

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Animasi

Menurut Gunawan (2012) animasi diambil dari kata *to animate* yang jika diartikan bermakna seolah hidup dan bergerak, dengan kata lain, animasi adalah teknik membuat film dengan menggunakan gambar-gambar yang disusun sedemikian rupa sehingga menciptakan sebuah pergerakan yang memiliki cerita (hlm 26).

Pada dasarnya animasi adalah sebuah teknik seni yang mempelajari gerakan pada suatu benda atau makhluk hidup yang kemudian di gambar satu-persatu. Gerakan tersebut memiliki peranan yang penting untuk memberi kesan nyata pada tokoh. Secara umum, animasi dibagi menjadi dua yaitu adalah animasi Dua Dimensi (2D) dan Tiga Dimensi (3D)

2.2. Environment

Menurut White (2006) *environment design* tidak boleh dianggap sepele pada proses pembuatan film. Walaupun karakter dan animasi jelas menjadi hal yang paling penting namun diperkirakan 95 persen fokus dari penonton akan menuju kepada latar belakang, baik sadar ataupun tidak, karena latar belakang film yang berkualitas tinggi dapat memberi ilusi *mood* maupun emosi.

2.2.1. Jenis-jenis *Environment*

Menurut Essays, UK (2018), terdapat 3 jenis *environment*:

- *Physical Environment*

Terdiri dari air, udara, cahaya, tanah dan organisme yang ada di alam.

- *Biotic Environment*

Lingkungan organik yang memiliki tanggung jawab terhadap kehidupannya sendiri dan makhluk hidup yang bergantung satu sama lain.

- *Social Environment*

Interaksi yang menyebabkan perkembangan manusia secara langsung dan mempengaruhi budaya moral, politik, dan kepercayaan. Contohnya seperti sekolah.

2.3. *Digital Matte Painting*

Menurut Mattingly (2011) *Matte Painting* adalah teknik memblok sebagian dari sebuah gambar dengan gambar lain di atasnya dengan arahan tertentu, ada istilah lain yaitu "*painting like photography*" atau melukis dengan ilusi seperti sebuah foto yang kemudian menyusun komponen-komponen penting yang diperlukan pada komposisi sebuah adegan. Juga dikatakan bahwa film yang baik adalah film yang bisa menceritakan sesuatu yang bisa berhubungan erat dengan para penontonnya, atau sesuatu yang sudah dan pernah mereka ketahui atau lihat. Namun dalam sesuatu yang baru dan berbeda, Mattingly berpendapat salah satu cara untuk mewujudkan hal tersebut adalah dengan teknik *digital matte painting*. Lalu Tonge (2011) menambahkan bahwa untuk menyusun komponen-komponen yang

diperlukan seorang artis harus memahami hal penting untuk *digital matte painting*, yaitu adalah komposisi gambar.

Dengan memberi komposisi tambahan yang sesuai acuan teori untuk *digital matte painting* pada foto, kemudian dilakukan proses gambar ulang yang diberi tambahan efek ilusi yang membuat penonton percaya dan bisa menangkap komposisi, prespektif, warna, cahaya, dan visual pada *matte painting* tersebut.

Pada dasarnya *matte painting* sama dengan teknik animasi dan film pada umumnya digunakan untuk menciptakan ilusi yang nyata didepan kamera, kita sebagai penonton bisa dibuat percaya bahwa objek yang ada didepan kita adalah nyata walaupun latar yang digunakan adalah tempat yang sudah diketahui.

2.4. Komposisi Gambar

Tonge (2011) menyatakan sebuah komposisi yang seimbang adalah jika memiliki prespektif solid kedalaman dan keseimbangan. Juga dikatakan hal ini sebagai landasan sebuah *art CG* yaitu perpaduan dari elemen-elemen tersebut secara baik dan benar akan tetapi tidak berlebihan (hlm 44). Ia juga menambahkan beberapa hal yang harus dihindari dan diperhatikan saat menata komposisi sebuah gambar

1. *Poor framing*

Agar tidak memberi detail berlebih pada bagian yang sudah diluar *focal point* karena tidak akan terlihat.

2. *Excessive detail*

Agar tidak memberikan detail berlebih kepada objek yang begitu penting.

3. *Awkward angles and position*

Untuk menghindari sudut pandang atau posisi yang dapat membuat penonton bingung.

4. *Dead-center focal point*

Komposisi yang terlalu diatur akan membuat penonton mengabaikan detail pendukung yang lain.

5. *Overuse of color*

Warna yang terlalu dominan bisa membuat perhatian penonton lepas fokus dari *focal point*.

2.4.1. *Focal Point*

Tonge (2011) juga mengatakan *focal point* adalah tempat atau titik fokus yang ingin diperlihatkan kepada penonton, sehingga pembuat film harus bisa mengarahkan perhatian penonton kepada *focal point* yang ingin dituju. Contohnya, jika pada sebuah scene ada beberapa *subject*, maka harus ada salah satu *subject* yang dibuat lebih menonjol atau dibuat lebih penting. Jika komposisi gambar cukup kompleks, maka *focal point* dapat dibuat mengarah ke satu sama lain.



Gambar 2. 1. Contoh Focal Point

(Tonge, 2011)

2.4.2. Perspektif

Pada bukunya Tonge (2011) menambahkan perspektif merupakan hal penting dalam *environmental design* karena digunakan untuk menentukan skala dan juga kedalaman yang terpercaya. Lalu Mattingly (2011) menambahkan bahwa terdapat tiga jenis perspective seperti *Atmospheric Perspective*, *Color Perspective*, *Linear Perspective*.

- **Atmospheric Perspective**

Juga dikenal dengan *value perspective*, berbasis dari gelap dan terangnya cahaya dari *foreground* sampai ke *background*, yang paling gelap dan terang akan selalu dekat ke penonton. Semakin bergerak ke titik horizon maka *value* gelap terangnya juga akan ikut berubah, jika objek semakin jauh dari titik fokus maka akan semakin sedikit detail yang terlihat bahkan terkadang hanya menampilkan siluet.



Gambar 2. 2. perspective and compositional trick

Mac Smith (2018)

- **Color Perspective**

Jika sebuah objek semakin menjauh mendekati *background* maka objek tersebut perlahan-lahan akan mengambil atau bisa dibilang terselubung dengan warna *background* itu sendiri.



Gambar 2. 3. Contoh color perspective

Mattingly (2011)

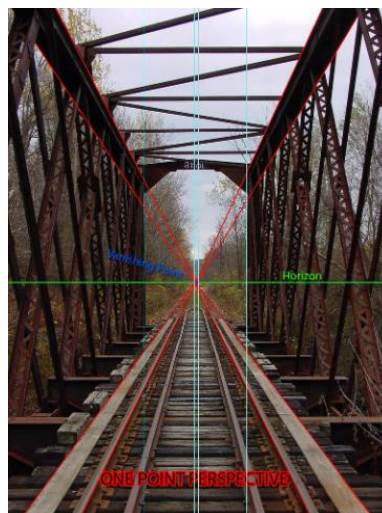
Bisa dilihat pada gambar di atas bahwa gambar tersebut diambil pada siang hari dimana cuaca cerah meski tertutup awan, membuat lereng yang berada didekat *background* menjadi kebiruan seperti warna langit.

- **Linear Perspective**

Linear perspektif biasa digunakan untuk bangunan, mesin atau benda-benda ciptaan manusia pada umumnya, untuk menggunakan linear perspektif maka garis horizon harus ditemukan dan digunakan sebagai acuan sebagai grid pemandu dalam proses *painting*. Linear perspektif dapat dibagi lagi menjadi beberapa tipe:

- *One-point perspective*

Dianggap paling sederhana karena hanya menggunakan satu titik hilang dan hampir selalu simetris dan datar.

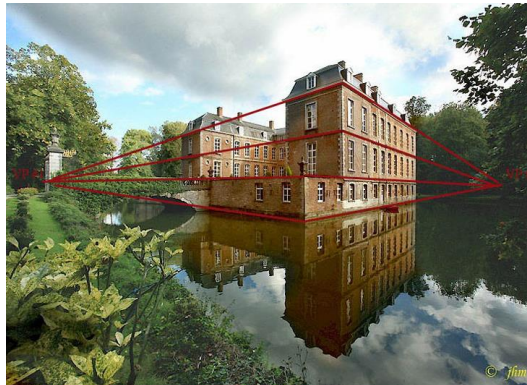


Gambar 2. 4. one-point perspective

(<http://its2k.blogspot.com/2012/11/one-point-perspective.html>)

- *Two-point perspective*

Penggunaan garis bantu dengan 2 titik hilang, digunakan jika ingin menunjukkan 2 sisi yang bersebelahan.

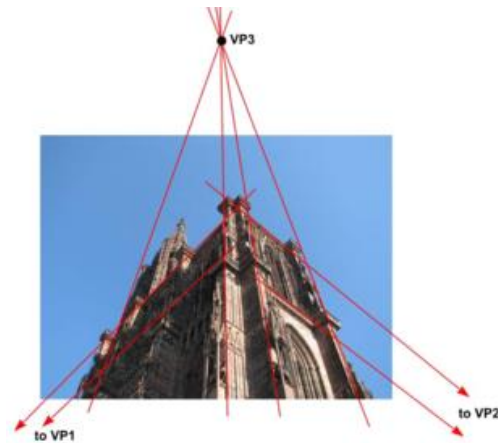


Gambar 2. 5. two-point perspective

(<https://www.trekearth.com/workshops/482740/photo87876.htm>)

- *Three-point perspective*

Jika melihat gedung-gedung tinggi dari bawah maka itulah three-point perspective, yaitu pemandangan yang dramatik dari sisi yang ekstrim dan melibatkan tiga titik hilang.



Gambar 2. 6. three-point perspective

(http://wiki.dtonline.org/index.php/Three_Point_Perspective)

2.5. Cahaya

Tonge (2011) kembali mengatakan bahwa kunci untuk membuat suatu *matte painting* adalah mengingat dan mengetahui setiap refleksi cahaya yang terjadi, dengan memperhatikan setiap arah pantulan dari berbagai arah. Oleh McIver (2017) cahaya dalam *painting* sangatlah dibutuhkan agar kedalaman dari sebuah objek dapat terlihat dengan jelas. Ia menambahkan bahwa teknik ini sudah dipakai dari zaman Renaissance untuk memberi kesan visual *storytelling*. Hal ini masih sangat diperhatikan sampai sekarang, seperti dalam interview singkatnya Makoto Shinkai (2017) mengatakan bahwa saat sebuah potongan dari *scene* selesai hal yang pertama ia lakukan adalah memperhatikan pencahayaan agar *mood* suatu *scene* dapat tersampaikan dengan baik.

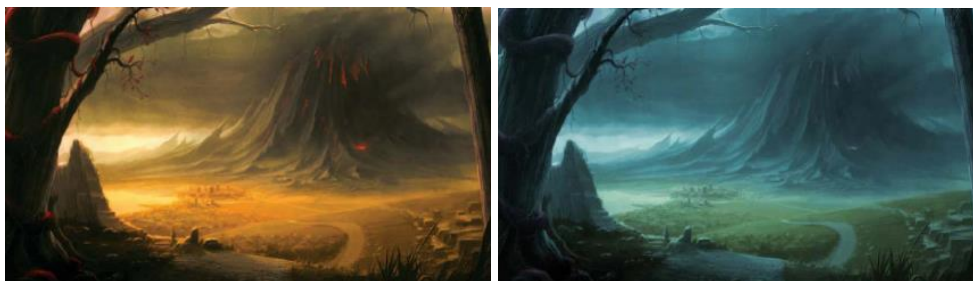


Gambar 2. 7. Making of “Your Name”

Makoto shinkai (2017)

2.6. Warna

Tonge (2011) menyatakan warna pada suatu *environment* sangatlah berperan penting, dikarenakan setelah cahaya, warna lah yang memberikan *impact* kepada penonton. Segala informasi tentang suhu, *mood*, drama, dan kedalaman ditentukan oleh warna. Jika semakin banyak warna biru atau abu-abu besi, maka akan terasa betapa dinginnya teknologi, jika semakin banyak warna merah maka akan terasa kesan udara panas.



Gambar 2. 8. perbedaan suhu warna pada gambar yang sama

Tonge (2011)

2.7. Pasar

Secara umum, pasar merupakan tempat bertemunya penjual dan pembeli. Menurut Peraturan Presiden RI No, 112 Tahun 2007, pasar adalah tempat atau area jual beli barang yang berjumlah lebih dari satu, yang bisa di sebut pusat perbelanjaan, pasar tradisional, pertokoan, *mall*, plaza, pusat perdagangan maupun sebutan lainnya (Ayuningsasi dan Paramita 2013).

2.7.1. Pasar Tradisional

Pasar Tradisional pada umumnya merupakan area terjadinya kegiatan jual beli antara penjual dan pembeli secara langsung yang terjadi pada waktu sementara atau tetap dengan tingkat pelayanan yang terbatas (Kompas.com 2020).

Pasar tradisional biasanya muncul dari kebutuhan masyarakat umum yang membutuhkan tempat untuk menjual barang yang dihasilkan. Pasar tradisional biasanya dikelola oleh Dinas Pasar yang merupakan bagian dari sistem birokrasi.

2.7.2. Pasar Modern

Pasar Modern menurut Peraturan Presiden RI No. 112 Tahun 2007 menyatakan dalam Perpres tersebut juga disebutkan bahwa toko modern adalah toko dengan sistem pelayanan mandiri, menjual berbagai jenis barang secara eceran dengan bentuk *minimarket*, *supermarket*, atau, *department store*. Pasar modern biasanya dikelola oleh profesional dengan pendekatan bisnis, selain itu untuk pasar modern

dan tradisional ada juga beberapa model pasar yang sudah ditentukan oleh pengelola untuk tempat berjualan para pedagang di pasar.

- Kios : Adalah lahan dasaran bentuk bangunan tetap, beratap dan dipisahkan dengan dinding pemisah dari lantai sampai langit-langit serta dilengkapi semacam dengan pintu atau akses serupa.
- Los : Adalah lahan dasaran berbentuk bangunan tetap, beratap tanpa dinding yang penggunaannya terbagi dalam petak-petak
- Lapak : Adalah tempat dasaran yang ditempatkan di luar kios dan los.



Gambar 2. 9. Model toko Kios, Los, Lapak

(Dokumentasi pribadi)