Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

Team project ©2017
Dony Pratidana S. Hum | Bima Agus Setyawan S. IIP

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Animasi

Animasi adalah gambar bergerak, dimana kata animasi sendiri diambil dari bahasa Latin, yang artinya memberi hidup (Wright, 2013). Meskipun begitu, animasi bukan hanya sekedar gambar bergerak melainkan sebuah bentuk seni yang proses pembuatannya melibatkan banyak orang yang tergabung dalam sebuah tim (White, 1989). Walaupun hanya berdurasi pendek, pembuatan animasi tersebut memiliki proses. Proses produksi animasi bisa dilakukan secara traditional maupun digital. Wright (2013) menyatakan, pada animasi tradisional, pembuatan aset animasi seperti *background* dan karakter digambar di atas *cel*. *Cel* tersebut kemudian digabung dan pergerakan animasi ditangkap oleh kamera *frame* demi *frame.* Pada animasi CGI, pembuatan karakter dan *background* dilakukan secara digital dengan menggunakan teknologi komputer. Tokoh yang sudah dirancang akan dimodeling ke dalam bentuk 3D, begitu pula dengan *environment* (2013). Meskipun teknik produksinya berbeda namun proses produksi yang dilalui oleh kedua animasi ini sama.

2.2. *Production Design* dalam Animasi

Animasi dibuat dengan melibatkan banyak pihak didalam prosesnya. Winder dan Dowlatabadi menyatakan, producer, penulis, dan pencipta konsep, adalah bagian dari tim kreatif. Seiring berjalannya proses produksi, maka akan dibutuhkan sebuah tim yang berperan dalam menciptakan visual animasi. Mereka yang berperan dalam

Perancangan Set dan Property..., Irene Dian Candra, FSD UMN, 2018

proses penciptaan visual tersebut disebut sebagai tim inti, yang terdiri dari director, *visual effect supervisor*, *production designer* atau *art director*, *visual development artist*, dan *stereoscopic supervisor* (2011). *Production designer* adalah orang yang bertanggung jawab pada keseluruhan tampilan visual animasi. Bersama *art director*, *production designer* akan merancang *color script* yang akan digunakan pada karakter dan *environment*. (Wright, 2013) *Production designer* juga bertanggung jawab dalam perancangan lokasi, set, properti, dan *environment* dalam animasi.

2.3. *Environment* dalam Animasi

Environment adalah salah satu unsur yang penting dalam pembuatan animasi. *Environment* dibuat untuk mendukung aksi dari karakter dan memperjelas sebuah *scene* tempat karakter melakukan aksinya. Meskipun penting, *environment* dalam animasi dirancang sedemikian rupa untuk menjadi tidak terlalu kompleks agar karakter dalam animasi tetap terlihat menonjol dan penonton tetap fokus pada karakter tersebut (Hardman, 2007). Selain itu, menurut Ami Chopine, peranan *environment* menjadi penting karena dapat memberikan informasi yang membawa cerita kepada penonton. Dengan adanya *environment*, penonton bisa ikut terbawa suasana yang dirasakan oleh karakter di dalam dunianya (2011).

2.4. *Environment* dan Tokoh

Environment pada sebuah film dirancang untuk mendukung keberadaan tokoh. Menurut Besen & Hallett (2008), perancangan *environment* dilakukan dengan memikirkan keberadaan tokoh sehingga tokoh tersebut tetap menonjol namun

Perancangan Set dan Property..., Irene Dian Candra, FSD UMN, 2018

masih menunjukan relasi dengan *environment*-nya. *Environment* dan karakter harus bisa menunjukan relasi yang harmonis melalui bentuk dan penerapan warnanya. *Environment* akan kehilangan fungsinya ketika keberadaan sebuah tokoh dilupakan sehingga *environment* yang dirancang akan berkaitan dengan unsur-unsur yang dimiliki oleh si tokoh pada film.

Gambar 2. 1. Perbedaan *environment* pada karakter yang sama
(Animation Unleashed/ Ellen Bessen & Bryce Hallett, 2008)

Menurut Shorter (2012), perancangan *environment* dengan tokoh yang terlibat didalamnya memiliki hubungan atau keterkaitan, sehingga muncul pertanyaan-pertanyaan mengenai cerita dan tokoh sebelum memulai perancangan tersebut. Hal itu dilakukan agar perancang *environment* dapat mengenal lebih dalam tentang

environment yang dirancang dan mempertanggungjawabkan rancangan tersebut sesuai dengan cerita dan tokoh yang terlibat di dalamnya (hlm. 57).

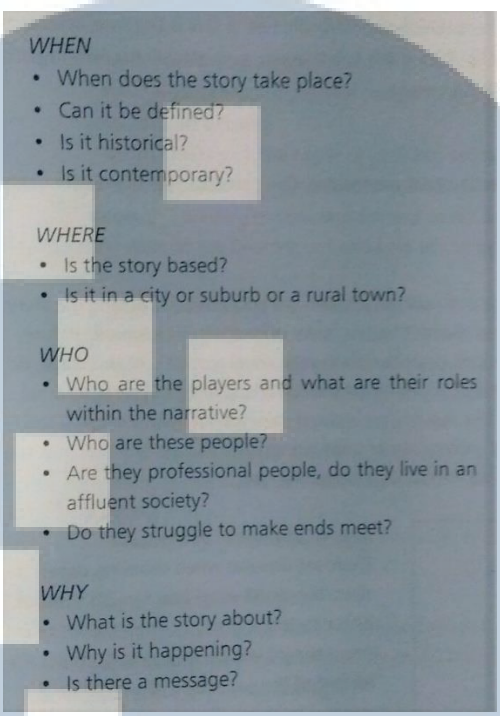
- Who is this person?
- What role does he or she play in the story?
- What is this character's relationship with the others?
- How old is this person?
- What is this person's ethnicity and social background?
- Which social class does he or she belong to?
- What is the state of this person's mental health? How does the situation affect it?
- What is this person's style?
- What is their physical appearance; their build (stature)?

Gambar 2. 2. Pertanyaan menyangkut karakter.

(*Designing for Screen: Production Design and Art Direction Explained*/ Georgina Shorter, 2012)

Sebelum merancang sebuah environment, perancang terlebih dahulu mengenal pribadi tokoh yang ada di dalam cerita. Untuk mengetahui hal tersebut, muncul pertanyaan yang lebih mendetail tentang kepribadian tokoh yang dapat dijadikan acuan dalam merancang *environment*. Setelah mengenal kepribadian tokoh, perancang kemudian memahami cerita untuk menentukan set dan properti yang sesuai pada cerita.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



WHEN

- When does the story take place?
- Can it be defined?
- Is it historical?
- Is it contemporary?

WHERE

- Is the story based?
- Is it in a city or suburb or a rural town?

WHO

- Who are the players and what are their roles within the narrative?
- Who are these people?
- Are they professional people, do they live in an affluent society?
- Do they struggle to make ends meet?

WHY

- What is the story about?
- Why is it happening?
- Is there a message?

Gambar 2. 3. Pertanyaan menyangkut pemahaman cerita.

(Designing for Screen: Production Design and Art Direction Explained/ Georgina Shorter, 2012)

2.5. Komposisi

Perancangan *environment* pada film tidak bisa hanya sekedar indah namun bisa menceritakan sesuatu bagi yang melihatnya (Shorter, 2012). Oleh sebab itu dalam merancang sebuah *environment* diperlukan sebuah komposisi. Komposisi tersebut tercipta dengan dukungan elemen seperti *foreground*, *middleground*, dan *background*. Ketiga elemen ini diperlukan untuk menciptakan persepsi atau kedalaman pada sebuah environment (Cantrell & Yates, 2012).

2.5.1. *Foreground*

Foreground merupakan area terdekat si penglihat. Dalam sinema, area ini merupakan area yang berada di antara lensa kamera dan subjek yang direkam.

Perancangan Set dan Property..., Irene Dian Candra, FSD UMN, 2018

Biasanya pada area ini tidak terdapat apa-apa, tapi *foreground* dapat membantu dalam perancangan environment dengan memberikan properti pada area ini sehingga properti tersebut memberikan kesan atau informasi tertentu kepada penonton (Bowen & Thompson, 2009).

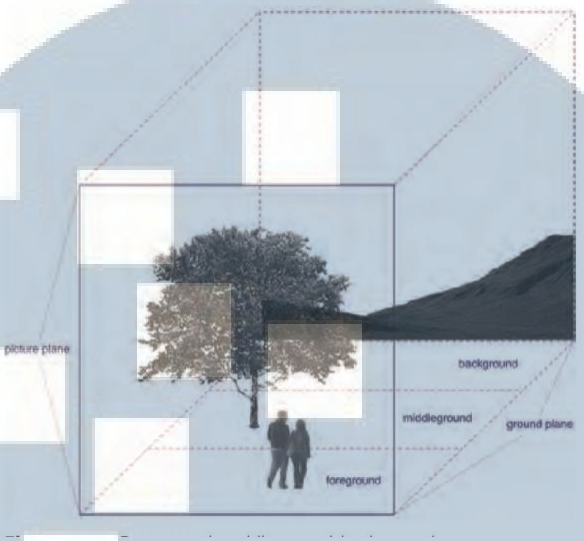
2.5.2. *Middleground*

Middleground merupakan area yang berada di antara *foreground* atau *background*. Dalam perekaman adegan di sinema, tokoh akan beraksi di area *middleground*. *Middleground* merupakan area yang mudah ditangkap dalam *shot* kamera tapi tidak akan terlalu terlihat dengan pengambilan *close-up shot* (Bowen & Thompson, 2009).

2.5.3. *Background*

Background merupakan area yang penempatannya berada di belakang subjek atau objek tertentu. Area ini berada jauh dari penglihatan si penglihat. *Background* pada sinemasi bisa digunakan untuk *shot establish* untuk memperlihatkan lokasi pada film dan juga bisa digunakan untuk menunjukan suasana pada film.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 2. 4. *Foreground, Middleground, and Background*
(Modeling the environment/ Bradley Cantrell & Natalie Yate, 2012)

2.6. Mise-En-Scene

Dalam sebuah film, untuk menggambarkan sebuah adegan suatu scene, tidak cukup jika hanya mengandalkan *shot*. *Shot* tersebut harus didukung oleh elemen-elemen lain yang bisa membuat penonton ikut terbawa oleh suasana hanya dengan melihat *shot*. Oleh sebab, munculah sebuah istilah *mise-en-scene*, yang dalam bahasa Prancis artinya penempatan adegan (Bordwell & Thompson, 2013). *Mise-en-scene* bertujuan untuk menarik penonton melalui *shot* yang ditampilkan beserta dengan isi yang di dalam *shot* tersebut. Salah satu elemen yang terkandung di dalamnya adalah set dan properti. Set dan properti merupakan elemen yang berperan penting dalam pembentukan *environment* sebuah film.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

2.6.1. Set

Set merupakan salah satu visual yang penting dalam film. Set merupakan elemen yang dilihat oleh penonton selain tokoh pada suatu *shot*. Set pada sebuah film bisa mengambil dari lokasi asli atau buatan. Set bisa membuat tokoh tidak terlihat oleh penonton namun set juga bisa membuat tokoh lebih menonjol. Selain itu, sebuah set yang ada pada sebuah film dapat memvisualisasikan suasana yang ada di dalam cerita serta sesuatu yang ingin disampaikan secara tersirat (Corrigan & White, 2012). Berikut adalah contoh set *mise-en-scene* pada dua buah film, yaitu film *Wings of Desire* (1987) dan *Bram's Stoker Dracula* (1992).

Gambar 2. 5. Contoh set *mise-en-scene* pada film.
(Film Art an Introduction/ Brodwell & Thompson , 2013)

2.6.2. Properti

Properti merupakan bagian dari set dan merupakan benda-benda yang digunakan oleh tokoh di dalam film (Corrigan & White, 2012). Menurut Brodwell dan Thompson, penyusunan properti pada sebuah set bisa memberikan kesan dan informasi yang lebih spesifik kepada penonton dan tidak hanya menjadi pelengkap atau dekorasi yang cantik saja (2013). Dalam film, properti memiliki 2 prinsip bentuk, yaitu *instrumental props* dan *metaphorical props. Instrumental props*

merupakan properti yang digunakan sebagai dekorasi dan memiliki fungsi pada umumnya dan *metaphorical props* adalah properti yang muncul pada film dan memiliki makna tertentu dalam bentuk tersirat (Corrigan & White, 2012). Berikut adalah salah satu contoh *metaphorical props* pada film *Spellbound* (1945), dimana *shot* tersebut menunjukan sebuah *shot* gelas berisi susu yang bisa menimbulkan banyak asumsi dari penonton terhadap gelas susu tersebut.

Gambar 2. 6. Contoh *metaphorical props*.
(Film Art an Introduction/ Brodwell & Thompson, 2013)

2.7. Elemen Bentuk pada Desain

Environment merupakan sebuah visual yang perancangannya menerapkan elemen-elemen desain. Menurut Laurer dan Pentak (2008), elemen-elemen desain antara lain yaitu, *line, shape/ volume, pattern and texture, illusion of space, illusion of motion, value,* dan *color*. Masing-masing elemen memiliki peran yang penting dalam sebuah desain, namun elemen *shape* atau bentuk merupakan elemen dasar pada sebuah desain. Elemen bentuk dapat diketahui melalui warna dan penggabungan antara garis. Penggabungan antara bentuk dapat menciptakan bentuk

baru yang rumit maupun yang sederhana. Desainer menggunakan elemen bentuk pada desain antara lain untuk memberikan informasi tertentu, memberikan simbol dari arti tertentu, menciptakan teksture dan kedalaman, serta dapat menunjukan sebuah suasana dan emosi tertentu (*The Meaning of Shapes, Developing Visual Gramar*, 2010). Dari elemen bentuk, kemudian muncul macam-macam jenis bentuk, yaitu bentuk geometri, bentuk organis, dan bentuk abstract.

2.7.1. Bentuk geometri

Menurut Poulin, bentuk geometri merupakan bentuk yang paling mudah dikenal dan juga diingat. Lingkaran, segitiga, dan persegi atau kotak merupakan bagian dari bentuk geometri. Pada umumnya bentuk geometri memiliki garis pinggir yang teratur, lurus dan kaku, atau sudut garis yang tajam (2011). Bentuk geometri ini memiliki karakteristik yang rapi dan teratur.

2.7.2. Arti Bentuk

Dari macam-macam bentuk yang ada, masing-masingnya dapat mengomunikasikan pesan dan arti yang berbeda. Bentuk tersebut dapat digabungkan dengan warna sehingga memiliki pesan tertentu bagi yang melihatnya. (*The Meaning of Shapes, Developing Visual Gramar*, 2010) Bentuk lingkaran tidak memiliki garis mulai ataupun garis akhir sehingga bentuknya dapat mengartikan sebuah keabadian. Bentuk lingkaran yang terlihat *flexible* juga dapat melambangkan pergerakan yang bebas, menciptakan kesan yang feminim karena garis lengkungnya, serta dapat memberikan kesan kehangatan dan kekeluargaan. Bentuk kotak merupakan bentuk yang stabil. Bentuk yang lurus dan kaku dapat memberikan kesan yang rasional dan

Perancangan Set dan Property..., Irene Dian Candra, FSD UMN, 2018

formal, juga kesan bosan. Bentuk ini juga dapat memberikan kesan yang keamanan dan tertutup karena bentuknya yang padat dan keras. Bentuk segitiga memiliki kesan yang stabil tetapi juga agresif. Segitiga akan stabil ketika berdiri di alasnya yang datar dan menjadi tidak stabil ketika berdiri di alasnya yang bersudut. Selain itu menurut Poulin (2012), bentuk yang memiliki sudut memberikan kesan dingin dan mengancam.

2.8. Prinsip Desain Interior

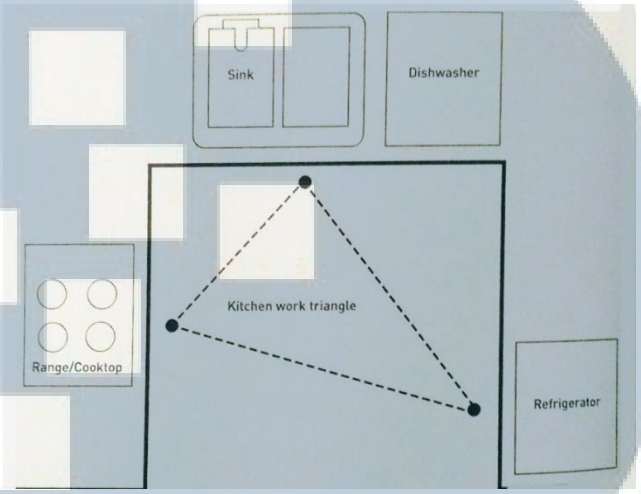
Dalam perancangan sebuah *environment* yang berada di dalam ruangan, diperlukan penataan *setting* dan peletakan properti yang bisa menciptakan suasana yang dapat mendukung tokoh di dalamnya. Kilmer menyatakan bahwa sebuah ruangan dirancang untuk memberikan kenyamanan pada penghuninya sehingga perancangan ruangan harus sesuai dengan kondisi dan skala penghuninya (2014). Menurut, Lee (2011), terdapat beberapa prinsip dalam mendesain sebuah interor, salah satunya adalah prinsip *Purpose and Function.*

Prinsip ini adalah prinsip pertama yang digunakan dalam mendesain sebuah interior, karena sebuah ruangan harus terlebih dahulu dievaluasi agar diketahui fungsinya lebih lanjut. Pada sebuah ruangan, jika dilihat dari fungsinya terdapat ruangan *primary function space* dan *dual function space*. *Primary function space* adalah ruangan yang memiliki satu fungsi didalamnya, seperti kamar mandi, dan *dual function space* adalah ruangan yang didalamnya memiliki dua fungsi, seperti dapur yang digabung dengan ruang makan.

Selain itu, pada ruangan dapur terdapat format penyusunan layout yang biasa digunakan dalam mendesain ruangan tersebut, format tersebut disebut *work*

Perancangan Set dan Property..., Irene Dian Candra, FSD UMN, 2018

triangle, dimana format ini digunakan untuk memudahkan pergerakan penghuni ketika beraktivitas di dalam dapur.



Gambar 2. 7. *Work Triangel* pada dapur.
(10 Principles of Good Interior Design/ Lee, 2011)

2.9. Warna

Warna bisa menjadi elemen terpenting dalam visualisasi sebuah film. Bellatoni menyatakan bahwa warna merupakan salah satu elemen yang sangat jarang disadari oleh penonton secara langsung dan warna dapat memanipulasi penonton (2013), meskipun begitu, penonton bisa merasakan emosi dan suasana dari tampilan warna. Bellantoni menyatakan bahwa beberapa film menggunakan warna untuk menunjukan perubahan karakter dan *storytelling* cerita (2013). Warna dalam film bisa diterapkan pada suasana dan *environment* sehingga setiap warna yang divisualisasikan di dalam sebuah *scene* memiliki arti yang berbeda sesuai dengan penggunaanya (Shorter, 2012).

2.9.1. *Color Wheel*

Color wheel yang pada umumnya digunakan adalah *twelve-step color wheel* (Bleicher, 2012). Di dalam *color wheel* terdapat tiga warna primer, yaitu merah, kuning dan biru. Ketiga warna ini disebut warna primer karena warna-warna tersebut tidak bisa dipecah menjadi warna lain tetapi bisa dicampurkan untuk menghasilkan warna baru. Hasil pencampuran dua warna primer tersebut akan menciptakan warna sekunder yang terdiri dari warna *orange*, hijau, dan ungu. Warna-warna sekunder tersebut kemudian bisa dicampur lagi dengan warna-warna primer sehingga menghasilkan warna-warna tersier. *Color wheel* berfungsi untuk membantu penggunanya dalam menentukan penggabungan antar warna yang bersebelahan maupun yang berseberangan.

Gambar 2. 8. *Color wheel*

(Contemporary Color/ Steven Bleicher, 2012)

Penggunaan *color wheel* dapat membantu desainer dalam menggabungkan warna yang dapat menciptakan *color harmony*. Menurut Bleicher (2012), warna analogus

merupakan warna yang dapat menciptakan color harmony karena warna-warnanya yang saling bersebelahan. Selain warna analogus, ada juga warna komplementer, yaitu dua warna dalam color wheel yang saling bersebrangan.

2.9.2. Psikologi Warna

Masing-masing warna mengandung arti dan memberikan persepsi yang berbeda-beda bagi tiap orang. Menurut Bleicher, warna dan emosi saling berkaitan dimana warna dapat mengekspresikan sesuatu diluar kata dan bahasa (2012). Reaksi dan presepsi kita terhadap warna dipengaruhi oleh lingkungan luar dan lingkungan keluarga sehingga manusia memiliki persepsinya masing-masing terhadap warna. Menurut Angela Wright, seorang pakar psikologi yang mempelajari psikologi warna, terdapat empat warna primer psikologi, yaitu merah, biru, kuning, dan hijau. Ketiga warna tersebut berhubungan dengan fisik, pikiran, emosi, dan keseimbangan yang berhubungan dengan tiga sebelumnya.

1. Merah

   Merah merupakan warna yang dapat menstimulasi manusia secara fisik. Warna merah memberikan kesan kuat dan berani. Warna ini juga merupakan warna yang menarik perhatian manusia dalam jarak dekat. Secara positif, merah adalah warna yang hangat dan menunjukan semangat, namun merah juga dapat memberikan kesan negatif seperti agresif, ketegangan, dan pemberontakan.

2. Biru

Perancangan Set dan Property..., Irene Dian Candra, FSD UMN, 2018

Biru merupakan warna yang bisa mempengaruhi pikiran dan mental manusia. Warna biru muda bisa memberikan perasaan tenang dan nyaman serta meningkatkan konsentrasi. Meskipun begitu warna biru juga bisa memberikan kesan dingin, kesepian, tidak ramah, dan tidak memiliki emosi.

3. Kuning

Kuning merupakan warna yang dapat menstimulasi emosi manusia. Secara psikologi, kuning adalah warna yang kuat. Kuning juga warna yang menarik perhatian manusia dari kejauhan. Warna kuning bisa memberikan kesan ceria dan bahagia, meningkatkan *mood*, memberikan kesan percaya diri dan optimis. Menurut Bleicher (2012), Warna kuning juga memberikan kesan negatif seperti kerapuhan, ketakutan, kecemasan dan depresi.

4. Hijau

Hijau memberikan kesan ketenangan dan pemulihan. Warna ini merupakan warna keseimbangan. Selain itu warna hijau juga warna yang berhubungan dengan lingkungan dan alam, memberikan kesan damai dan kesegaran. Negatifnya, warna hijau dapat memberikan kesan bosan, lembab, dan lemah.

5. Coklat

Menurut Bleicher (2012), Warna coklat merupakan warna yang menggambarkan sensasi dan kinerja tubuh. Warna dengan *earthy tone* memiliki arti rasa penerimaan dan dukungan. Individu yang memilih warna coklat kemungkinan memiliki rasa gelisah dan keinginan untuk memperbaiki masalah atau situasi

Perancangan Set dan Property..., Irene Dian Candra, FSD UMN, 2018