

	ketiga, dimana Heidi kembali lagi kepada realita setelah ditegur oleh seorang guru wanita.		dominan hijau dengan beberapa warna kuning dan biru sebagai aksen. Warna yang digunakan cenderung realistik.
Hutan alam bawah sadar 	Hutan alam bawah sadar Heidi menurut imajinasi yang ia alami. Hutan ini didorong oleh kondisi Heidi yang ketakutan dan dikuatkan oleh <i>setting</i> waktu tengah malam yang membuat Heidi sulit membedakan realita dan mimpi.	Berbeda dengan hutan pada realitanya, hutan alam bawah sadar Heidi bersifat surealis, menggunakan tekstur yang lebih kasar dan geometri objek yang tidak masuk akal.	 Warna yang digunakan adalah monokromatik merah, dimana merah yang digunakan memiliki saturasi yang tinggi hingga kontras dengan penggunaan warna hitam.

Sumber: Dokumentasi penulis

5. SIMPULAN

Film *Blood Moon* menceritakan Heidi yang merasakan ketakutan dan kebingungan saat mengalami menstruasi pertamanya akibat kurangnya pengertian yang cukup pada menstruasi dan pubertas. Ketakutan dan kemaluan akan tubuhnya sendiri tersebut membuatnya lari ke dalam hutan, dimana persepsinya akan dunia disekitarnya berubah. Visual hutan dan tubuhnya mengalami perubahan bentuk ketika diliputi oleh kondisi mentalnya yang kecau, yang membuatnya malu akan dirinya sendiri sehingga ia menganggap segala hal menjadi ancaman.

Setelah melakukan riset terhadap *environment* pada film *Blood Moon*, dapat disimpulkan bahwa perancangan *environment* dapat memvisualisasikan ketakutan dalam berbagai cara. Seperti penggunaan aliran surrealisme yang dekat kaitannya dengan alam bawah sadar yang kurang dimengerti secara logika dan penanda akan absurditas. Penggunaan surrealisme dalam konteks ini merepresentasikan hilangnya kendali karakter akan realita dan dunia disekitarnya, sehingga memberikan perasaan ketakutan dan tidak nyaman yang disebabkan oleh kurangnya pengertian akan situasi. Pada film *Blood Moon*, pendekatan surrealisme yang digunakan mengikuti referensi karya-karya Max Ernst dan M.C. Escher yang juga menggambarkan suasana hutan. Dari analisis yang didapatkan, penggambaran yang surealis berdasarkan karya-karya Max Ernst dan M.C. Escher menggunakan tekstur yang keras, penggambaran bentuk yang tajam, palet warna yang kontras, dan aktualisasi ide dalam visualisasi gambar, seperti pohon-pohon yang tinggi dan rapat seperti tembok untuk memberikan ide terkekang atau terperangkap.

6. DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, W., & Sari, K. I. P. (2018). HUBUNGAN PENGETAHUAN REMAJA TENTANG MENSTRUASI DENGAN TINGKAT KECEMASAN DALAM MENGHADAPI MENARCHE PADA SISWI KELAS IV DAN V SDI DARUL HIKMAH KRIAN SIDOARJO. *Nurse and Health Jurnal Keperawatan*, 7(1), 80–85.
<https://doi.org/10.36720/nhjk.v7i1.36>
- Byrne, M. T. (1999). *Animation: The Art of Layout and Storyboarding : Complete Step-by-step Techniques in Drawing Layout and Storyboards for Classical, TV and Computer Game Animation]*.
- Coronado, K. (2021). *THE ART OF CRAFTING IMAGINARY WORLDS: HOW WORLDS ARE BUILT FOR ANIMATED FEATURE FILMS*. California State University.
- Dodhy, S. (2017). Fear—A Positive Potential: Classic Explanation And New Elucidation. *New Academia: An International Journal of English Language, Literature and Literary Theory*, VI(I).