

1. LATAR BELAKANG

Seri animasi horor adalah salah satu proyek animasi dua dimensi oleh Studio Animars yang pengerjaannya dilakukan oleh peserta magang atau *internship* di bawah departemen produksi. Pengerjaan aset dibagi menjadi dua bagian yaitu aset karakter dan aset *background environment*.

Perancangan adalah proses untuk mendefinisikan sesuatu yang akan dikerjakan dengan menggunakan teknik yang bervariasi dengan melibatkan deskripsi serta detail karya atau komponen yang diperlukan dalam proses pekerjaannya (Wicaksono, 2011).

Dalam membuat animasi, perancangan tidak hanya memperhatikan dari segi cerita atau plot, tetapi juga target penonton yang akan melihat animasi tersebut. Dari hal tersebut, perancang mampu menyesuaikan style serta penggambaran yang cocok dan menarik sehingga mudah ditangkap tanpa perlu adanya penjelasan secara lisan. Salah satu bentuk pendukung dalam animasi yang sangat berpengaruh besar selain plot dan karakter yaitu adalah *environment*.

Environment atau *background* merupakan salah satu unsur pendukung dalam cerita yang membantu dalam menjelaskan atau menampilkan kondisi atau kejadian yang dialami oleh tokoh dalam sebuah cerita. Tujuan dari pembahasan ini adalah untuk mengetahui pembentukan aset 2D *environment* dalam seri animasi horor.

Rumusan masalah pada penulisan ini adalah bagaimana merancang aset 2D *environment* dalam seri animasi *horror*? Dari masalah tersebut terdapat tiga batasan masalah yaitu penggambaran dengan menggunakan *aerial perspective* pada episode 4 *shot* 17 dan episode 1 *shot* 29, pemilihan skema warna *monochromatic* pada aset *background* di episode 4 *shot* 17 dan episode 1 *shot* 29, serta penempatan komposisi *layer foreground*, *middleground* dan *background* pada episode 4 *shot* 17 dan episode 1 *shot* 29.