



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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.

BAB II

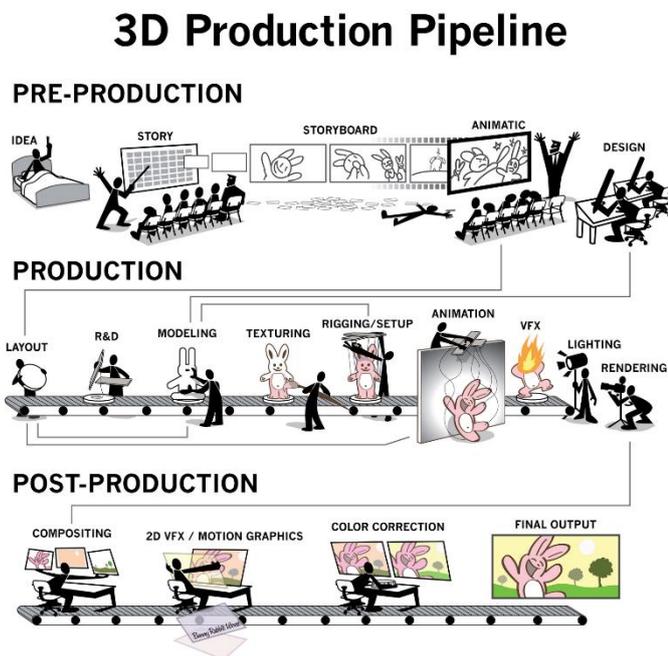
TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Animasi

Animasi bersal dari Bahasa latin *animare* yang berarti memberikan kehidupan, menghidupkan benda mati dengan mencitpakan ilusi gerakan dari cara membuat gambar satu persatu ataupun pada zaman sekarang telah mengalami kemajuan dengan menggunakan komputer menciptakan sebuah manipulasi gambar. (Paul Wells, 2013). Penemuan animasi sudah berlangsung begitu lama dengan adanya bukti pengetahuan tentang pergerakan suatu benda pada masa tersebut oleh orang-orang yang hidup pada zaman tersebut. Berlanjut menggunakan kaca untuk melukis, hingga animasi 2d yang menggunakan kertas satu persatu hingga akhirnya mendapatkan ide untuk membuat animasi dan masih terus dikembangkan. Hingga saat ini ditemukannya animasi 3d, menurut Beane (2012) pembuatan animasi 3d tidak seperti menggambar, melukis, atau cara tradisional yang telah dikenal sejak lama.

Dalam pembuatan animasi 3d terdapat banyak peran didalamnya yaitu *modeler, rigger, texture, animator, vfx, lighter* dan *renderer* yang memiliki posisi sejajar dalam pentingnya pembuatan animasi 3d. Menciptakan animasi 3d pastinya harus menggunakan komputer dan *software* yang mendukung didalamnya seperti 3ds max ataupun Autodesk Maya. Komputer itu sendiri dipercaya ditemukan pada tahun 1938 oleh Konrad Zuse yang disimpan di *Museum of Thecnology*, German.

Komputer terus dikembangkan hingga tahun 1970, komputer diciptakan lebih kecil dan cepat serta ide untuk menciptakan 3d dicetuskan. Henri Gouraud menemukan beberapa hal salah satunya *gouraud shading* yang penggunaannya sekarang kita ketahui untuk mendapatkan hasil yang *smooth* pada saat *render*. Martin Newell juga menciptakan *Utah teapot* yang sampai sekarang masih dapat kita temukan di 3ds max ataupun maya, Utah teapot ini digunakan untuk *test rendering algorithms*. Hingga pada tahun 1990, animasi 3d mencapai kesuksesan komersial dengan beberapa film yang telah menggunakan aspek 3d ini dan masih terus berkembang hingga saat ini.



Gambar 2.1. *3D Production Pipeline*
(3d Animation Essentials,2012)

Dalam menciptakan animasi 3d terdapat 3 tahap yaitu *preproduction*, *production* dan *postproduction*. *Perproduction* merupakan tahap perencanaan, prancangan dan pencarian yang dibutuhkan dalam pembuatan cerita yang dapat

dikatakan merupakan tahap yang cukup krusial. Dikutip dalam Baene, “*A good idea with a solid production plan has a much better chance of being completed than a great idea with no plan*”. *Production* merupakan tahap penciptaan segala konsep yang telah dilakukan pada tahap *preproduction* dan *postproduction* tahap akhir dari pembuatan animasi 3d yang menggabungkan hasil *render* ditahap *production* yang juga merupakan tahap *polishing* untuk membuat film menjadi lebih menarik dengan ditambahkan *vfx* atau *color correction* sebelum film ditayangkan.

2.2. Environment

Environment merupakan dunia bagi karakter dan segala aspek didalamnya, tempat semua karakter ataupun benda lainnya ditempatkan dan berinteraksi satu sama lain dan menimbulkan cerita didalamnya. *Environment* dapat berupa pemandangan, bangunan, ataupun perabotan serta penggambaran keadaan social (Rapport, 1982). *Setting* dalam suatu film harus diciptakan sekontras mungkin dengan karakter agar pesan yang disampaikan kepada penonton dapat tersampaikan mau itu pesan visual ataupun mood yang ingin dibentuk namun tentunya terdapat beberapa aspek yang harus diperhatikan, Duncan (dikutip dalam Ardyputra,2018) berkata, pada film fantasi dunia yang diciptakan harus orisinil namun tetap mengandung elemen dari dunia nyata sehingga dunia tersebut akan terlihat seperti sebagaimana bumi diciptakan, bukan planet *sci-fi* lain.

Latar memiliki peran penting bagi cerita yang berbeda dengan dialog karena latar mengkomunikasikannya dengan cara yang berbeda, suatu adegan dapat diceritakan didalamnya meski tanpa dialog karena melihat dari *environment* yang divisualisasikan menurut Besen (dikutip dalam Nurwedi ,2017) , misalnya dalam

satu frame terdapat background dengan pohon yang berjatuhan , rumah hancur , kondisi kacau dan digenang air maka penonton akan langsung mengetahui bahwa ada hal yang tidak beres saat itu dan penonton akan langsung meraskan mood pada adegan tersebut sehingga akan terhubung dengan emosi penonton .

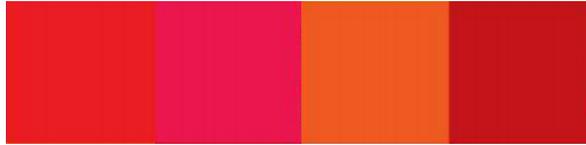


Gambar 2.2. *Environment* dapat bercerita
(Tsunami,2020)

2.3. Teori Warna

Adams (2008) mengatakan, mata dan otak manusia dapat mengartikan warna secara fisik, mental maupun secara emosional yang mengakibatkan tiap warna memiliki artinya masing-masing. Warna akan dibagi menjadi warna primary yaitu merah, biru dan kuning, kemudian warna secondary yaitu oren, hijau dan ungu, serta warna netral yaitu hitam, putih dan abu-abu.

1. *Red*



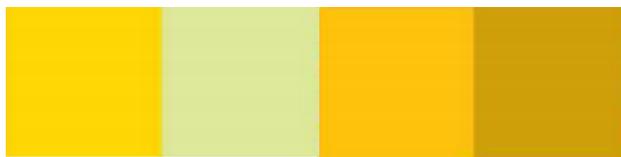
Gambar 2.3. Warna Merah

(Adams.2008)

Warna merah sangat sering dikaitkan dengan warna api, darah maupun hal yang berhubungan dengan seksualitas. Namun, terdapat arti positif maupun negatif pada warna merah. Arti positif pada warna merah dapat berupa cinta, kekuatan, gairah, ataupun sifat antusias. Sedangkan arti negative pada warna merah adalah amarah, pertarungan, revolusi, kekejaman ataupun hal-hal bersifat amoralitas.

Tidak hanya arti positif maupun *negative* warna merah pada beberapa negara ataupun budaya memiliki arti tersendiri. Afrika mengidentikkan merah tua sebagai lambang kematian, Prancis melambangkan merah sebagai warna maskulin atau melambangkan kejantanan, sebagian besar Asia menggunakan warna merah sebagai lambang pernikahan yang sampai sekarang masih digunakan dan dipercaya membawa kebahagiaan dan keberuntungan dan juga sebagai lambang kemakmuran. India menggunakan warna merah sebagai lambang prajurit di negara mereka. Warna merah sering diartikan sebagai lambang kecepatan dan sering digunakan untuk objek yang memiliki arti dominan atau ingin ditonjolkan.

2. *Yellow*



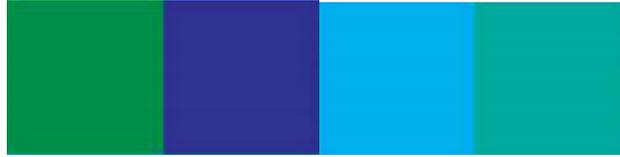
Gambar 2.4. Warna Kuning

(Adams,2008)

Warna kuning sering diibaratkan sebagai matahari, namun terdapat arti positif lainnya seperti kebahagiaan, harapan, idealisme, sifat optimis, maupun cahaya. Sedangkan arti *negative* pada warna kuning dapat melambangkan kecemburuan, penakut, tanda untuk peringatan akan suatu hal, dan dapat diartikan sebagai penipuan atau hal yang tidak benar. Tidak hanya itu, dalam beberapa negara atau kebudayaan lainnya warna kuning sering diidentikkan dengan beberapa hal.

Mesir dan Burma menganggap kuning sebagai lambang berkabung atau menandakan perkabungan. India menggunakan kuning sebagai lambang yang digunakan oleh pedagang dan juga petani, namun untuk kaum Buddhist justru para biksu menggunakan warna kuning untuk jubah yang mereka kenakan. Pada agama Hindu, warna kuning digunakan untuk merayakan festival musim semi pada acara keagamaan mereka sedangkan Jepang menyimbolkan kuning sebagai warna keberanian. Adams menambahkan, kuning juga merupakan warna yang dapat mencuri perhatian dan lebih terang dari pada warna putih.

3. *Blue*



Gambar 2.5. Warna Biru

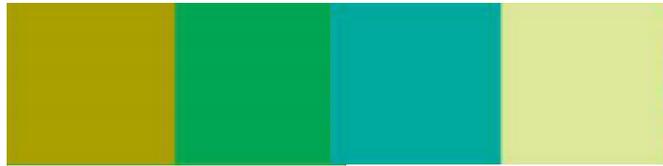
(Adams,2008)

Warna biru pada umumnya sering diibaratkan sebagai warna laut atau langit sesuai dengan gambaran aslinya, namun biru juga memiliki arti positif lainnya seperti melambangkan kecerdasan atau pengetahuan, perdamaian, loyalitas, perdamaian, kesejukan, kejantanan, dan keadilan. Sedangkan arti negative dari warna biru itu sendiri dapat diartikan sebagai lambang depresi, kesedihan, kepedihan dan hal yang menyulitkan. Biru juga memiliki arti lain pada beberapa negara dan budaya yang ada didunia.

Sebagian besar perusahaan didunia, menggunakan warna biru sebagai warna perusahaan mereka dan sebagaian besar didunia menganggap biru sebagai warna yang melambangkan kejantanan atau sering disebut *masculine* namun berbeda dinegara China, biru sering diidentikkan sebagai warna untuk anak-anak kecil namun berjenis kelamin perempuan. Iran menyimbolkan biru sebagai lambang berkabung, sangat berbeda dengan tradisi pernikahan dibarat biru diartikan sebagai lambang cinta. Biru juga sering dianggap dapat membuat *relax* dan dianggap dapat membuat seseorang lebih produktif, namun penggunaan warna biru harus dipertimbangkan dalam warna makanan karena dapat membuat kesan tidak

menarik dan tidak membuat selera makan karena sangat jarang digunakan untuk warna makanan.

4. *Green*



Gambar 2.6. Warna Hijau

(Adams,2008)

Warna hijau sering diidentikkan dengan hal yang berhubungan dengan alam melambangkan penyembuhan seperti yang sering digunakan unit kesehatan, pertumbuhan, kesuksesan, uang, kejujuran, muda, kesuburan dan *harmony*. Namun, warna hijau juga memiliki arti negatif seperti keserakahan, kecemburuan, sakit atau mual, racun, ataupun dapat gambarkan pada seseorang yang tidak berpengalaman. Hijau dalam beberapa budaya atau negara juga memiliki pengertian yang berbeda.

Agama Islam menganggap hijau terkait dengan surga dan menjadi simbolisme agama islam. Budaya celtic menganggap manusia hijau merupakan dewa kesuburan, budaya asli Amerika mengaitkan hijau dengan kemauan manusia. Hijau juga di artikan sebagai warna yang nyaman untuk mata dan juga warna yang menyegarkan yang sering digunakan untuk rumah sakit untuk menenangkan pasien di rumah sakit.

5. *Purple*



Gambar 2.7. Warna ungu
(Adams,2008)

Ungu sering dilambangkan sebagai royaltas dan juga lambang spiritual, namun ungu juga memiliki arti positif lainnya seperti kemewahan, harapan, imajinasi, juara, inspirasi, kebangsawanan, kecanggihan atau modern. Namun, arti negative dari warna ungu dapat dilambangkan sebagai kegilaan, hal yang berlebihan, dan kekejaman. Beberapa negara dan budaya juga memiliki arti khusus untuk warna ungu.

Amerika latin, menganggap ungu sebagai lambang kematian tidak jauh berbeda dengan negara Thailand, masyarakat Thailand akan menggunakan pakaian berwarna ungu bagi janda yang sedang berduka atas kematian suami mereka. Negara Jepang menggunakan warna ungu sebagai lambang upacara dan pencerahan. Ungu juga diartikan sebagai warna feminin dan keromantisan yang digambarkan sesama pria, pada zaman kuno juga pewarna ungu merupakan warna yang sangat mahal sehingga hanya dapat digunakan oleh bangsawan dan orang kaya, ungu juga dikatakan dapat meningkatkan imajinasi sehingga biasanya sering digunakan untuk kamar anak-anak.

6. *Orange*



Gambar 2.8. Warna Oren
(Adams,2008)

Warna oren identik dengan warna musim gugur, beberapa arti positif dari warna oren yaitu kesehatan, kreatifitas, unik, hal yang menyegarkan, dan dapat menggambarkan seseorang yang ramah, memiliki semangat atau *energy* lebih. Namun, hal negative dari warna oren dapat dilambangkan untuk seseorang yang sangat sederhana, dapat juga dilambangkan sebagai tindak kekerasan. Tidak hanya itu, warna oren juga memiliki arti di beberapa negara dan budaya yang ada.

Budaya asli amerika menganggap warna oren berkaitan dengan pembelajaran dan kekeluargaan, orang-orang India percaya bahwa warna oren menandakan umat Hindu. Belanda menganggap warna oren sebagai warna nasional karena Raja Belanda berasal dari *Orange-Nassau*. Selain itu, warna oren sering dijadikan makanan penambah nafsu makan, dipercaya juga ruangan berwarna oren dapat membuat orang berpikir dan berbicara atau melakukan percakapan serta merupakan ruangan yang bersahabat dan menyenangkan.

7. *Black*

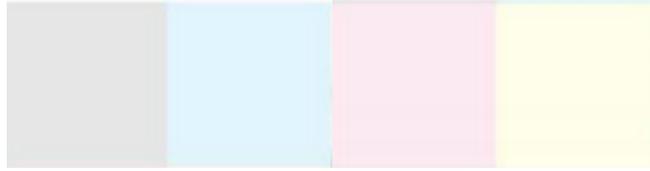


Gambar 2.9. Warna hitam
(Adams,2008)

Hitam biasanya dikaitkan dengan malam dan kematian, selain itu hitam juga memiliki arti positif seperti melambangkan kekuatan, berat, elegan, hal formal, keseriusan, misterius, kekuasaan, kecanggihan, martabat. Namun, warna hitam juga memiliki lambang negatif seperti melambangkan ketakutan, kesendirian, hal-hal negatif, kejahatan, rahasia, duka, beban, peyesalan, dan kekosongan. Beberapa negara lainnya dan budaya lain juga mengartikan hitam dengan makna lainnya.

China, menganggap warna hitam digunakan oleh anak kecil laki-laki. Sebagian besar negara di Asia menganggap hitam berkaitan dengan karir, ilmu pengetahuan, perkabungan dan penebusan dosa. Amerika, Eropa, Jepang menganggap hitam sebagai warna pemberontakan. Beberapa hal lainnya dan juga fakta yang terjadi pada dunia, pakaian berwarna hitam dipercaya dapat membuat pemakai terlihat lebih kurus, warna hitam membuat warna lainnya lebih terang. Ketika melakukan terapi warna, hitam dipercaya dapat meningkatkan kepercayaan diri dan kekuatan, warna hitam juga seringkali dikaitkan dengan perkumpulan rahasia.

8. *White*



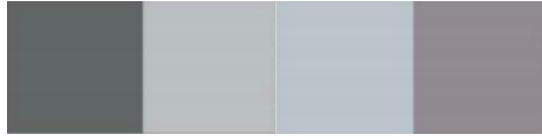
Gambar 2.10. Warna Putih

(Adams,2008)

Putih dilambangkan sebagai cahaya dan juga kemurnian hal positif lainnya putih juga dilambangkan sebagai kesempurnaan, pernikahan, kebersihan, kelembutan, kebenaran, kebajikan, kesucian dan juga kesederhanaan. Namun juga memiliki makna negatif didalamnya seperti kerapuhan dan pengasingan. Warna putih juga memiliki arti lain bagi beberapa budaya dan juga negara. Jepang dan China menganggap putih sebagai warna pemakaman, seluruh dunia menganggap bendera putih sebagai simbol universal gencatan senjata.

Negara India, menganggap pengantin yang berpakaian putih pada saat pernikahannya mengundang ketidak bahagian bagi dirinya, hal yang cukup berlawanan dengan kebanyakan negara lainnya yang memiliki pemahaman berlawanan, karena di beberapa kebudayaan, menggunakan pakaian berwarna putih bagi pasangan yang menikah dianggap sebagai keberuntungan. Warna putih juga merupakan warna yang sangat seimbang, dan warna putih juga sering dikaitkan dengan malaikat ataupun Tuhan.

9. *Gray*



Gambar 2.11. Warna abu-abu
(Adams,2008)

Abu-abu biasanya diartikan sebagai warna netral, dalam hal positif sering dilambangkan sebagai keseimbangan, keamanan, kedewasaan, keandalan, kesederhanaan, kecerdasan, kebijaksanaan. Namun juga memiliki arti negative seperti kebosanan, kesedihan, cuaca buruk, tidak berkomitmen, dan juga ketidakpastian. Beberapa kebudayaan dan negara memiliki kepercayaan tersendiri mengenai warna abu-abu, penduduk asli Amerika menganggap abu-abu berkaitan dengan kehormatan dan persahabatan. Seluruh dunia menganggap abu-abu dapat dikaitkan dengan perak dan uang. Biasanya abu-abu juga dianggap tidak dapat membangkitkan emosi yang kuat, abu-abu juga merupakan keseimbangan antar hitam dan putih.

2.4. *Mise-en-scene*

Mengambil istilah Prancis, *Mise-en-scene* memiliki arti “tempat diatas panggung” yang terdapat 4 aspek penting didalamnya yaitu *setting*, *costume*, *lighting* dan *movement of figures* (Lathrop dan Sutton, n.d.). *Mise-en-scene* juga dianggap sebagai bagian penting dari kreatifitas dari seorang sutradara untuk memberikan kesan dan kenangan yang tajam kepada *audience*, dengan cara mengontrol keempat aspek penting dalam *mise-en-scene*.

2.4.1. *Setting dan Props*

1. *Setting*

Lathrop dan Sutton berkata, memvisualisasikan sebuah film merupakan hal yang penting dan dapat dikatakan cukup aktif dalam penggunaannya, karena *setting* dapat menginformasikan waktu dan tempat kejadian. Memperhatikan *setting* yang digunakan akan memberikan hasil yang sangat berbeda kepada penonton, misalnya suatu pada suatu film *setting* diciptakan dengan adanya bangunan, jendela yang dimiringkan dengan sengaja, daun yang berguguran, hal ini dilakukan untuk menciptakan kesan yang lebih dramatis didalamnya sesuai dengan hal yang ingin disampaikan. Dalam menciptakan sebuah film, tempat-tempat yang telah ada didunia dapat digunakan pula sebagai *setting* selama sesuai dengan visual yang ingin disajikan dalam film.

Terdapat beberapa *setting* yang dapat digunakan misalnya, hutan tropis, pantai yang berbatu, hutan bersalju, pedesaan hijau yang subur, ataupun dataran gunung yang tandus, terdapat pula tempat-tempat yang dapat memberikan kesan berbeda seperti *Gothic Cathedral*, pondok jerami ataupun lembaga stergil. Biasanya tempat-tempat yang memiliki ciri khas dan dapat mendukung suatu cerita biasanya dapat dijadikan sebagai sebuah *setting*. Selain memanfaatkan kondisi alami yang terdapat pada sekitar, *setting* juga dapat dibangun oleh *film maker* untuk

memvisualisasikan *setting* tempat ataupun waktu pada film. Ketika suatu *setting* diciptakan sendiri oleh *film maker setting* dapat dikontrol oleh *film maker* sehingga sesuatu yang mustahil juga dapat diciptakan. *Setting* yang diciptakan semua tentunya memiliki tujuan untuk mengarahkan penonton untuk masuk kedalam film sehingga dapat mendapatkan dampak dramatis untuk menambah kesan yang tercipta dalam film.

2. *Props*

Props juga merupakan bagian dalam *setting* yang memberikan hal yang lebih spesifik dan memberikan pengaruh yang lebih spesifik pula pada aksi yang akan terjadi dalam film. Klevan, (seperti yang dikutip dalam Gibbs ,2002) dalam bukunya yang berjudul “*Mise-en-scene: Film Style and Interpretation*” berkata bahwa, Yasujiro Ozu (1949) yang merupakan seorang sutradara film menciptakan filmnya dengan penggunaan *props* yang secara berulang akan menciptakan makna dan mengembangkan asosiasi di sepanjang narasi, seperti penggunaan objek rumah tangga misalnya. Pada filmnya yang berjudul “*Late Spring*” menceritakan tentang seorang wanita muda, Noriko (Setsuko Hara), yang hidup bahagia bersama ayahnya Somiya (Chishu Ryu). Namun ia memutuskan untuk meninggalkan rumah yang telah dibagikan oleh ayahnya karena keinginannya yang besar untuk menikah.

Klevan berpendapat bahwa, interaksi khusus yang tercipta antara Noriko dan Samiya pada objek sekitarnya menggambarkan perkembangan emosi yang terjadi pada film “Late Spring” misalnya bangku kayu yang terdapat pada ruangan tempat Somiya dan Noriko duduk dan mengobrol merupakan *props* pertama yang diperlihatkan. Tidak seperti Somiya yang lebih memilih untuk duduk di lantai kedua perempuan tersebut terlihat enggan untuk duduk dilantai. Kursi-kursi kayu tersebut yang ditunjukkan pada awal film dapat mewakili modernitas antara kedua wanita tersebut karena kursi tersebut merupakan furniture dengan gaya Barat. Terdapat suatu adegan ketika Noriko duduk dikursi tersebut dengan posisi memungungi Somiya dan bibinya.

Kursi-kursi tersebut menjadi penanda sebagai tempat untuk melarikan diri demi kenyamanan dan perlindungan namun juga menandai sebagai tempat yang mengurung dirinya. Lathrop dan Sutton menambahkan bahwa ketika terdapat suatu adegan yang *disetting* dengan *props* sebuah botol obat yang tertulis nama, yang ternyata digunakan untuk membunuh seorang pasien yang tentunya diharapkan akan memberi kesembuhan, kemudian terdapat tirai kamar mandi yang diperlihatkan pada shot awal, yang ternyata tempat seorang pembunuh bersembunyi adegan tersebut dapat memberikan narasi yang telah digambarkan hanya melalui *props* saja. *Props* biasanya disajikan karena

adanya hubungan antara hal yang akan terjadi selanjutnya atau dapat dikatakan untuk menandakan suatu hal.

2.5. Teori Bentuk

Dunia dalam film diciptakan dengan sedemikian rupa dengan bentuk yang berbagai macam, bahkan *environment* akan menjadi lebih menarik apabila diciptakan melebihi aturan yang ada dalam dunia nyata, sehingga dapat memberi kesan yang berbeda kepada penonton seperti makna dari bentuk-bentuk itu sendiri, hal ini bertujuan agar penonton dapat mengetahui visual yang ingin digambarkan walaupun tanpa mendengar dialog. Bentuk pada suatu benda dapat digunakan untuk menggambarkan karakter yang berhubungan dengan *environment* tempat karakter berada.

Bancroft (seperti yang dikutip dalam Cecillia ,2017) berkata bahwa, bentuk merupakan hal yang dapat membantu proses pengenalan karakter. Melalui pernyataan Bancroft, penulis mengaitkan kutipan tersebut pada pengertian bentuk itu sendiri yang diterapkan pada arti bentuk pada *environment*. Apabila dikelompokkan terdapat 3 bentuk dasar pada *environment* yaitu, lingkaran, persegi dan segitiga yang memiliki arti dan tempat masing-masing untuk digunakan atau diaplikasikan pada *environment* yang akan diciptakan.

2.5.1. Lingkaran



Gambar 2.12. *Environment* dengan bentuk lingkaran
(Inside out, 2015)

Bentuk lingkaran sering kali diaplikasikan kepada karakter yang memiliki sifat yang ramah dan lucu, Menurut Bancroft (2006). Penulis mengkaitkan teori Bancroft dengan bentuk *environment* yang berbentuk lingkaran atau *environment* yang divisualisasikan dengan bentuk tanpa sudut untuk melambangkan tempat yang tenang, bahagia, tidak kaku, dan ramah. Pada film “Inside Out” kita ditunjukkan *environment* dengan bentuk yang didominasi dengan lingkaran yang merupakan ruang tempat tinggal karakter. Diciptakan dengan bentuk bulat atau *round corner* dengan maksud untuk menunjukkan bahwa tempat tersebut merupakan tempat yang menyenangkan dan bahagia.

2.5.2. Persegi



Gambar 2.13. *Environment* dengan bentuk persegi
(Wall-e, 2008)

Bancroft (seperti yang dikutip dalam Cecillia ,2017), persegi biasanya menggambarkan karakter yang solid atau kokoh biasa juga akan melambangkan kekakuan . Hal ini penulis kaitkan pada *environment* dimana bentuk *environment* dengan bentuk persegi atau bentuk yang bersudut dapat melambangkan suasana kota yang kaku dan tertata, sehingga penonton akan mendapatkan kesan dimana kekakuan yang divisualisasikan hanya dengan bentuk dunia yang telah diciptakan. Dapat diperhartikan pada film “Wall-e” tempat kumuh yang merupakan tempat tinggal “Wall-e” berbentuk persegi dan tersusun rapih dan diceritakan juga “Wall-e” yang hidup sendiri ditempat tersebut bekerja setiap harinya dengan jadwal dan kelakuan yang sama, sehingga dapat dikatakan bahwa ia merupakan seseorang yang kaku dan menoton dengan pekerjaannya yang dilakukan secara berulang-ulang.



Gambar 2.14. *Environment* dengan bentuk persegi
(The little prince, 2015)

Pada film “Little Prince” juga diperlihatkan suasana *cluster* yang begitu rapih dan terlihat kaku pada setiap *props* yang terdapat didalamnya hal ini dapat dikaitkan dengan perilaku karakter yang begitu kaku dan terpaku pada waktu dan ditunjukkanlah melalui *environment* yang berbentuk persegi dan tersusun rapih.

2.5.3. Segitiga



Gambar 2.15. *Environment* dengan bentuk segitiga
(Sleeping Beauty, 1959)

Segitiga sering digunakan kepada karakter berwatak jahat, Tillman (2011), menambahkan segitiga juga dapat memberi kesan licik serta tekanan. Seperti bentuk gedung yang diterapkan pada *castle* milik “Maleficent” dengan atap yang sangat runcing dan bentuk bangunan yang menjulang tinggi dengan bentuk yang tajam pada ujung nya. Penulis menerapkan teori bentuk ini pada *environment* yang diciptakan dengan bentuk segitiga atau dengan bentuk tajam.

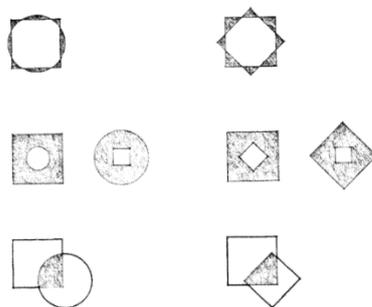


Gambar 2.16. *Environment* dengan bentuk segitiga
(Scooby-Doo Dracula’s Castle.1984)

Spooky house pada film “Scooby-Doo” yang merupakan rumah berhantu tersebut divisualkan dengan bentuk yang tajam menggunakan segitiga untuk menunjukkan sisi jahat yang terdapat pada rumah tersebut, sehingga penggunaan bentuk segitiga pada *environment* dapat memberikan kesan yang ingin disampaikan merupakan hal yang mengintimidasi atau mengancam. Penonton akan dapat merasakan kekejaman dan kejahatan pada dunia yang akan divisualisasikan.

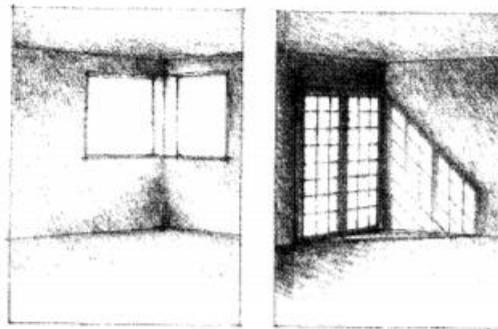
2.6. Bentuk, Ruang dan Tatahan

Ching dalam bukunya yang berjudul *Bentuk, ruang dan tatanan* menyinggung mengenai psikologi Gestalt yang menyatakan bahwa, pikiran kita dapat menyederhanakan lingkungan visual menjadi bentuk dasar yaitu lingkaran, segitiga, dan bujur sangkar. Lingkaran, merupakan figure yang memusat, introvert dan normalnya memiliki sifat stabil, apabila lingkaran ditelakkan ditengah pada suatu bidang akan menguatkan kepusatannya. Segitiga dapat menekankan stabilitas, dan bujur sangkar melambangkan murni dan rasional, merupakan *figure* yang simetris, memiliki sumbu sama panjang. Berangkat dari bentuk dasar, bentuk dasar mengalami transformasi bentuk. Hal ini dapat terjadi melalui manipulasi satu atau beberapa dimensi dengan menambahkan atau mengurangi elemen-elemen. Ching (2008) membagi transformasi bentuk menjadi 3 kelompok, transformasi dimensional yaitu mengubah lebar dan tinggi bentuk, transformasi subtraktif yaitu mengurangi sebagian volume benda, dan transformasi aditif yaitu menambahkan volume pada benda serta ukuran benda.



Gambar 2.17. Benturan-benturan pada bentuk
(Ching, 2008)

Pada suatu benda dapat terjadi benturan-benturan pada bentuk geometri, ketika dua bentuk yang berlainan dalam geometri ataupun orientasi mengalami benturan maka tiap bentuk akan bersaing mendapatkan supermasi dan dominasi visual sehingga bentuk-bentuk dapat berubah secara bertahap, ada bentuk yang bersatu menciptakan bentuk baru, ada pula bentuk yang menerima bentuk lain didalamnya. Pada suatu bidang yang disatukan akan menciptakan tepi dan sudut, menurut Ching (2008), membulatkan sudut dapat mengekspresikan kemenerusan permukaan, keringkasan volume ruangan dan kelembutan bentuk (p.86). Skala kelengkungan juga harus seimbang tidak terlalu besar ataupun terlalu kecil.



Gambar 2.18. Pengaturan pencahayaan oleh bentuk
(Ching, 2008)

Ruang memiliki volume yang menjadi tempat kita dapat bergerak, melihat bentuk, mendengar suara, merasakan angin serta mencium aroma. Namun, suatu ruang hanya akan terbentuk ketika visual, skala serta kualitas pencahayaan diatur dan dibentuk sehingga dapat menghasilkan suatu bentuk nyata. Suatu ruang diciptakan dengan bentuk dasar, warna, ukuran dan orientasi yang berbeda, untuk dapat melihat aspek-aspek ini tentunya suatu ruangan diperlukan cahaya. Matahari merupakan sumber cahaya yang alami dan kaya untuk menerangi bentuk dan ruang

dalam arsitektur (p.174). Cahaya matahari yang masuk melalui jendela di dinding akan jatuh pada permukaan dalam ruangan sehingga dapat menghidupkan warnawarnanya dan menampilkan texture.

Pola cahaya yang ada akan menciptakan bayangan pada suatu ruangan dan akan berganti-ganti, sehingga mendapatkan kesan matahari menggerakkan ruangan kamar. Ching (2008) berkata bahwa, warna dan kecerahan cahaya matahari dapat menciptakan sebuah atmosfer ceria di dalam ruangan (p.175), namun apabila menerima cahaya matahari yang terlalu kuat akan memberikan efek silau sehingga diperlukan pembatas masuknya cahaya matahari dengan bukaan pada jendela. Banyak hal yang dapat dilakuka salah satunya adalah, bentuk dan artikulasi sebuah bukaan yang direfleksikan dalam bentuk pola bayangan yang disinari oleh cahaya matahari karena warna dan texture ini akan mempengaruhi reflektivitas serta tingkat penerangan dalam suatu ruangan.