya dan Warna pada Film Horor

Cahaya merupakan aspek yang paling penting dalam kehidupan. Menurut Xiangyi (2016), Cahaya mempunyai dua fungsi utama dalam seni yaitu, cahaya dapat membantu mengarahkan permisa kedalam ruang dan waktu yang dapat mempengaruhi emosi mereka. Kontrol cahaya sangat penting bagi estetika televisi dan perusahaan, contohnya adalah memanipulasi cahaya dan bayangan yang dilakukan secara sengaja untuk tujuan komunikasi tertentu. Pencahayaan juga dapat membangun konteks estetika untuk pengalaman kita, susunannya dapat memberitahu kita bagaimana perasaan yang kita alami pada suatu kejadian tertentu.

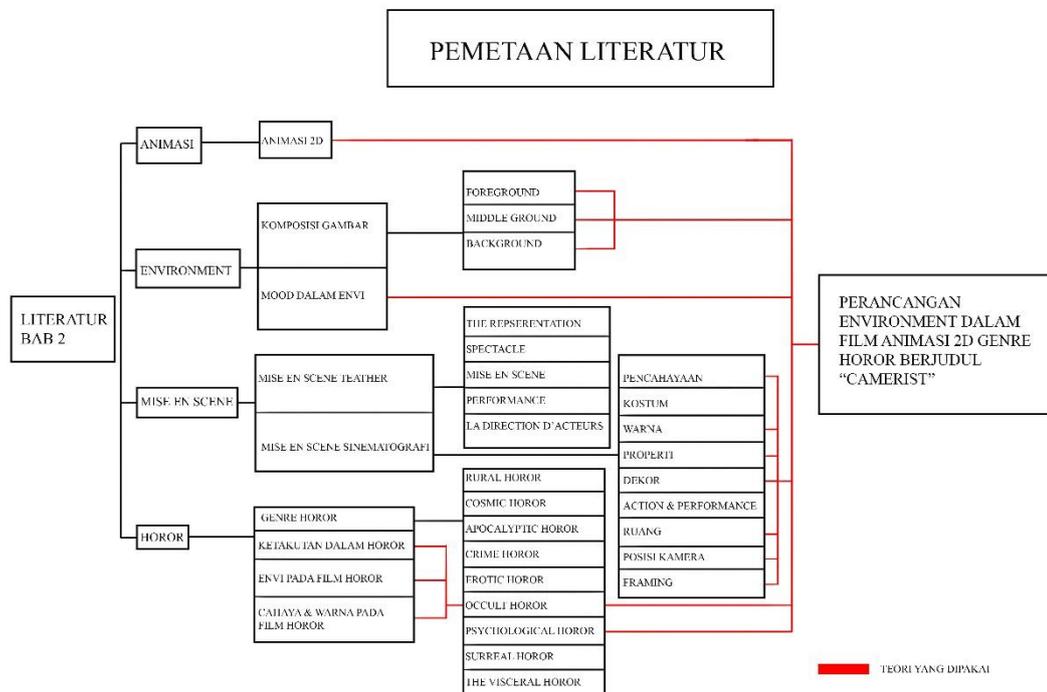
Sebelum Becky Sharp dirilis pada 1935, film direkam dalam hitam putih. Dalam film hitam putih pembuat film sangat bergantung kepada tata letak pencahayaan baik dalam bentuk eksternal (sifat ruang dan waktu) maupun internal (permisa). Dalam film – film horor, pengarah kamera biasa menggunakan bayangan untuk membuat adegan menjadi lebih dramatis. Contohnya pada film “Nosferatu” (1920) bayangan yang menunjukkan ketika Count Orlok sedang menaiki tangga. Bahkan pada 1960, ketika film berwarna sudah tersebar luas diseluruh dunia, Hitchcock masih menggunakan teknik hitam putih untuk menunjukkan adegan *psycho*.

Warna merupakan elemen fundamental lain untuk membentuk persepsi objek dan melakukan fungsi yang hampir sama seperti cahaya ditelevisi dan film.

Tidak seperti pada zaman film hitam putih, pembuat film pada masa kini cenderung melakukan kombinasi warna dan cahaya untuk mempengaruhi suasana hati pemirsa. Banyak film horor yang menggunakan kombinasi warna dan cahaya yang luar biasa untuk menyampaikan horor kepada penonton. Contohnya pada film "SAW" pencahayaan Rembrandt hanya mengungkapkan bagian atas antagonis, dan dengan kontras cahaya yang kuat antara antagonis dan protagonis, yang mencampurkan warna hijau yang aneh, dapat menunjukkan keputusasaan dalam pikiran protagonis. Warna biru dingin dan lampu sorot juga berfungsi di *The Exorcist*.

Pembuat film Italia Dario Argento adalah ahli menggunakan warna dalam film horor, terutama di "Suspiria". Lampu kunci merah, warna biru tua dan kuning kultus menciptakan persepsi plot misterius, horor dan tidak realistis di mata pemirsa. Film ini adalah penguasaan warna-warni. Warna juga telah digunakan untuk memberikan efek yang luar biasa dalam film-film horor yang diproduksi secara independen untuk memberi petunjuk kepada penonton tentang lekukan plot yang menjulang, berbahaya dan menyeramkan. "The Shining" memberikan contoh yang baik untuk mendukung pandangan ini. Dalam satu pemandangan di kamar mandi, hampir semua yang ada di ruangan itu muncul warna hijau yang tidak bisa ada di kamar mandi normal. Penggunaan warna lain yang menyeramkan terjadi dalam adegan di mana Jonny dibujuk untuk membunuh istri dan putranya. Sutradara film kultus klasik Stanley Kubrick, memanfaatkan warna dramatis dalam film horornya.

2.5.4. Pemetaan Horor dalam Pembahasan



Gambar 2.4. Pemetaan Horor dalam Pembahasan

(dokumentasi pribadi)

Berikut merupakan rangkuman pemetaan literatur dari teori yang akan dipakai oleh penulis untuk mendukung proses perancangan *environment* dengan genre horor pada film animasi 2D “Camerist”. Pertama dari semua genre horor yang ada penulis menentukan akan menggunakan genre *psychological* horor yang berarti bahwa semua hal yang terjadi merupakan hanya ketakutan atau halusinasi dari sang protagonis itu sendiri. Kedua untuk membuat konsep *environment*, penulis akan menggunakan teori *mood* dalam *environment* dan *environment* pada film horor yang kemudian akan disesuaikan kedalam genre horor. Ketiga untuk memilih warna, penulis akan menggunakan teori dari cahaya dan warna pada film horor,

karena pada pembuatan film horor biasanya menampilkan film dalam bentuk warna yang kontras. Terakhir, penulis juga akan menggunakan teori *Mise en Scene* supaya bisa menjelaskan apa saja yang akan ditampilkan pada sebuah *scene* dalam suatu film.