

**PERANCANGAN *ENVIRONMENT* UNTUK
MEMVISUALISASIKAN RASA TAKUT PADA FILM *BLOOD
MOON***



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

SKRIPSI PENCIPTAAN

Valerie Miracle Zoe Rasidi

00000069883

**PROGRAM STUDI FILM
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2025**

**PERANCANGAN *ENVIRONMENT* UNTUK
MEMVISUALISASIKAN RASA TAKUT PADA FILM *BLOOD
MOON***



Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh
gelar Sarjana Seni (S.Sn.)

Valerie Miracle Zoe Rasidi

00000069883

**PROGRAM STUDI FILM
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2025**

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Valerie Miracle Zoe Rasidi

Nomor Induk Mahasiswa : 00000069883

Program studi : Film

Skripsi dengan judul:

PERANCANGAN *ENVIRONMENT* UNTUK MEMVISUALISASIKAN RASA
TAKUT PADA FILM *BLOOD MOON*

Merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari laporan karya tulis ilmiah yang ditulis oleh orang lain, dan semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya nyatakan dengan benar serta dicantumkan di Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/penyimpangan, baik dalam pelaksanaan maupun dalam penulisan laporan karya tulis ilmiah, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk mata kuliah yang telah saya tempuh.

Tangerang, 8 Januari 2026



(Valerie Miracle Zoe Rasidi)

HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Valerie Miracle Zoe Rasidi

NIM : 00000069883

Program Studi : Film

Judul Laporan : PERANCANGAN *ENVIRONMENT* UNTUK

MEMVISUALISASIKAN RASA TAKUT PADA FILM *BLOOD MOON*

Dengan ini saya menyatakan secara jujur menggunakan bantuan Kecerdasan Artifisial (AI) dalam pengerjaan Tugas Akhir sebagai berikut (beri tanda centang yang sesuai):

- ☐ Menggunakan AI sebagaimana diizinkan untuk membantu dalam menghasilkan ide-ide utama serta teks pertama saja
- ☐ Menggunakan AI untuk menyempurnakan sintaksis (parafrase) dan tata bahasa untuk pengumpulan tugas
- ✓ Karena tidak diizinkan: Tidak menggunakan bantuan AI dengan cara apa pun dalam pembuatan tugas

Saya juga menyatakan bahwa:

- (1) Menyerahkan secara lengkap dan jujur penggunaan perangkat AI yang diperlukan dalam tugas melalui Formulir Penggunaan Perangkat Kecerdasan Artifisial (AI)
- (2) Saya mengakui bahwa saya telah menggunakan bantuan AI dalam tugas saya baik dalam bentuk kata, paraphrase, penyertaan ide atau fakta penting yang disarankan oleh AI dan saya telah menyantumkan dalam sitasi serta referensi

(3) Terlepas dari pernyataan di atas, tugas ini sepenuhnya merupakan karya saya sendiri

Tangerang, 4 Januari 2026



(Valerie Miracle Zoe Rasidi)



HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan judul
PERANCANGAN *ENVIRONMENT* UNTUK MEMVISUALISASIKAN RASA
TAKUT PADA FILM *BLOOD MOON*.

Oleh

Nama : Valerie Miracle Zoe Rasidi
NIM : 00000069883
Program Studi : Film
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Rabu, 18 Desember 2025

Pukul 15.30 s.d 17.00 dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang



Digitally signed
by Angelia
Lionardi
Date: 2026.01.09
13:41:59 +07'00'

Angelia Lionardi, S.Sn., M.Ds.

9546770671230263

Penguji

Levinthius
Herlyanto,
M.Sn

Digitally signed by
Levinthius
Herlyanto, M.Sn
Date: 2026.01.09
12:49:43 +07'00'

Levinthius Herlyanto, M.Sn.

6860773674130222

Pembimbing



Yohanes Merci Widiastomo, S.Sn., M.M.

0841768669130352

Ketua Program Studi Film



Digitally signed by
Edelin Sari Wangsa
Date: 2026.01.09
15:07:49 +07'00'

Edelin Sari Wangsa, S.Ds., M.Sn

9744772673230322

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Valerie Miracle Zoe Rasidi
NIM : 00000069883
Program Studi : Film
Jenjang : ~~D3~~/S1/S2* (coret salah satu)
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN *ENVIRONMENT*
UNTUK MEMVISUALISASIKAN RASA TAKUT PADA FILM *BLOOD MOON*

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia* (pilih salah satu):

- ☒ Saya bersedia memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk mempublikasikan hasil karya ilmiah saya ke dalam repositori Knowledge Center sehingga dapat diakses oleh Sivitas Akademika UMN/Publik. Saya menyatakan bahwa karya ilmiah yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial.
- ☐ Saya tidak bersedia mempublikasikan hasil karya ilmiah ini ke dalam repositori Knowledge Center, dikarenakan: dalam proses pengajuan publikasi ke jurnal/konferensi nasional/internasional (dibuktikan dengan *letter of acceptance*) **.
- ☐ Lainnya, pilih salah satu:
 - ☐ Hanya dapat diakses secara internal Universitas Multimedia Nusantara
 - ☐ Embargo publikasi karya ilmiah dalam kurun waktu 3 tahun.

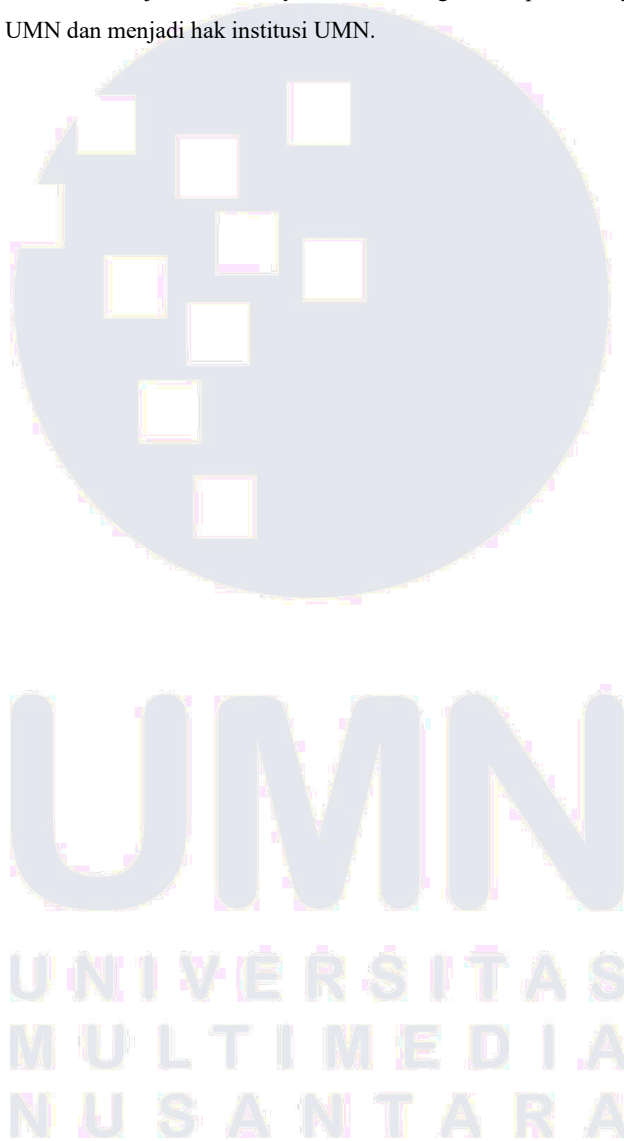
Tangerang, 4 Januari 2026



(Valerie Miracle Zoe Rasidi)

* Pilih salah satu

** Jika tidak bisa membuktikan LoA jurnal/HKI, saya bersedia mengizinkan penuh karya ilmiah saya untuk dipublikasikan ke KC UMN dan menjadi hak institusi UMN.



KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas selesainya penulisan tesis ini dengan judul: “PERANCANGAN *ENVIRONMENT* UNTUK MEMVISUALISASIKAN RASA TAKUT PADA FILM *BLOOD MOON*.” dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Jurusan Film dan Animasi Pada Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara. Saya menyadari bahwa, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan tugas akhir ini, sangatlah sulit bagi saya untuk menyelesaikan tugas akhir ini. Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih kepada:

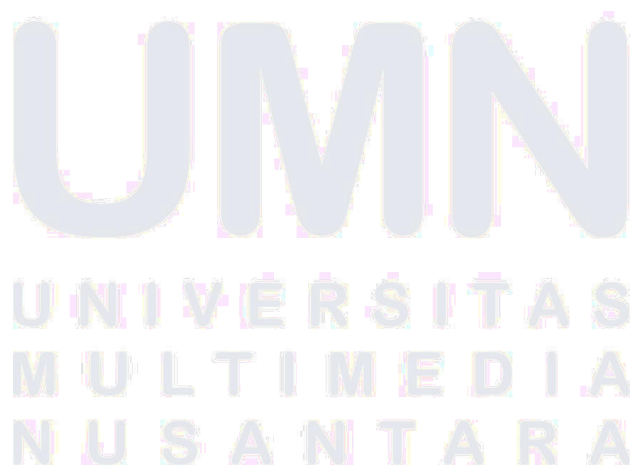
1. Tuhan Yang Maha Esa
2. Dr. Andrey Andoko, selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
3. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.
4. Edelin Sari Wangsa, S.Ds., M.Sn., selaku Ketua Program Studi Film Universitas Multimedia Nusantara.
5. Yohanes Merci Widiastomo, S.Sn., M.M., sebagai Pembimbing pertama yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan motivasi atas terselesainya tesis ini.
6. R.R. Mega Iranti Kusumawardahni, S.Sn., M.Ds sebagai Pembimbing kedua yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan motivasi atas terselesainya tesis ini.
7. Levinthius Herlyanto, M.Sn., selaku Penguji atas masukan berharga yang memperkaya kualitas karya melalui diskusi dan evaluasi.
8. Angelia Lionardi, S.Sn., M.Ds., selaku Ketua Sidang atas arahan dalam memandu presentasi tugas akhir.
9. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

10. Wiewyn & Felicia Grainne Purnomo yang telah memberikan dukungan dan menemani penulis dalam menyelesaikan laporan tugas akhir ini.
11. Eunike Fellicia Cipta yang ikut serta mengerjakan tugas akhir ini. Semoga karya ilmiah ini bermanfaat terhadap penelitian yang dilakukan kedepannya.

Tangerang, 5 Desember 2025



(Valerie Miracle Zoe Rasidi)



PERANCANGAN *ENVIRONMENT* UNTUK MEMVISUALISASIKAN RASA TAKUT PADA FILM *BLOOD MOON*

(Valerie Miracle Zoe Rasidi)

ABSTRAK

Environment adalah latar belakang atau dunia dalam sebuah cerita. Perancangan *environment* yang baik dapat membantu untuk menambahkan konteks dan menunjukkan karakteristik mengenai sang karakter, dunia disekitarnya, dan bagaimana ia berinteraksi dengan dunia tersebut. Menstruasi merupakan topik yang tabu di masyarakat, sehingga seringkali edukasi akan menstruasi menjadi tidak efektif. Akibat dari kurangnya pengetahuan akan menstruasi, gadis remaja takut akan tubuh mereka sendiri. Ketakutan adalah emosi yang dialami oleh manusia sebagai reaksi dari semacam ancaman. Lingkungan di sekitar kita memiliki efek langsung terhadap mentalitas kita, sehingga *environment* dapat secara efektif menjadi pendorong untuk membuat karakter dan penonton merasakan emosi tertentu, termasuk ketakutan. Film *Blood Moon* menceritakan seorang gadis remaja bernama Heidi dan pengalaman pertamanya dengan menstruasi yang menyeramkan. Penelitian ini menggunakan metode pendekatan kualitatif dalam bentuk observasi dan studi literatur untuk memahami bagaimana perancangan *environment* dapat memvisualisasikan rasa takut. Teori yang digunakan adalah teori *surrealisme*, dan *color harmony*. Hasil yang didapatkan adalah bahwa perancangan *environment* dapat menunjukkan ketakutan dengan berbagai cara seperti penggunaan aliran *surrealisme* sebagai penanda akan absurditas dan pencerminan mentalitas karakter, penggunaan tekstur yang keras, dan palet warna yang kontras.

Kata kunci: *environment*, *world building*, *surrealisme*, ketakutan

ENVIRONMENT DESIGN IN VISUALIZING FEAR IN THE FILM *BLOOD MOON*

(Valerie Miracle Zoe Rasidi)

ABSTRACT

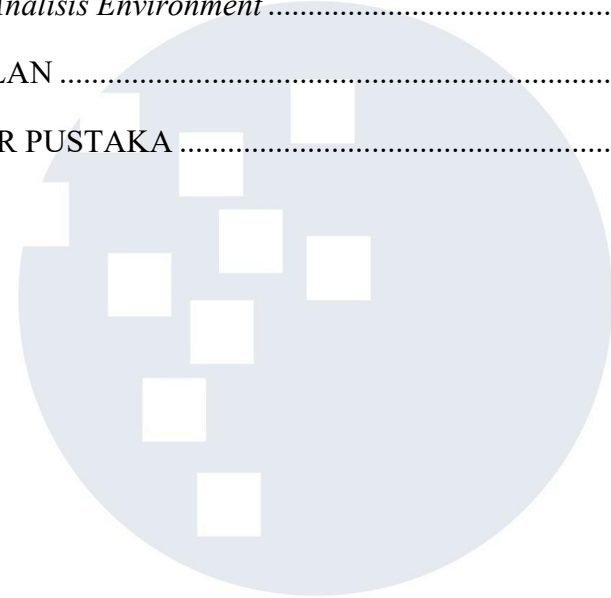
*Environment is the background or world within a story. Good environment design can help add context and show characteristics about the character, the surrounding world, and how they interact with that world. Menstruation is often seen as a taboo topic in society, making education surrounding it ineffective. The lack of earlier knowledge in menstruation makes teenage girls afraid of their own body. Fear is an emotion experienced by humans as a reaction to some kind of threat. The environment around us has a direct effect on our mentality, so the environment can effectively act as a driver to make characters and audiences feel certain emotions, including fear. The film *Blood Moon* tells the story of a teenage girl named Heidi and her first frightening experience with menstruation. This research uses a qualitative approach in the form of observation and literature study to understand how environment design can convey a sense of fear. The theories used are ontological rules, surrealism, and color harmony. The results obtained indicate that environment design can convey fear in various ways, such as using surrealism as a marker of absurdity and reflection of the character's mentality, using harsh textures, and a contrasting color palette.*

Keywords: *environment, world building, surrealism, fear*

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	v
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	vi
KATA PENGANTAR	viii
ABSTRAK	x
<i>ABSTRACT</i>	xi
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
1. LATAR BELAKANG PENCIPTAAN.....	1
1.1 RUMUSAN DAN FOKUS	2
1.2 TUJUAN PENCIPTAAN	2
2. LANDASAN PENCIPTAAN	3
2.1 ENVIRONMENT	3
2.2 SUREALISME.....	4
2.2.1 <i>Max Ernst</i>	4
2.2.2 <i>M. C. Escher</i>	6
2.3 WARNA.....	7
2.3.1 <i>Color Harmony</i>	8
3. METODE PENCIPTAAN	9
3.1 METODE DAN TEKNIK PENGUMPULAN DATA	9
3.2 OBJEK PENCIPTAAN	11
4. HASIL DAN PEMBAHASAN.....	20

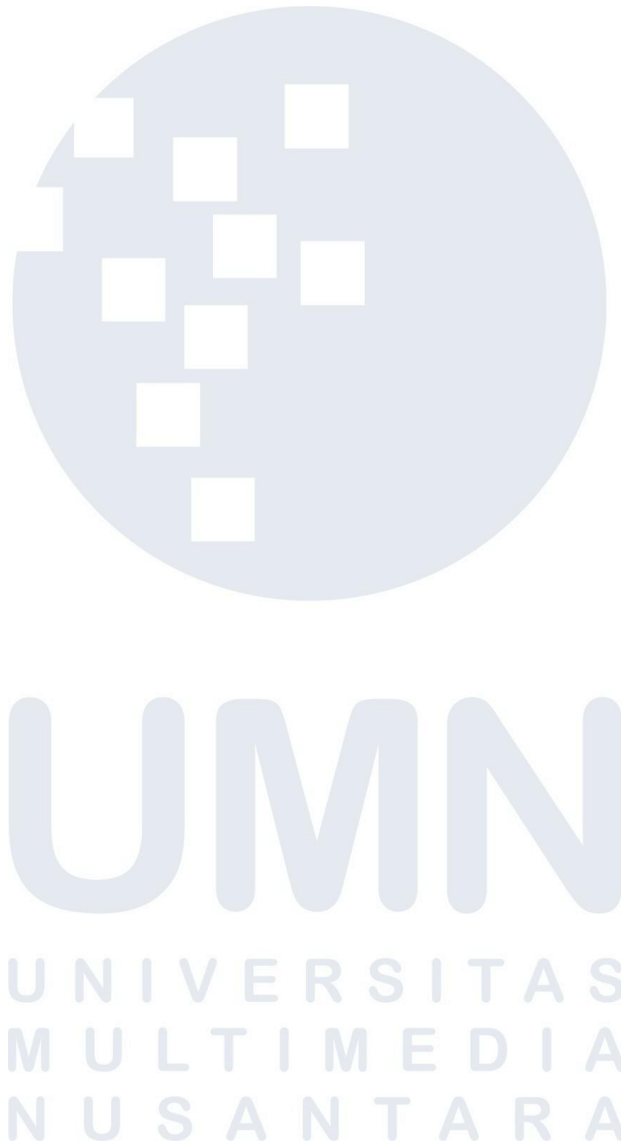
4.1	HASIL KARYA.....	20
4.1.1	<i>Hutan</i>	20
4.1.2	<i>Hutan Alam Bawah Sadar</i>	21
4.2	PEMBAHASAN	24
4.2.1	<i>Analisis Environment</i>	24
5.	SIMPULAN	25
6.	DAFTAR PUSTAKA	26



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Hasil observasi film berdasarkan makna, gaya visual, dan color harmony.....	9
Tabel 3.2 Hasil wawancara.	13
Tabel 4.1 Perbandingan hutan dan hutan alam bawah sadar.....	24



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.2 The Forest (1927-28) karya Max Ernst. Sumber: The Forest, 1927-28 - by Max Ernst.....	5
Gambar 2.3 Ascending and Descending (1960) karya M. C, Escher. Sumber: National Gallery of Art.	6
Gambar 2.4 Female Nude in a Landscape (1920) karya M. C. Escher. Sumber: National Gallery of Art.	7
Gambar 2.5 6 jenis hue template. Sumber: Javoršek & Weingerl (2018).....	9
Gambar 3.1 Struktur Organisasi. Sumber: Dokumentasi penulis.	12
Gambar 3.2 Bumi Perkemahan Cikole. Sumber: Dokumentasi penulis.	16
Gambar 3.3 Konsep environment Blood Moon. Sumber: Dokumentasi penulis..	18
Gambar 3.4 Timeline. Sumber: Dokumentasi penulis.	19
Gambar 4.1 Background hutan: Dokumentasi penulis.....	20
Gambar 4.2 Background Hutan Alam Bawah Sadar. Sumber: Dokumentasi penulis.	21
Gambar 4.3 Background Hutan Alam Bawah Sadar. Sumber: Dokumentasi penulis	22
Gambar 4.4 Tekstur kapur dan kulit pohon. Sumber: Dokumentasi penulis	23
Gambar 4.5 Palet warna hutan dan hutan al. Sumber: Dokumentasi penulis	23

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A Hasil persentase similarity & AI	29
LAMPIRAN B Form bimbingan	31
LAMPIRAN C Form Perjanjian Skripsi	32



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA