



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

Sejak dahulu, manusia menyukai sesuatu yang terlihat seolah bergerak. Ketertarikan tersebut tertuang dalam lukisan di goa-goa, hiasan pada keramik, dan dalam makam-makam tua. Mereka menciptakan rangkaian gerakan dari gambar tangan atau dari patung yang disusun sedemikian rupa sehingga orang dapat merasakan adanya gerakan dari apa yang mereka lihat.

Menurut Norman McLaren (seperti dikutip dalam Musburger, 2018, hlm. 2) animasi bukanlah seni mengenai gambar yang bergerak tetapi adalah seni dari gerakan yang digambarkan. Hal yang penting dari animasi bukanlah apa yang tergambarkan di setiap *frame* akan tetapi adalah hal yang terjadi di antara setiap *frame*. Berdasarkan pada pernyataan tersebut, maka fokus utama yang menjadi seni dari animasi adalah gerakan yang ditampilkan dalam layer yang merupakan hasil putaran banyak *frame*. Animasi adalah seni memanipulasi celah yang tidak terlihat di antara *frame* satu dengan yang lain.

Dalam proses pembuatan animasi, kita sebenarnya dihadapkan pada dua pilihan: apakah kita akan bereksperimen dengan mencoba berbagai kemungkinan dari semua teknik dan cara pembuatan animasi yang dapat terpikirkan atau menggunakan teknik dan usaha yang telah dilakukan oleh para pendahulu kita (Musburger, 2018, hlm. 3). Kedua cara tersebut tentu memiliki kelebihan dan kekurangan. Eksplorasi dan pencarian teknik yang baru akan mendatangkan variasi

baru dalam penyampaian animasi dari hasil kreasi para kreatornya. Sebagai bayarannya, waktu yang digunakan untuk riset dan eksperimen akan jauh lebih lama. Penggunaan teknik dan usaha yang telah dilakukan oleh para pendahulu akan memberikan contoh hasil yang nyata dan penghematan waktu yang signifikan bila dibandingkan dengan eksplorasi teknik baru. Hal yang membuat riset menjadi cepat yaitu karena riset mengenai teknik pembuatan animasi dari data yang sudah ada sebelumnya.

2.2. *Environment* dalam Animasi

Environment adalah seluruh objek baik benda hidup maupun mati yang membangun pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup dan/atau organisme yang ada di dalamnya. Keberadaan makhluk hidup maupun organisme dalam suatu *environment* baik secara langsung maupun tidak langsung akan terpengaruh oleh lingkungan di sekitarnya. Dalam dunia animasi, keberadaan *environment* memiliki pengaruh besar terhadap jalan cerita karena cerita berlangsung di dalamnya (Lasseter, 2011).

Dalam pembangunan *environment* yang baik, diperlukan adanya dua elemen penting yaitu *layout* dan *background*. Menurut Lasseter, kedua elemen tersebut merupakan komponen utama dalam pembangunan dunia dalam animasi. Kedua elemen ini nantinya akan saling terkait dalam penyampaian

Layout secara sederhana merupakan ilustrasi peletakan elemen-elemen dalam animasi dimana nantinya hal tersebut akan mempengaruhi posisi karakter serta pergerakan kamera dalam *environment*. *Background* merupakan ilustrasi matang dari *environment* yang nantinya akan digunakan sebagai latar dalam

animasi. Sebagai tambahan, Lasseter mengungkapkan bahwa *background* yang disusun secara rinci dapat lebih menceritakan mengenai sebuah tempat secara jauh lebih detil daripada menggunakan dialog atau kata-kata.

2.2.1. Relasi Antara *Environment* dengan Karakter

Environment memiliki keterikatan yang sangat dekat dengan karakter (LoBrutto, 2002). *Environment* akan menjelaskan ciri khas dan sifat dari karakter tanpa menggunakan dialog. Secara relasi, *environment* dan karakter akan memiliki keterkaitan serta kecenderungan untuk saling mempengaruhi. Karakter disebutkan memiliki *sense of style* dimana hal ini akan mempengaruhi dekorasi yang terpasang serta peletakan barang-barang yang berhubungan langsung dengan karakter dalam *environment*.

Sebagai salah satu unsur yang membangun penceritaan dalam keseluruhan film, *environment* harus dengan jelas ikut membantu menceritakan kisah yang hendak disampaikan melalui penggambaran secara visual. Penyampaian yang rinci dan tepat sasaran sangat membantu dalam penuturan cerita. Hal tersebut adalah tujuan utama dari adanya *environment*: sebagai sarana pendukung yang menceritakan karakter yang ditampilkan, bukan hanya sekedar tempat berlangsungnya adegan dalam film.

2.3. Perancangan *Environment* dalam Animasi

Dalam perancangan *environment* terdapat beberapa unsur yang membangunnya, yaitu: penentuan *setting*, peletakan properti dan aktor/karakter dalam suatu adegan. Ketiga unsur ini nantinya perlu disusun sedemikian rupa agar tujuan-tujuan

dari perancangan *environment* dapat dicapai. *Environment* yang baik harus dapat terlihat menyatu dan seimbang saat karakter digabungkan lalu diposisikan sedemikian rupa ke dalam suatu adegan (Wyatt, 2011).

LoBrutto (2002) pun mengungkapkan bahwa desain *environment* akan mempengaruhi persepsi penonton terhadap cerita dan karakter dalam film tersebut secara metafisika. Desain dari *environment* dirancang oleh *director* berdasarkan kesan psikologi yang didapatkan dari *point of view*-nya saat membaca *script*. Melalui desain tersebut nantinya penonton akan dituntun untuk merasakan kesan psikologi yang sama dalam bentuk emosi yang spesifik seperti yang dirasakan oleh *director*.

Proses perancangan *environment* nantinya dibagi dalam beberapa tahapan. Perancangan dimulai dengan sketsa awal, pengembangan ide, hingga visualisasi akhir.

2.3.1. Fokus Perancangan *Environment*

Ghertner (2010) mengungkapkan bahwa dalam proses perancangan *environment* bagi sebuah film animasi diperlukan perhatian pada hal-hal sebagai berikut:

1. Script breakdown

Hal pertama yang sangat diperlukan sebelum memulai merancang *environment* yaitu membaca *script* dari film yang hendak dirancang. Hal sederhana ini cukup sering terlupakan, padahal ia merupakan pondasi dasar dalam proses perancangan. Melalui membaca *script*, seorang *environment artist* akan dapat merancang *environment* yang memiliki konsistensi dalam menciptakan suasana yang hendak

disampaikan. Melalui membaca *script* juga dapat membantu *environment artist* memperkirakan tingkat kesulitan dari *environment* yang hendak dibuat.

2. *Thumbnails*

Environment artist perlu dan butuh untuk merancang bentuk dasar sebagai *layout* dasar dari *environment* yang hendak dirancang. Tahapan ini kerap kali terlewat oleh *environment artist* karena terlalu fokus pada penambahan detail. Konsekuensi dari tidak adanya perancangan bentuk dasar sebagai *layout* dari *environment* yaitu akan mempersulit *environment artist* dalam melakukan perbaikan desain.

3. *Research*

Pelaksanaan *research* yang mendalam sebelum perancangan *environment* akan membantu *environment artist* untuk menggambarkan suasana secara tepat. *Research* pun secara langsung akan membantu dalam penentuan bentuk, warna, dan *lighting* dari suatu *environment*.

2.4. Prinsip Desain Interior

Desain interior yang baik adalah desain ruangan yang dapat memberikan kesan, menarik, dan membekas dalam pikiran (Lee, 2011). Dalam proses perancangan desain interior, terdapat beberapa prinsip yang harus diperhatikan. Beberapa prinsip ini nantinya akan membantu dalam terancangan desain interior yang baik.

2.4.1. Ruang dan Bentuk

Dalam perancangan interior suatu bangunan, diperlukan adanya alur logis (*logical flow*) yang mengalir agar bangunan tersebut nyaman untuk ditinggali. Alur logis ini dapat diciptakan dengan menganalisa bentuk ruangan serta benda-benda yang ada di dalamnya. Alur logis dalam suatu ruangan harus dapat mengalir jelas tanpa

hambatan baik secara fisik maupun visual. Hal ini dapat dicapai dengan menentukan bentuk dasar ruangan lalu membatasi barang-barang yang hendak diletakkan dalam ruangan tersebut.

2.4.2. Pola dan Tekstur

Pola dan tekstur memiliki peran penting dalam desain interior. Penerapan kedua hal tersebut akan menstimulasi indera lain ketika dilihat oleh mata. Sebagai contoh, penggunaan pola bunga akan menipu indra penciuman seakan-akan sedang mencium aroma bunga di taman.

2.5. Visual Grammar

Bentuk dapat dipahami sebagai sebuah area dua dimensi yang dibatasi oleh batas yang dapat dikenali. Batas tersebut berupa garis. Serangkaian garis dapat menyusun sebuah bentuk. Bentuk yang berbeda akan memberikan *mood* dan arti yang berbeda. Penggantian bentuk akan sangat berpengaruh pada suasana dan maksud yang hendak disampaikan. Bentuk adalah cara yang kuat untuk berkomunikasi.

Desainer menggunakan bentuk untuk:

1. Membagi informasi melalui pemisahan dan penyambungan
2. Menyimbolkan ide yang berbeda
3. Membuat ilusi gerak, tekstur, dan kedalaman
4. Mengatur *mood* dan emosi
5. Mengarahkan *point of interest*
6. Membawa dan mengarahkan mata dari satu fokus ke fokus yang lain

2.5.1. Tipe Bentuk

Bentuk sendiri secara dasar dibagi menjadi tiga, yaitu: geometrik, organik, dan abstrak.

Bentuk geometrik adalah bentuk yang paling umum dipahami oleh orang sebagai “bentuk”. Bentuk ini terdiri dari lingkaran, persegi, segi tiga, dan *diamonds*. Bentuk ini secara sederhana mudah dikenali. Bentuk ini pun mudah untuk diatur secara efisien. Bentuk ini pun cenderung dapat digunakan untuk menyusun komposisi simetris.

Bentuk organik adalah bentuk yang tidak umum. Bentuk ini lebih banyak memiliki lengkungan dan tidak rata. Bentuk ini bersifat bebas dan menimbulkan suasana yang terkesan spontan.

Bentuk abstrak adalah bentuk yang mudah dikenali tetapi tidak nyata. Ia adalah bentuk organik yang disederhanakan menjadi bentuk geometrik. Bentuk ini mudah dikenali dan dipahami serta kerap digunakan sebagai ikon meskipun tidak mendekati atau cenderung jauh dari kenyataan.

2.6. *Mise en Scene*

John Gibs menyebutkan bahwa *mise en scene* merupakan salah satu elemen penting dalam film. Secara harafiah, *mise en scene* berarti “untuk meletakkan dalam~”. Objek yang hendak diletakkan ini, dalam konteks seni gambar bergerak, merupakan pencahayaan, kostum, dekorasi, properti, dan aktor itu sendiri. Objek-objek tersebut nantinya diletakkan dalam satu susunan sedemikian rupa dalam satu tali hubungan. Hubungan tersebut tidak berhenti antar aktor satu sama lain dengan dekorasi, tetapi juga dengan kamera dan sudut pandang penonton. Hubungan tersebut pun

menghasilkan satu teknik yang disebut dengan *framing*. Secara garis besar, *framing* ini menentukan peletakkan berbagai objek dalam film ke dalam *frame*. Peletakkan tersebut bersifat informatif serta memenuhi kebutuhan estetika bagi penonton.

Melalui *mise en scene*, para pembuat film mengekspresikan berbagai macam cara untuk berkomunikasi dengan penonton. Eksplorasi berbagai macam teknik tata kamera serta peletakan akan memperkaya cara berkomunikasi bagi para pembuat film.

Dalam *mise en scene*, terdapat beberapa elemen yang tadi sempat disebutkan. Beberapa elemen tersebut akan dijelaskan dalam beberapa sub bab berikut

2.6.1. Warna

Warna adalah elemen ekspresif penting bagi pembuat film. Ia memiliki keuntungan besar untuk menghubungkan karakter tertentu dengan sesuatu yang dikehendaki oleh pembuat film. Secara tidak langsung, ia akan membantu membangun kesan mendalam saat diterapkan secara konsisten pada karakter yang dikehendaki.

Dalam penerapannya pada *mise en scene*, warna menuntut konsistensi penerapan dari awal hingga akhir film. Kontinuitas penerapan warna pada berbagai aspek (kostum, properti, cahaya, dan sebagainya) akan mengantar penonton untuk memiliki kesan tertentu sesuai dengan dikehendaki pembuat film.

Richard Dyer (seperti dikutip dalam Gibbs) mengemukakan mengenai penggunaan warna dalam film *Home from the Hill* karya Vincente Minnelli

pada tahun 1959. Beliau mengemukakan bahwa warna merah darah diterapkan dalam setiap properti yang disusun dalam bagian rumah yang menjadi latar adegan film pada sisi pria. Warna putih dan pastel diterapkan pada sisi rumah yang dikuasai oleh perempuan. Pemisahan dua warna ini secara jelas memisahkan kedua sisi (dalam konteks film tersebut yaitu maskulinitas dan feminitas) secara jelas dan lugas. Saat diterapkan turun kepada anak kedua tokoh utama, warna tersebut pun mengalami perbedaan pemahaman oleh para tokohnya. Tingkat pemahaman serta pemaknaan warna ini akan dicapai oleh penonton saat mereka melihat secara konsisten warna tersebut diterapkan sepanjang film.

2.6.1.1. Emosi dalam Warna

Warna menstimulasi emosi manusia melalui visual. Pemilihan warna tidak hanya akan mempengaruhi secara dekoratif, tetapi juga mempengaruhi cara pikir seseorang yang sedang berada di dalam ruangan tersebut. Warna dibagi dalam warna primer, warna sekunder, hitam, putih, dan abu-abu.

Warna primer merupakan warna dasar yang terdiri dari warna merah, kuning, dan biru. Warna sekunder merupakan warna campuran yang didapatkan dari persilangan antara dua warna dasar yang terdiri dari hijau, oranye, dan ungu. Warna hitam, putih, dan abu-abu dapat menciptakan skema monokromatik dimana hal tersebut dapat mendramatisir kesan suatu ruangan.

Warna merah melambangkan energi, hasrat, dan gairah. Sejak lama merah telang digunakan untuk memberikan kesan yang hangat pada

ruangan yang dingin. Warna ini kerap kali digunakan pada dinding museum atau galeri seni.

Warna kuning memberikan kesan cerah dan hangat dalam suatu komposisi. Sebagai warna yang serupa dengan cahaya matahari, kuning melambangkan keceriaan dan semangat. Warna kuning dalam pengelihatannya manusia sangat dipengaruhi oleh jumlah cahaya yang dipantulkan oleh warna tersebut. Warna kuning akan terlihat cerah dan segar pada ruangan yang memiliki sorot cahaya penuh dan akan terlihat kusam pada ruangan yang memiliki cahaya seadanya.

Warna biru dikategorikan sebagai warna yang dingin. Ia memiliki hubungan dengan air dan langit. Warna tersebut dianggap memberikan rasa tenang bagi orang yang melihatnya. Dalam penggunaannya, warna tersebut diterapkan untuk menciptakan kesan dingin dan tenang. Selain itu, biru pun dapat melambangkan kesepian sehingga harus digunakan secara tepat agar dapat melambangkan emosi yang dikehendaki.

Warna hijau merupakan percampuran dari warna biru dan kuning. Ia digunakan untuk melambangkan alam serta memberikan kesan segar dan menenangkan.

Warna oranye merupakan percampuran dari warna merah dan kuning. Ia adalah warna yang energetik dan panas. Ia kerap kali digunakan untuk memberikan aksen atau *highlight* dalam desain interior.

Warna ungu merupakan percampuran dari warna merah dan biru. Sifat penuh energi pada warna merah dinetralkan oleh sifat tenang dalam

warna biru. Hal tersebut membuat warna ungu memiliki kesan menenangkan sehingga warna tersebut kerap digunakan dalam ruang meditasi.

Warna putih memiliki sifat untuk mencerahkan warna lain ketika ia digunakan dalam suatu komposisi. Warna hitam akan menonjolkan warna lain yang digunakan bersamanya dalam suatu komposisi. Selain itu ia digunakan untuk memberikan kesan mendalam dan perspektif ketika digunakan sebagai *background*. Warna abu-abu yang merupakan percampuran hitam dan putih akan melembutkan warna lain ketika mereka dicampurkan. Warna abu-abu sendiri memberikan kesan kelam dan kosong pada *mood* manusia secara psikologis.

2.6.2. Properti

Andrew Klevan (seperti dikutip dalam Gibbs, 2012) mengungkapkan bahwa properti akan mengumpulkan makna melalui pengulangan penggunaan serta pengembangan hubungan melalui narasi yang dilakukan sepanjang film. Properti yang ditentukan merupakan benda yang sesuai dengan waktu dan tempat cerita berjalan serta dapat memenuhi kebutuhan narasi cerita. Properti pun dapat menjadi perlambangan watak tokoh dalam cerita.

Dalam film *Late Spring* karya Yasujiro Ozu pada tahun 1949, Noriko (diperankan oleh Setsuko Hara) memiliki kursi kayu di ruangnya. ayahnya, Somiya (diperankan oleh Chishu Ryu) merupakan seorang yang memegang teguh adat istiadat Jepang dalam keluarga dan rumahnya. Kepemilikan kursi oleh Noriko

melambangkan mengenai kehidupan modern yang berlawanan dengan adat istiadat dalam tradisi Jepang dimana duduk dilakukan langsung di atas lantai.

2.6.3. Dekorasi

Dekorasi memiliki pengaruh penting dalam membangun kesan dan menyampaikan pesan secara implisit kepada penonton. Perancangan dekorasi yang dimaksud dalam pembahasan ini merangkum lebih luas daripada properti. Dekorasi dalam pembahasan ini mencakup properti-properti yang diletakkan dalam satu latar.

Sebagai contoh, penerapan *mise en scene* dalam dekorasi pada ruang tamu di atas salah satunya terdapat dalam desain ubin lantai yang memiliki pola kotak-kotak hitam putih. Adegan yang sedang ditampilkan merupakan adegan dimana kedua tokoh saling berhati-hati menghadapi lawannya. Langkah mereka seakan sangat berhati-hati akan apa yang akan dilakukan musuhnya. Pola lantai yang serupa dengan papan catur membuat seakan kedua aktor sedang bermain catur, dan secara tidak langsung membawa ketegangan seperti melihat kedua aktor sedang beradu siasat dan menerapkannya dalam langkah mereka.

2.7. *Three Dimensionals Character*

Egri Lajos (dalam Hamzah, 1985) menyebutkan bahwa karakter memiliki tiga dimensi yang berperan sebagai struktur dasar. Tiga dimensi yang dimaksud yaitu aspek fisiologi, sosiologi, dan psikologi. Ketiga aspek tersebut saling berkaitan dan bahu membahu membangun karakteristik suatu karakter. Perbedaan kombinasi dari aspek-aspek pembangun tersebut akan menciptakan karakter yang berbeda. Kombinasi tersebut juga membuat suatu karakter menjadi unik.

Sebagai aspek pembangun karakter, ketiga dimensi tersebut pun membangun karakter melalui jalan yang berbeda-beda.

a. Fisiologi

Fisiologi adalah dimensi fisik yang terlihat dari suatu karakter. Dimensi ini menyangkut mengenai penampakan dan keadaan fisik. Aspek tersebut akan mempengaruhi karakter mengenai perasaan mereka mengenai tubuh mereka sendiri dan menimbulkan perasaan aman atau tidak dengan dirinya sendiri. Dimensi ini akan memberikan informasi mengenai jenis kelamin, umur, bentuk fisik, warna kulit dan rambut, serta penampilan unik dari suatu karakter.

b. Sosiologi

Sosiologi menyangkut mengenai lingkungan dimana karakter berada, tumbuh, dan berkembang. Dimensi ini secara langsung akan mempengaruhi mengenai posisi karakter dalam hidup sosial hingga mempengaruhi bagaimana karakter bersosialisasi. Dalam dimensi ini akan diperoleh informasi mengenai rumah, pekerjaan, pendidikan, dan status sosial dari suatu karakter.

c. Psikologi

Dimensi ini menyangkut mengenai aspek psikologi dari karakter. Dimensi ini akan memberikan informasi mengenai karakteristik karakter, jalan pemikiran, hingga emosi karakter.