

BAB III

METODOLOGI

1.1. Gambaran Umum

Dalam film animasi 2D berjudul “Camerist” yang dibuat oleh penulis dan tim merupakan sebuah film animasi dengan genre horor, *slice of life* dengan target penonton berusia 15 – 60 tahun. Materi yang penulis angkat dalam pembuatan tugas akhir ini adalah sebagai perancang *environment*. Penulis menggunakan metode kualitatif yaitu dengan melakukan observasi dan studi perpustakaan. Observasi yang dilakukan berupa mencari referensi dalam bentuk gambar, film/animasi, dan melakukan observasi lapangan serta studi perpustakaan yang dilakukan dengan merujuk kepada buku teori, artikel, jurnal dan dari hasil penelitian yang relevan. Yang kemudian akan dapat mendukung untuk membuat *environment* dalam film “Camerist” yang berfokus pada pembuatan desain interior kamar apartemen yang disesuaikan kedalam genre horor.

1.1.1. Sinopsis

Film animasi “Camerist” merupakan sebuah film animasi 2D yang menceritakan tentang seorang fotografer yang ingin mengikuti lomba foto karena tergiur dengan hadiah sejumlah uang dari lomba tersebut. Kemudian, dia pergi beberapa tempat untuk mendapatkan foto yang ia inginkan. Setelah *hunting* foto di beberapa tempat dia merasa kecewa karena tidak bisa mendapatkan foto sesuai yang dia inginkan. Kemudian dia mendengar ada apartemen yang terbakar tidak jauh dari tempat ia berada dan ia memutuskan pergi kesana untuk melihat. Setelah melihat api yang

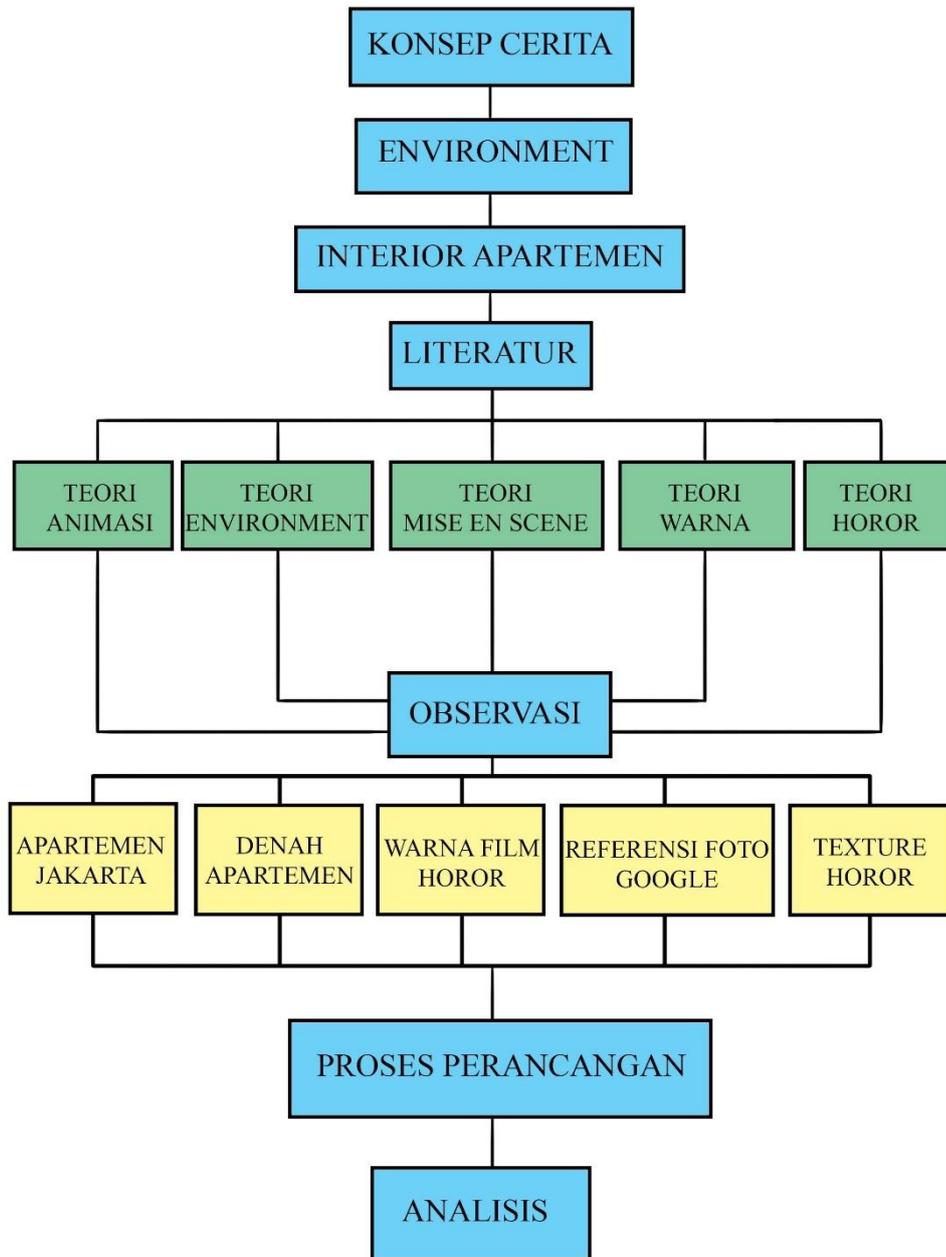
sangat besar di apartemen tersebut ia langsung pergi ke gedung yang berada tepat di seberang apartemen itu dan mencari tempat strategis untuk mendapatkan foto. Di lantai 5 ada seorang anak perempuan terjebak di apartemennya. Kemudian dia mulai memotret anak tersebut, saat sedang memotret anak tersebut dia bertatap mata dengan anak itu, kemudian dia langsung berpikir antara harus menolong atau memenangkan lomba dan pada akhirnya dia memilih untuk memenangkan lomba. Kemudian dia pun benar – benar memenangkan lomba foto tersebut. Tetapi sejak kejadian itu dia terus merasa dihantui oleh anak perempuan itu.

1.1.2. Posisi Penulis

Posisi penulis pada pembuatan tugas akhir “Camerist” ini adalah sebagai peneliti untuk merancang *environment* untuk film animasi dengan genre horor yang berfokus pada perancangan desain interior kamar apartemen pada *scene 5*, *scene 6* *shot 1* dan *3* yang akan diaplikasikan pada film 2D animasi berjudul “Camerist”. Perancangan *environment* sendiri dibuat berdasarkan apartemen indonesia untuk kalangan menengah dalam waktu masa kini yang kemudian disesuaikan untuk film dengan genre horor.

1.2. Tahapan Kerja

Tahapan kerja merupakan tahap yang dilakukan saat pra-produksi. Pada tahap ini penulis mengumpulkan data – data melalui studi literatur dan melakukan obeservasi.



Gambar 3.1. Skema Tahapan Kerja

(Dokumentasi Pribadi)

Pertama – tama penulis dan tim menentukan cerita yang akan digunakan dalam pembuatan tugas akhir ini, dari tiga cerita yang dibuat, kemudian dipilih satu cerita. Kemudian penulis dan tim memutuskan untuk memakai media penyampaian dalam bentuk animasi 2D. kemudian penulis memilih menjadi perancang *environment* yang berfokus pada perancangan *sets and props* interior apartemen pada *scene 5*, *scene 6 shot 1* dan 3. Kemudian penulis mendiskusikan dengan tim penulis apakah rancangan apartemen dan lain – lainnya sudah sesuai dengan konsep awal. Kemudian karena film “Camerist” merupakan film animasi dalam bentuk 2D, maka penulis harus menggambar menggunakan aplikasi dari *Paint Tool SAI* dan juga *Adobe Photoshop* untuk mendapatkan *environment* yang sesuai dengan pembahasan. Karena film ini bergenre *slice of life*, maka penulis mencari referensi untuk membuat desain apartemen yang *relatable* dengan masa kini, yaitu dengan mengunjungi beberapa apartemen menengah kebawah di beberapa tempat di Jakarta.

1.3. Konsep

Penulis akan berfokus pada perancangan *sets and props* dari interior apartemen sang protagonis bernama Aaron, yaitu pada *scene 5* dimana Aaron mulai berhalusinasi dengan mengingat kejadian dari kebakaran tersebut yang kemudian akan direalisasikan dalam bentuk sebuah foto yang ditempatkan tepat disebelah meja kerja Aaron terkena cahaya petir dari luar dan kemudian berubah seolah – olah menjadi terbakar.

Kemudian pada *scene 6 shot 1* akan terjadi pemadaman listrik di kamar apartemen Aaron dan membuat lampu darurat menyala, penulis menempatkan lampu darurat tersebut di atas dekat rak gantung dapur agar lampu darurat tersebut

dapat menyinari seluruh ruangan di dalam apartemen termasuk bagian kamar mandi. Kemudian setelah adegan pemadaman listrik, Aaron merasa terganggu dengan adanya suara tetesan air dari keran tempat cuci piring yang terus menetes. Kemudian Aaron memutuskan untuk pergi kebagian tempat cuci piring dan mengencangkan keran air tersebut. Setelah mengencangkan keran air tersebut.

Kemudian pada *scene 6 shot 3* Aaron melihat kearah pintu kamar mandi yang sedikit terbuka dan Aaron terkejut karena berpikir ada seseorang yang berdiri di dalam kamar mandi tersebut dan saat Aaron membukanya ternyata hanya ada sebuah gagang kain pel dengan posisi kain pelnya berada diatas, yang membuat Aaron salah mengira ada seseorang yang berdiri didalam. Penulis menempatkan kain pel, beberapa alat pembersih dan ember serta cairan pembersih di sudut kamar mandi, kemudian penulis juga menempatkan kain pel dalam posisi terbalik yang akan membantu menambahkan ketakutan pada Aaron.

1.4. Acuan

Dalam proses pembuatan *environment* pada film “Camerist”, penulis menggunakan beberapa acuan yang didapatkan dengan melakukan observasi lapangan dan sumber informasi lainnya seperti buku, jurnal dan internet yang dapat digunakan untuk mendukung cerita untuk mendapatkan *mood* dalam *environment* yang dapat memperlihatkan apartemen di negara Indonesia. Kemudian untuk mendapatkan nuansa horor, penulis merancang desain interior dengan menggunakan rasa takut yang timbul dari psikologi manusia dan menggabungkannya dengan cahaya dan warna untuk menimbulkan rasa tegang dari penonton.

1.4.1. Referensi Interior Apartemen

Dalam film 2D animasi “Camerist” penulis membahas perancangan desain environment dengan genre horor yang berfokus pada pembuatan desain interior untuk *scene 5*, *scene 6 shot 1* dan *3* dalam film. Dalam perancangan apartemen, penulis memilih apartemen berjenis studio dan melakukan observasi dengan mendatangi apartemen berjenis studio. Berikut ciri – ciri dari apartemen berjenis studio :

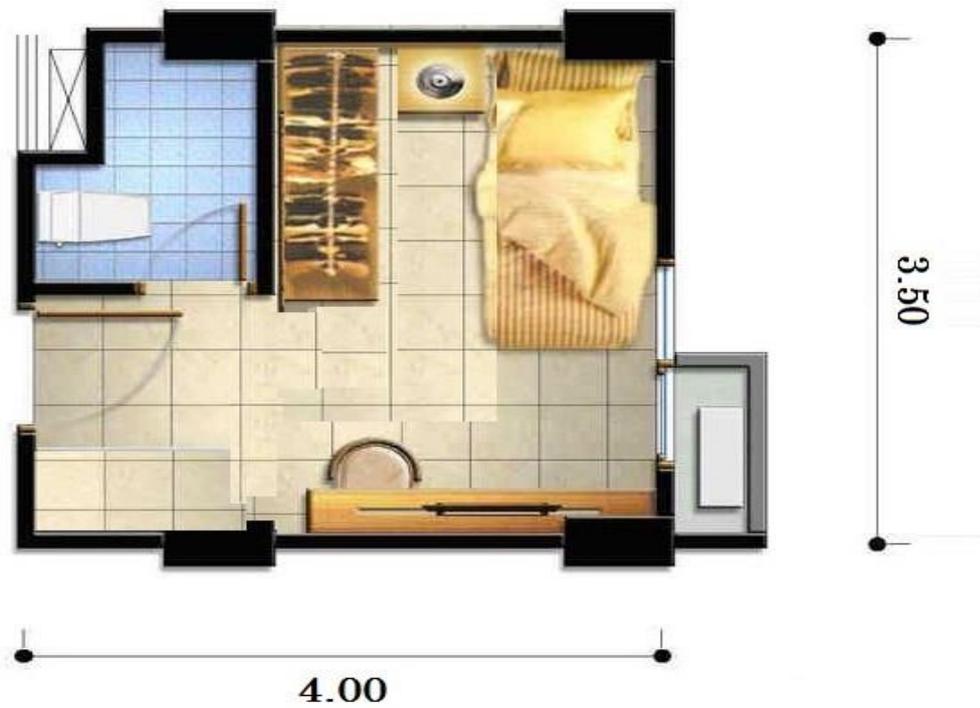
1. Memiliki luas hanya sekitar 18 – 23 m persegi
2. Hanya memiliki 1 buah jendela dengan jenis *awning*, yaitu jendela berbentuk persegi dengan ukuran 60x150 cm
3. Tidak memiliki sekat atau tembok yang memisahkan ruang tamu, dapur dan kamar. Hanya memiliki ruang terpisah untuk kamar mandi

Umumnya apartemen bertipe studio memiliki denah berbentuk persegi dan persegi panjang, tergantung dari bagaimana bentuk gedung apartemen tersebut yang menjadikan ciri khas dari apartemen berjenis studio adalah tidak adanya ruang pemisah antara kamar tidur, ruang tamu dan dapur. Berikut merupakan contoh gambar dari denah – denah apartemen berjenis studio yang penulis temukan ketika melakukan observasi melalui denah di internet.



Gambar 3.2. Jenis Denah Apartmen Studio 1

(www.interiordesign)



Gambar 3.3. Jenis Denah Apartemen Studio 2

(www.ammar)

Setelah melakukan observasi mengenai denah apartemen, penulis juga melakukan observasi secara langsung dengan mendatangi apartemen Belmont Residence yang berada di Jakarta Barat.



Gambar 3.4. Referensi Bagian Tempat Tidur

(dokumentasi pribadi)

Bagian kamar apartemen terletak dibagian paling dalam pada ruangan, kemudian pada bagian kamar ada berbagai macam benda seperti tempat tidur, lemari pakaian, lemari kecil, televisi dan juga dispenser. Karena tempat tidurnya cukup besar maka lemari pakaian diletakan tepat di sebelah tempat tidur sedangkan lemari kecil, televisi dan dispenser diletakan di satu tempat yang sama untuk menghemat tempat.



Gambar 3.5. Referensi Bagian Meja Belajar

(Dokumentasi pribadi)

Bagian beranda dibagi dua dengan bagian meja belajar untuk menghemat ruangan, pada bagian meja belajar ada meja, kursi, rak buku yang dipasang di tembok serta ada pendingin ruangan, bagian ini biasa digunakan sebagai ruang kerja atau belajar. Pada bagian beranda ada sedikit ruang untuk bisa berdiri disana dan biasanya bagian beranda digunakan sebagai tempat untuk menjemur pakaian.



Gambar 3.6. Referensi Bagian Dapur dan Wc

(Dokumentasi pribadi)

Bagian dapur terletak tepat di sebelah pintu keluar, di bagian dapur terdapat kabinet dapur, kompor, kulkas dan beberapa barang keperluan dapur lainnya. Kemudian di seberangnya ada kamar mandi, didalam kamar mandi terdapat *toilet* duduk, *shower* dan kaca pada bagian belakang pintu kamar mandi.

1.4.2. Referensi Horor

Film animasi 2D “Camerist” merupakan film animasi dengan genre horor, oleh karena itu penulis melakukan observasi dari film dan game horor untuk mendapatkan gambaran dalam membuat desain interior horor.

1. Referensi Warna Horor

Pada *scene 6 shot 1* terdapat adegan pemadaman listrik yang akan membuat lampu darurat di kamar apartemen Aaron menyala. Karena apartemen Aaron merupakan apartemen menengah kebawah, penulis membuat lampu darurat tersebut bukanlah lampu darurat LED melainkan lampu biasa yang mengeluarkan cahaya menjadi warna remang atau kemerahan. Berikut merupakan referensi untuk adegan mati lampu di apartemen Aaron tersebut, penulis mengambil referensi dari :

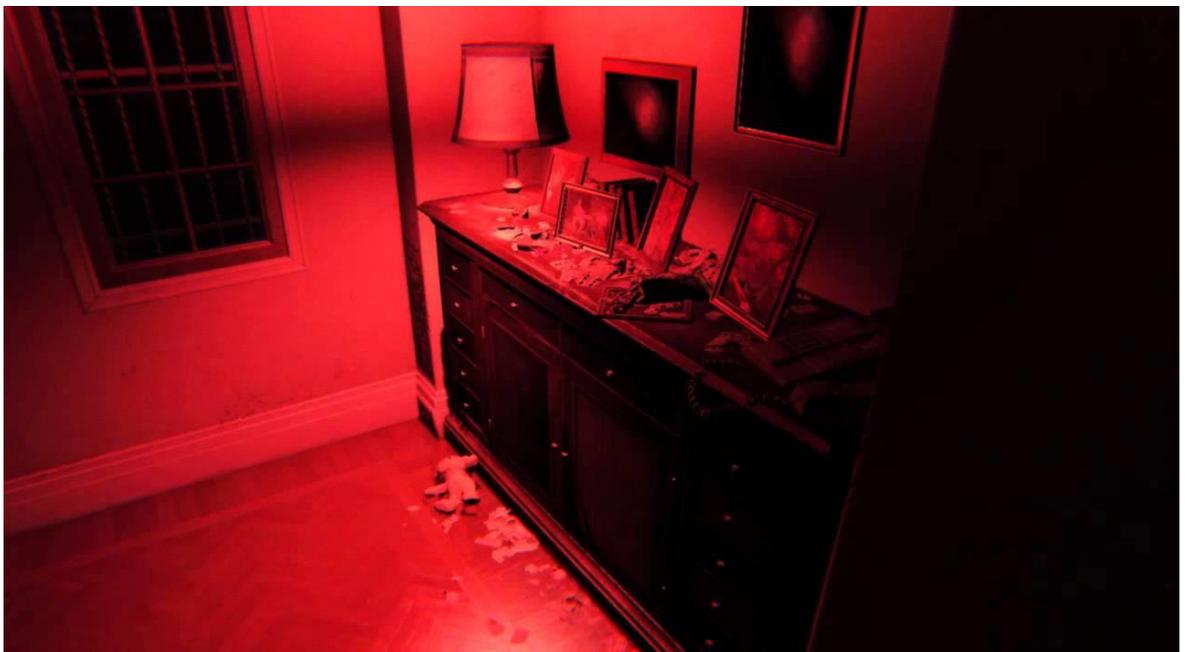
- PT Silent Hill (2014)

PT Silent Hill merupakan *game psychological horror* yang dirilis Kojima Production pada tahun 2014. *Game* tersebut menceritakan tokoh utama yang terjebak di suatu ruangan angker dan harus menyelesaikan misi untuk mengetahui apa yang sebenarnya terjadi di ruangan tersebut. Jika pemain sudah mendapatkan banyak petunjuk untuk menyelesaikan permainan, maka ruangan tersebut perlahan mulai menjadi merah dan mulai banyak hal – hal aneh terjadi dan permainan makin terasa menegangkan.



Gambar 3.7. Lorong Pada Salah Satu Adegan

(<http://gguerrero.net/>)



Gambar 3.8. Sudut Lorong dalam Salah Satu Adegan

(www.ggeuro)

Pada gambar di atas merupakan salah satu dari adegan yang ada dalam game PT Silent Hills. Penulis menjadikannya sebagai referensi visual untuk adegan lorong bagian dapur apartemen pada animasi “Camerist”. Pada gambar tersebut terlihat bahwa cahaya berwarna merah muncul karena adanya lampu gantung yang berada di atas pintu salah satu ruangan. Pada adegan ini dapat memunculkan rasa takut pada pemain karena selain ruangan yang memiliki cahaya sedikit, pemain juga tidak tahu apa yang akan terjadi pada ujung lorong tersebut.

- *Suspiria* (1977)

Suspiria adalah film horor supernatural yang berasal dari Italia yang dibuat pada tahun 1977 yang disutradarai oleh Dario Argento dan ditulis oleh Argento dan Daria Nicolodi. Film ini berceritakan tentang seorang siswa balet dari Amerika yang kemudian pindah ke akademi tari bergengsi di Jerman. Kemudian hal – hal aneh pun terjadi seperti adanya hal – hal supernatural yang mengganggu serta terjadi serangkaian pembunuhan brutal dalam akademi tersebut. Film ini menerima banyak pujian untuk visual dan gaya dalam film serta penggunaan warna – warna yang kontras dan tidak masuk akal oleh para kritikus film.



Gambar 3.9. Pemakaian Warna Merah di Suspiria

(letterbox.com)



Gambar 3.10. Pemakaian Warna Hijau di Suspiria

(filmwordpress.com)

Kedua gambar diatas merupakan salah satu dari penggunaan warna kontras dalam film horor di “Suspiria”. Pemakaian warna merah dilorong merupakan adegan yang membuat tegang para penonton, karena pemeran utama tersebut merasa sedang

diikuti oleh seseorang, dan dalam *scene* yang memakai campuran warna hijau dan merah adalah *scene* yang dapat menggambarkan kegelisahan atau ketidaknyamanan dari tokoh utama dengan lingkungan sekitarnya dan kemudian memutuskan untuk pergi melihat keadaan diluar kamar.

1. Referensi Interior dalam Film Horor

Dalam film animasi 2D “Camerist” penulis akan mendesain environment yang disesuaikan untuk film dengan genre horor. oleh karena itu penulis melakukan observasi melalui internet mengenai film dan game yang menggunakan tema horor:

- REC (2007)

Film dengan judul REC yang merupakan kependekan dari “record” ini adalah sebuah film dengan genre horor zombie supernatural yang ditayangkan pada tahun 2007. Ditulis dan disutradarai oleh Jaume Balaguero dan Paco Plaza. Film ini menceritakan tentang seorang reporter dan seorang juru kamera yang pergi meliput mengenai intervensi dari petugas pemadam kebakaran di sebuah gedung apartemen yang terletak di Barcelona. Namun tiba – tiba, terjadi keanehan kepada beberapa penghuni apartemen yang berubah menjadi agresif dan ingin membunuh semua orang yang berada di sekitar mereka. Berikut salah satu adegan didalam apartemen tersebut.



Gambar 3.11. Salah Satu Adegan yang Memperlihatkan Lorong Apartemen

(imdb.com)



Gambar 3.12. Salah satu Adegan di Apartemen

(letterbox.com)

Pada kedua gambar diatas, dapat memperlihatkan beberapa bagian di dalam apartemen dalam film tersebut dan terlihat bagaimana penampakan dari apartemen tersebut seperti tembok, pintu dan lantainya yang akan menjadi referensi untuk pembuatan film “Camerist”.

- The Conjuring 2 (2016)

The Conjuring 2 adalah film horor supernatural Amerika yang di tayangkan pada tahun 2016. Disutradarai oleh James Wan dan ceritanya di tulis oleh Chad Hayes, Carey W, Wan dan David Leslie Jhonson. The Conjuring 2 merupakan film lanjutan dari The Conjuring (2013). Film ini menceritakan tentang salah satu dari pengalaman Ed dan Lorraine Warren yang merupakan seorang peneliti dan penulis hal – hal mengenai paranormal. Ed dan Warren yang melakukan perjalanan ke Inggris pada tahun 1977 pergi ke rumah keluarga Hodgson yang mengalami aktifitas *poltergeist* di rumah mereka. Berikut beberapa gambar dalam film The Conjuring 2.



Gambar 3.13. Adegan yang Memperlihatkan Lantai dua

(slashfilm.com)



Gambar 3.14. Adegan yang Memperlihatkan Keanehan di Kursi

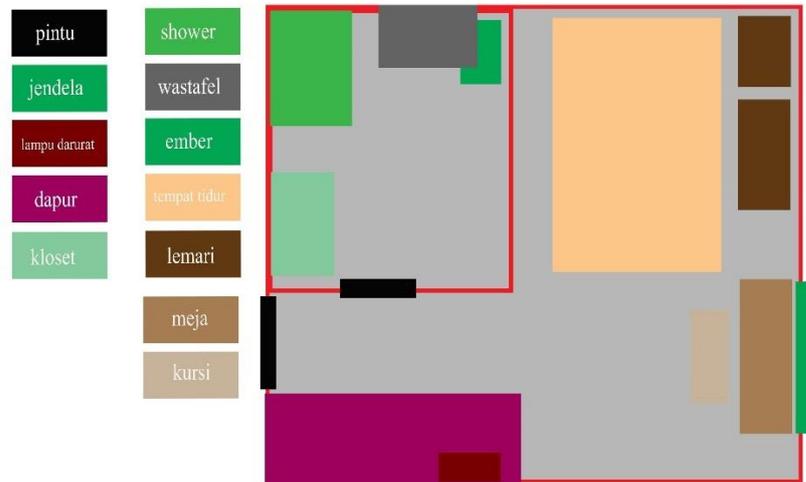
(wordpress.com)

Pada kedua gambar diatas dapat memperlihatkan beberapa bagian didalam rumah pada film The Conjuring 2, pada gambar pertama terlihat ada rumah tenda dan beberapa mainan yang tergeletak di lantai yang memperlihatkan adanya anak kecil di rumah tersebut dan pada gambar kedua terlihat

perbandingan bagian sebelah kiri yaitu bagian pintu dan bagian sebelah kanan yaitu ada sebuah sofa disana, dalam gambar tersebut sudah memperlihatkan keanehan atau petunjuk untuk penonton, yaitu bahwa bagian kanan terdapat sesuatu yang janggal pada bagian tembok rumahnya. Tekstur pada tembok serta penempatan letak barang – barang menjadi referensi bagi penulis untuk membuat desain ruang apartemen Aaron.

1.5. Proses Perancangan

Penulis memulai proses perancangan sejak tahap pra-produksi, yang kemudian dilanjutkan kepembuatan konsep environment untuk mendesain interior apartemen Aaron. Kemudian penulis memfokuskan topik bahasan dengan membahas *scene 5*, *scene 6 shot 1* dan *3* dengan membuat *environment* untuk genre horor yang didukung oleh *sets and props* dalam scene tersebut. Kemudian penulis melanjutkannya dengan membuat sketsa awal yang dibentuk sesuai dengan konsep yang ada dan melanjutkannya ketahap penyempurnaan untuk dijadikan sebuah film. Berikut sketsa denah keseluruhan dari apartemen Aaron.



Gambar 3.15. Sketsa Denah Ruangn Apartemen
(dokumentasi pribadi)



Gambar 3.16. Sketsa 3d Dimensional Ruangn Apartemen
(Dokumentasi pribadi)

1.5.1. Perancangan Interior Apartemen *Scene 5*

Pada *scene 5* akan menceritakan adegan Aaron yang sedang duduk di meja dan sedang melihat *smartphone* nya dengan keadaan diluar yang sedang hujan deras di kamar Aaron hanya memiliki cahaya dari lampu kecil yang berada di mejanya. Kemudian Aaron akan berdiri dari tempat duduknya, dan akan ada petir yang berasal dari luar dan menyebabkan ruangan Aaron terkena cahaya kilat dari petir tersebut. Cahaya kilat tersebut mengenai salah satu foto yang dipajang oleh Aaron di tembok sebelah meja dan membuat foto tersebut akan menjadi pemicu Aaron untuk mulai berhalusinasi dengan melihat gedung didalam foto tersebut menjadi seolah terbakar.

Untuk bisa menggambarkan scene tersebut dengan baik, penulis melakukan beberapa eksplorasi mengenai foto yang ada di tembok Aaron tersebut untuk menjadi pemicu dari halusinasi Aaron. Pada eksplorasi pertama, awalnya penulis memutuskan untuk membuat 3 buah foto *potrait* yang menggunakan model wanita pada setiap *potrait*-nya. Berikut sketsa dari 3 foto *potrait* tersebut.



Gambar 3.17. Sketsa Awal Potrait

(dokumentasi pribadi)

Awalnya penulis ingin membuat potrait anak kecil tersebut berubah menjadi sosok anak gadis yang ada di apartemen terbakar tersebut dan melihat kearah Aaron dengan wajah yang terkena luka bakar. Tetapi setelah melakukan beberapa penelitian, penulis tidak menemukan alasan yang sesuai kenapa Aaron memajang foto anak kecil tersebut di kamarnya. Kemudian pada eksplorasi kedua, penulis menggantinya dengan 3 buah foto *landscape* yang memiliki satu kesamaan, yaitu semuanya difoto saat senja atau sore hari dengan memajang foto yang memiliki kesamaan lebih dari satu dapat membuat penonton berasumsi bahwa Aaron menyukai foto dengan latar *sunset* atau senja. Berikut merupakan sketsa dari 3 buah foto *landscape* tersebut.



Gambar 3.18. Hasil Foto yang Dipajang

(dokumentasi pribadi)

Menurut Viktoria (2012) film dengan genre *psychological* horor itu dibuat berdasarkan dari ketakutan sang protagonis yang biasanya disebabkan oleh keyakinan, memiliki perasaan bersalah terhadap sesuatu atau seseorang atau juga bisa disebabkan oleh emosi yang tidak stabil karena dari lingkungan yang ada. Film

dengan genre tersebut tidak hanya menunjukkan hantu secara langsung tetapi juga bisa diciptakan atau dibentuk dari lingkungan protagonis. Oleh karena itu, penulis mewujudkan ketakutan tersebut melalui sebuah foto sebuah gedung yang akan terlihat seperti kebakaran dan memicu ingatan Aaron tentang apartemen yang terbakar itu. Berikut merupakan hasil akhir dari salah satu foto yang akan terkena cahaya kilat dan membuat Aaron menjadi berhalusinasi.



Gambar 3.19. Hasil Akhir foto

(dokumentasi pribadi)

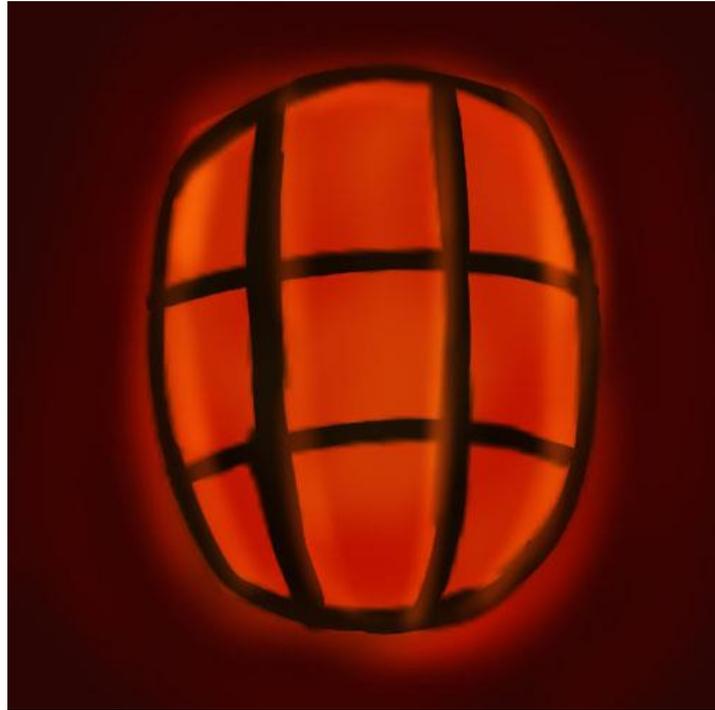


Gambar 3.20. Foto yang terkena cahaya kilat

(dokumentasi pribadi)

1.5.2. Perancangan Interior Apartemen Pada *Scene 6 Shot 1*

Pada *scene 6 shot 1* akan menceritakan tentang apartemen Aaron yang mengalami pemadaman listrik yang disebabkan oleh hujan deras dari luar. Untuk mendapatkan warna pada film horor, penulis memutuskan untuk membuat lampu darurat yang berwarna oranye kemerahan dan hanya dengan cahaya dari luar jendela akan menciptakan efek menegangkan untuk para penonton. Berikut gambar dari lampu darurat yang ada di kamar apartemen Aaron.



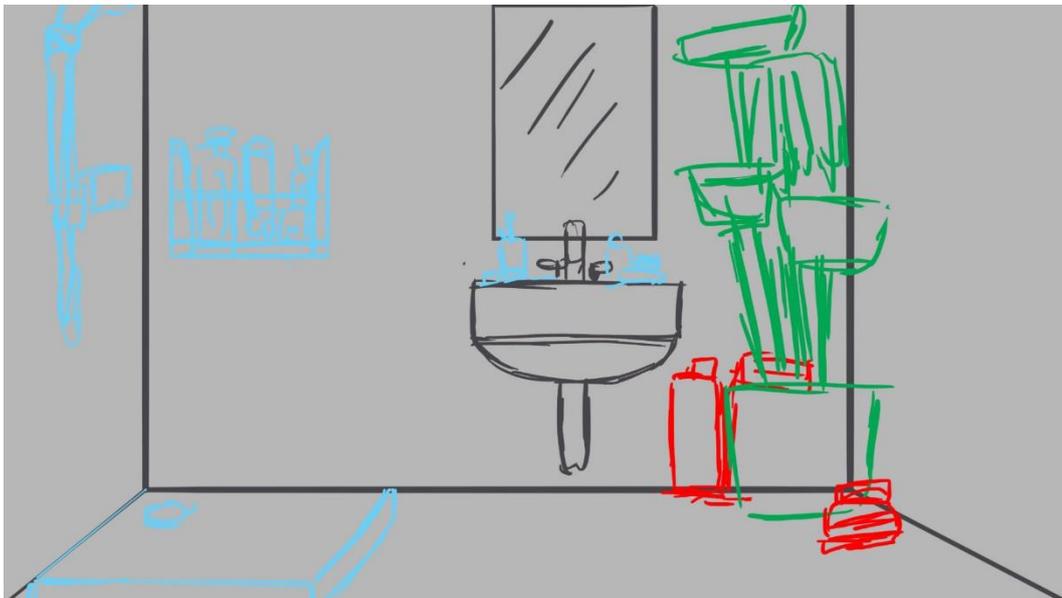
Gambar 3.21. Sketsa Lampu Emergency

(dokumentasi pribadi)

Setelah melakukan eksplorasi penulis akan menggunakan sesuai dengan teori cahaya dan warna dengan menggunakan warna merah untuk meningkatkan *mood* dalam film agar menjadi lebih menegangkan. Kemudian penulis menentukan akan memakai lampu darurat berwarna merah tersebut. Karena hanya akan ada satu lampu darurat di dalam kamar apartemen, maka lampu darurat tersebut harus cukup besar untuk bisa menyinari seluruh ruangan di dalam kamar apartemen tersebut. Penulis juga meletakkan lampu darurat tersebut di bagian atas dapur, karena posisi tersebut merupakan posisi paling pas untuk bisa menyinari sampai kebagian dalam kamar mandi.

1.5.3. Perancangan Interior Apartemen Pada *Scene 6 Shot 3*

Pada *scene 6 shot 3* Aaron yang merasa terganggu dengan suara tetesan dari keran air pada tempat cuci piring, kemudian memutuskan untuk pergi mengencangkan keran air tersebut. Kemudian pada saat Aaron ingin balik ke tempat tidur, ia melihat pintu kamar mandi dibelakangnya yang terbuka sedikit. Aaron melihat ada suatu sosok di sudut kamar mandi dan memutuskan untuk mengeceknya, setelah pintu kamar mandi dibuka Aaron hanya melihat kain pel dengan posisi terbalik di sudut kamar mandi tersebut.



Gambar 3.22. Sketsa Kamar Mandi

(dokumentasi pribadi)

Untuk *scene 6 shot 3* penulis melakukan eksplorasi untuk menentukan *sets and props* yang akan mendukung dalam adegan di *shot* tersebut. Penulis membuat tumpukan dari peralatan untuk bersih – bersih rumah seperti, kain pel, sapu, pengki dan ember. Penulis menempatkannya dalam keadaan terbalik supaya semua

peralatan bisa di letakan dalam satu tempat secara bersamaan dan penulis menemukannya didalam ember agar alat – alat tersebut tidak berjatuhan. Berikut sketsa dari alat – alat bersih tersebut.



Gambar 3.23. Isi Ember Di pojok
(dokumentasi pribadi)



Gambar 3.24. Posisi Alat Pembersih di Kamar Mandi
(dokumentasi pribadi)