

## 1. LATAR BELAKANG PENCIPTAAN

*Environment* adalah latar belakang atau dunia dalam sebuah cerita, sebuah panggung untuk para karakter dimana mereka bisa berinteraksi dengan sesama mereka atau dengan objek disekitar mereka (Lammi, 2021). Dengan memanfaatkan *environment* design, sebuah film dapat secara efektif menunjukkan karakteristik tokoh sekaligus membantu penonton untuk memahami suasana dari dunia yang disajikan dalam film tersebut (Lasseter, 2011). Walaupun tidak terlalu diperhatikan seperti halnya sebuah tokoh, *environment* dan *background* sangatlah penting untuk memberikan konteks mengenai apa yang sedang terjadi dan dimana karakter tersebut sedang berada. Oleh karena itu, *environment* dapat dipikirkan dan diperlakukan sebagai sebuah bagian atau ekstensi dari sebuah karakter, berperan dalam memberikan informasi krusial mengenai dunia sekitarnya dan bagaimana ia berinteraksi dengan dunia tersebut (Lammi, 2021).

Ketakutan adalah emosi yang paling alami dan umum pada manusia. Perasaan ini terjadi sebagai reaksi terhadap semacam ancaman (Dodhy, 2017). Lingkungan fisik kita sehari-hari memiliki peran yang besar dalam tatanan, makna, dan stabilitas dalam hidup kita, sehingga tempat yang kita tinggali secara tidak langsung terkait dengan identitas pribadi kita. Namun, terkadang lingkungan sekitar kita justru dapat menyebabkan perasaan rusuh. Tempat yang sepi, gelap, tua, yang berkaitan dengan kematian, atau memiliki sejarah yang kelam membuat kita merasa tidak nyaman secara psikologis (McAndrew, 2019).

Menstruasi merupakan suatu hal yang selalu dianggap sebagai topik yang tabu atau memalukan di mayoritas masyarakat. Keluarga merasa tidak enak ketika membawa dan membicarakan masalah menstruasi pada anak-anak, begitupun dengan sekolah. Oleh karena itu, remaja menjadi gelisah dan bingung dalam menghadapi perubahan-perubahan yang terjadi pada tubuhnya, terutama pada masa menarche, yakni periode menstruasi pertama yang dialami pada masa awal remaja (Liewellyn, 2009). Kurangnya pendidikan dan pengetahuan terhadap menstruasi, serta keraguan masyarakat untuk mengeksplorasi topik mengenai menstruasi, khususnya pada anak-anak, memunculkan sikap dan efek yang dapat merugikan

dan bahkan membahayakan. Gejala yang sering terjadi pada remaja saat masa menarche adalah kecemasan, rasa pusing, mual, amenorrhoe (berhentinya menstruasi), dysmenorrhea (menstruasi yang disertai rasa sakit). menstruasi tidak teratur atau pendarahan terus menerus, hingga reaksi syok yang mendorong remaja untuk melakukan usaha bunuh diri (Anggraeni & Sari, 2018).

*Blood Moon* merupakan film animasi pendek yang mengangkat menstruasi dan ketakutan yang dialami kebanyakan remaja karena kurangnya informasi atau pengetahuan mengenai menstruasi sebagai tema utamanya. Film ini mengikuti Heidi, seorang remaja berusia 12 tahun yang tengah berada dalam perkemahan pramuka wajib yang diselenggarakan oleh sekolahnya. Heidi tiba-tiba terbangun di tengah malam ketika merasakan sakit perut dan rasa tidak nyaman. Ia seketika terkejut ketika mendapatkan dirinya berlumuran darah dan berlari ke dalam hutan karena kebingungan.

## 1.1 RUMUSAN DAN FOKUS

Dari latar belakang yang sudah diuraikan di atas, penelitian ini mengangkat permasalahan sebagai berikut: Bagaimana cara perancangan *environment* dapat memvisualisasikan ketakutan pada film *Blood Moon*?

Berdasarkan rumusan masalah diatas, penelitian ini memiliki batasan masalah sebagai berikut:

1. *Environment* yang dibahas merujuk pada *environment* hutan, dan hutan alam bawah sadar Heidi karena *environment* tersebut dianggap paling dominan dalam memvisualisasikan ketakutan Heidi.
2. *Environment* dianalisis berdasarkan gaya visual, *color harmony*, dan makna.

## 1.2 TUJUAN PENCIPTAAN

Penelitian ini memiliki tujuan untuk dapat menunjukkan kepada pembaca bagaimana perancangan *environment* dapat membuat *environment* dan *background* pada film *Blood Moon* yang merepresentasikan ketakutan karakter. Melalui penelitian ini, penulis diharapkan untuk bisa memberikan wawasan pada pembaca mengenai desain *environment* sesuai dengan psikologi karakter. Penelitian ini juga

bermanfaat bagi masyarakat dan pendidikan sebagai bahan referensi untuk penelitian terkait di masa depan.

## 2. LANDASAN PENCIPTAAN

### 2.1 ENVIRONMENT

Berbeda dari media film lainnya seperti *live action*, animasi unik dalam kemampuannya untuk menyajikan secara visual sebuah realita yang mengabaikan keterbatasan manusia (Coronado, 2021). Pembentukan realita tersebut dapat diraih dengan perancangan *environment* dan *world building* yang imersif dan mendetail sehingga memberikan sebuah film yang imersif dan memiliki daya tarik yang kuat untuk menahan audiens agar tetap menonton.

*Environment* dalam animasi merujuk pada kondisi atau keadaan sekitar yang mengelilingi karakter. Membuat sebuah *environment* yang menarik namun juga realistis dan dapat dipercaya dalam konteks dunia dan cerita yang dibawakan dapat diraih dengan proses *worldbuilding*, sebuah tahap pembangunan dunia atau latar imajiner yang seringkali dikaitkan dengan fiksi ilmiah. *Worldbuilding* mencakup pengembangan berbagai aspek seperti sejarah, geografi, budaya, dan ekologi, penciptaan geografi, latar belakang cerita, flora, fauna, teknologi, hingga suku dan bangsa (Hergenrader, 2018). *Environment* menciptakan ruang bagi narasi sebuah film untuk berlangsung, membawa penonton ke dalam realitas yang unik bagi cerita tersebut. Dalam film animasi, *environment* dapat menjadi petunjuk karakteristik tokoh, mampu memberikan pemahaman yang mendalam kepada identitas sang karakter melalui caranya berinteraksi dan memandang dunia sekitarnya (Lasseter, 2011).

Walaupun seringkali diabaikan dibandingkan dengan karakter yang seringkali merupakan sentral dari sebuah film, *environment* merupakan aspek yang penting dan krusial dalam pembentukan film tersebut. *Environment* diperlukan penonton untuk dapat memahami konteks mengenai apa yang sedang berlangsung dan dimana karakter berada, menjadi bagian dari karakter tersebut dan memberikan informasi penting mengenai identitasnya dan dimana ia berada (Lammi, 2021).