

1. LATAR BELAKANG PENCIPTAAN

Menurut Soenyoto (2017), animasi 2D tidak sekadar teknik gambar *frame* per *frame*, tetapi juga menekankan estetika dan ekspresi visual untuk menghadirkan nilai emosional serta suasana cerita, sehingga menjadi medium naratif dengan kekuatan bentuk, gerak, dan warna. Menurut Rosyid (2023), animasi sebagai medium mampu menghadirkan hal yang mustahil di dunia nyata menjadi terasa nyata dalam sebuah film. Lebih lanjut, menurut Rosyid (2023), animasi sebagai medium menyediakan fleksibilitas kreatif yang lebih luas dibandingkan *live action*.

Menurut Mardiah et al. (2024), genre horor adalah sebuah genre yang memicu rasa ngeri, takut dan teror dari penontonnya. Hal ini membuat penonton Indonesia yang di zaman modern ini masih belum terlepas dari kepercayaan terhadap hal-hal mistis dapat menikmati film horor. Menurut Mediakaltim (2025), sebanyak 87 film bergenre horor tayang di Indonesia pada tahun 2024. Sebagai contoh, film seperti Agak Laen (2024) dengan 9.125.188 penonton, Vina Sebelum 7 Hari (2024) dengan 5.815.945 penonton, dan Ipar Adalah Maut (2024) dengan 4.776.565 penonton.

Penggunaan Gua Sunyaragi sebagai latar animasi horor diharapkan dapat memperkenalkan kembali warisan budaya lokal kepada masyarakat luas. Menurut Juwono et al. (2013), Gua Sunyaragi merupakan salah satu peninggalan dari sejarah kota Cirebon yang memiliki ikatan yang erat dengan perkembangan kesultanan Cirebon. Meskipun Gua Sunyaragi memiliki nilai budaya yang tinggi dan telah menjadi salah satu tujuan wisata masyarakat Cirebon, namun Gua ini tidak memiliki kenaikan pengunjung yang signifikan. Selama libur lebaran tahun 2024, Gua Sunyaragi tercatat telah mendapatkan pengunjung wisatawan sebanyak 2.359 orang dalam jangka 4 hari. Jumlah wisatawan yang tercatat pada hari pertama ada sebanyak 543 orang, meningkat menjadi 621 orang pada hari kedua, dan mencapai terbanyaknya pada hari keempat sebanyak 821 orang. Dengan mayoritas wisatawan berasal dari luar kota Cirebon, seperti Jakarta, Brebes dan Semarang. (Mahardika, 2024). Dilansir dari website jabar.antaranews.com, data kunjungan pada hari raya

Idul Fitri tahun 2025 menunjukkan penurunan kunjungan ke angka 1833 (Rohman, 2025).

Menurut Juliyanto et al. (2024) meskipun sebuah lokasi telah ditetapkan sebagai tempat wisata sejarah yang memiliki tujuan pelestarian dan pengenalan sejarah, jika objek wisata tersebut tidak dikembangkan dengan berbagai inovasi dan kreativitas, maka akan sepi wisatawan. Perancangan animasi tentang Gua Sunyaragi diharapkan dapat memperkenalkan unsur budaya dalam bentuk narasi visual yang menarik.

Dalam proyek penciptaan ini, penulis berperan sebagai desainer *environment*. Penulis bertugas untuk mendesain latar/ lingkungan pada animasi “Sunyaragi”. Tugas utama desainer lingkungan dalam animasi Sunyaragi ini meliputi perancangan tempat baik interior dan eksterior dari Gua Sunyaragi yang disesuaikan dengan genre horor yang dirancang. Penciptaan *environment* tidak hanya berfungsi sebagai latar visual, tetapi juga sebagai elemen penting dalam mendukung narasi, membangun ketegangan dalam animasi.

1.1 RUMUSAN DAN FOKUS MASALAH

Bagaimana genre horor divisualisasikan dalam desain *environment* Gua Sunyaragi? Penelitian ini akan membahas proses perancangan *environment* Gua Sunyaragi dalam menampilkan unsur horor melalui desain *environment* dan penggunaan warna. Lebih spesifiknya, penelitian ini akan fokus terhadap perancangan eksterior dan interior Gua Peteng menggunakan *floor plan*, *site plan*, isometrik, dan juga 3 props yang ada di sekitar Gua Sunyaragi. Penelitian ini akan membahas pula pengaplikasian desain *environment* pada animasi yang dirancang.

1.2 TUJUAN PENCIPTAAN

Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan proses perancangan *environment* Gua Sunyaragi untuk memvisualkan suasana horor dalam film animasi 2D “Sunyaragi”. Penelitian ini bermanfaat bagi penulis untuk mengasah kemampuan merancang

sebuah desain *environment* dalam animasi 2D. Penelitian ini dapat menjadi referensi bagi penelitian yang akan mengangkat isu atau topik yang berkaitan.

2. LANDASAN PENCIPTAAN

Penulis ingin menciptakan film animasi pendek yang menceritakan tentang 3 sahabat yang melakukan perjalanan ke Taman Gua Sunyaragi untuk melakukan sebuah dokumentasi. Sebagai seorang desainer *environment*, penulis akan membahas perancangan *environment* Gua Sunyaragi dan bagaimana unsur horor dapat divisualkan dalam desain *environment*. Landasan penciptaan terdiri dari dua bagian utama yaitu tinjauan teori dan konsep objek penciptaan. Untuk teori yang digunakan ada teori *environment design* pada animasi 2D. Untuk mendukung konsep penciptaan digunakan teori perspektif, *floorplan* dan *siteplan*.

2.1 ENVIRONMENT DESIGN PADA ANIMASI 2D

Animasi adalah sebuah media berupa gambar yang menggambarkan suatu objek dan susun dengan berurutan untuk menciptakan ilusi gerakan (Bangun et al., 2025). Menurut Rosadi et al. (2023), animasi memiliki tiga fitur utama yaitu gambar, gerakan dan simulasi. Dalam pembuatan animasi, salah satu unsur pembentuk animasi adalah *environment*.

Environment design adalah perancangan visual pada *setting/ latar* sebuah animasi, meliputi desain pada keseluruhan latar tempat, desain properti untuk dekorasi, dan penentuan lokasi/ *blocking* karakter yang akan berinteraksi dengan objek dalam lingkungan tersebut untuk menciptakan suasana tertentu (Bangun, 2025). Hal ini diperkuat dengan pernyataan Rosadi et al. (2023), yang mengatakan *environment* memiliki peran penting dalam memvisualkan lingkungan tempat para karakter dan objek-objek lainnya saling berinteraksi sehingga penonton dapat mengetahui seperti apa suasana yang ada di sebuah tempat dalam animasi.

Menurut Sahda et al. (2021), pembuatan *environment* pada animasi digambar berdasarkan penulisan skenario atau naskah dan *Storyboard* yang sudah