



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.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Animasi

Dalam bukunya, Wright (2005) menjelaskan istilah *animasi*. Menurutnya, *animasi* berasal dari bahasa Latin ‘*animare*’ yang berarti “memberi kehidupan atau nafas”. Setiap gambar dapat dihidupkan melalui teknik animasi. Bagaimana ‘kehidupan’ sebuah gambar melalui animasi terlahir, dijelaskan oleh Wyatt (2011) dengan sangat sederhana. Animasi merupakan sebuah bentuk manipulasi gambar dari *frame* ke *frame*, sehingga ketika dimainkan secara berurutan dengan kecepatan tertentu, akan tercipta sebuah ilusi yang memperlihatkan pergerakan yang berkelanjutan. Jadi, efek hidupnya gambar dalam animasi diperoleh dengan menciptakan ilusi pergerakan.

2.2. Bentuk-bentuk Animasi

Ilusi pergerakan telah menjadi prinsip dasar sepanjang sejarah dunia animasi, hingga akhirnya ditemukan karya-karya animasi dalam beragam bentuk dan teknik. Menurut Milic dan McConville (2006), bentuk-bentuk animasi yang paling dikenal ada tiga, yaitu animasi 2D, animasi 3D, dan *stop motion*.

2.2.1. Animasi 2D

Animasi 2D pada dasarnya merupakan bentuk penganimasian gambar-gambar yang dua dimensional (Milic dan McConville; 2006). Sebelum munculnya era komputer, animasi 2D dihasilkan dengan menggambar *frame* per *frame* secara

manual di atas kertas, kemudian direkam dengan kamera, digabungkan dan dimainkan dengan kecepatan yang sudah ditentukan. Biasanya, yang ditentukan adalah jumlah *frame* yang dimainkan dalam satu detik. Setelah kemunculan era digital, gambar-gambar untuk animasi dihasilkan dengan bantuan komputer, sehingga pengerjaannya lebih mudah dan cepat (Cavalier: 2011).

2.2.2. Animasi 3D

Dengan berkembangnya teknologi, animasi pun dikembangkan secara digital. Hal ini melahirkan bentuk animasi 3-dimensi (atau *3D Computer Generated Imagery*), di mana sebuah komputer digunakan untuk membuat model tiga-dimensional dan dianimasikan. (Wyatt: 2011)

2.2.3. Stop motion

Stop motion merupakan bentuk animasi paling tua. Proses pembuatannya pun sangat sederhana, di mana sebuah model digerakkan dari *frame* ke *frame* sambil dipotret. Hal ini membuat *stop motion* menjadi bentuk animasi andalan di masa lampau (Wright: 2005).

2.3. Tipe Animasi 2D Berdasarkan Teknik Penganimasian

Sebagai bentuk animasi yang cukup lama bertahan dalam industri perfilman, animasi 2D telah banyak mengalami eksperimen dan dieksplorasi secara teknis. Akibatnya, banyak teknik penganimasian 2D yang berbeda ditemukan. Dengan mengacu pada buku Cavalier, *The World History of Animation* (2011), teknik-teknik animasi 2D yang cukup dikenal adalah teknik animasi *cut-out*, rotoskop,

scratch animation (drawn-on film animation). Selain itu, menurut *The Animation Producer's Handbook* karya Milic dan McConville (2006), terdapat juga animasi gambar tangan. Di abad ke-19, animasi masih ditampilkan dalam bentuk mainan-mainan optis (*optical toys*). Teknik animasi yang digunakan saat itu, salah satunya adalah teknik Kinegram.

2.3.1. Animasi *Cut-Out* atau Kolase

Di masa lalu, banyak animasi *cut-out* dihasilkan dengan menggunting gambar-gambar per bagian (*section*) yang sudah digambar di kertas, kemudian menggerakannya secara berurutan di bawah kamera. Kini, animasi *cut-out* dihasilkan secara digital menggunakan komputer (Cavalier: 2011).

2.3.2. Animasi Rotoskop

Sebuah proses di mana gerakan seorang karakter dari film *live-action* disalin (*tracing*) disebut sebagai proses Rotoskop. Proses ini menjadikan animasi rotoskop mempunyai gerakan-gerakan yang halus dan presisi. (Cavalier:2011)

2.3.3. *Scratch Animation (Direct-on Film Animation)*

Yang dimaksud dengan *Scratch Animation* adalah teknik animasi, di mana animator menggoreskan, melukis, atau menoreh gambar secara langsung pada seluloid film (Milic dan McConville; 2006).

2.3.4 Animasi Gambar Tangan (*Drawn Animation*)

Animasi sel dibuat dengan menggambar gerakan secara berurutan di atas sebuah seluloid plastik, kertas, atau medium sejenisnya. Teknik animasi ini merupakan teknik yang paling banyak digunakan dalam sejarah produksi animasi (Milic dan McConville: 2006)

2.3.5 Animasi Kinegram

Teknik animasi Kinegram merupakan teknik penganimasi dua-dimensional yang mulai diproduksi secara luas pada tahun 1915-1920 di Prancis. Teknik ini sebelumnya dipatenkan pada 1899 oleh Herman Hecht (Tymby; 2015). Pada masa itu, animasi masih diproduksi dalam bentuk mainan optis (*optical toys*), di mana para penggunanya harus menggerakkan animasi secara manual untuk melihat pergerakan gambar (Furniss; 2012). Animasi Kinegram juga dikenal dengan istilah *Picket-Fence Animation* atau *Barrier-Grid Animation* (Phillips; 2012). Teknik penganimasian ini dapat ditemukan dalam bentuk mainan optis bernama *Ombro Cinéma*. Mainan optis ini merupakan sebuah kotak berlubang, yang mempunyai layar di dalamnya. Layar tersebut ditutupi sebuah plastik transparan bergambarkan pola garis-garis hitam vertikal (Tymby; 2015). Untuk melihat animasinya, sebuah gambar sekuensial, yang setiap *frame*nya tercacah ke dalam pola bergaris vertikal - Kinegram, digeser memasuki layar. Pola bergaris hitam di depan layar membantu untuk menyingkap gambar animasi dari satu *frame* ke *frame* yang lain. Biasanya jumlah *frame* pada Kinegram tidak lebih dari 12 *frame*. (Sarcone; 2016). Teknik tersebut di masa kini lebih banyak ditemukan dalam bentuk buku (dengan istilah

Scanimation), di mana pola bergarisnyalah yang digerakkan di atas gambar Kinegram, agar muncul sebuah ilusi pergerakan. (Phillips; 2012).

Kinegram merupakan teknik animasi yang tua, namun penggunaannya masih dapat ditemukan hingga sekarang. Ada beberapa faktor yang mendukung kelestarian teknik ini. Pertama, teknik ini merupakan teknik penganimasian yang interaktif, di mana penonton harus menggerakkan medium pola bergaris secara manual untuk melihat gerakan animasinya. Kedua, proses pembuatan animasi Kinegram sederhana dan efisien, karena jumlah *framennya* yang terbatas. Kini telah muncul beberapa perangkat lunak yang mendukung pembuatan Kinegram. Ketiga, animasinya mudah untuk diaplikasikan pada beragam medium. Kelebihan-kelebihan inilah yang menjadi alasan mengapa peneliti memilih teknik Kinegram untuk karya tugas akhirnya.

2.4. Tahapan Produksi Animasi

Animasi dalam bentuk dan dengan teknik apapun akan melewati sebuah proses produksi. Milic dan McConville (2006) menjelaskan, bahwa proses produksi animasi terbagi ke dalam tiga tahap, yaitu:

1. Pra – Produksi
2. Produksi
3. Paska – Produksi

Dengan melalui ketiga tahapan proses tersebut, ide-ide dapat diolah menjadi gambar-gambar indah yang dilihat pada layar lebar maupun televisi.

2.4.1. Pra – Produksi

Proses pra-produksi merupakan tahap paling penting dalam produksi animasi, karena merupakan proses pembangunan fondasi untuk tahapan-tahapan setelahnya (Milic dan McConville: 2006). Segala macam bentuk ide, desain, dan perencanaan digabungkan di dalam tahap pra-produksi. Menurut Wyatt (2011), ada dua hal yang menjadikan tahap ini esensial. Pertama, di dalam proses pra-produksi, alasan penggunaan desain karakter, *environment*, gerakan, dan *style* animasi dipertimbangkan agar dapat menyampaikan cerita dengan lancar pada penonton. Kedua, proses ini merupakan kesempatan untuk membuat perencanaan yang baik, serta mempertimbangkan apakah animasi itu dapat diwujudkan atau tidak. Tahap pra-produksi mencakup proses pembuatan naskah, *storyboard*, riset, *concept art*, perancangan karakter, perancangan *environment*, dan rencana pengelolaan keuangan maupun jadwal.

2.4.2. Produksi

Proses produksi, merupakan tahap di mana karakter-karakter menjadi hidup dan beraksi di dalam *environment* yang telah dirancang. Dalam tahap ini, metode penggunaan kamera dan cahaya memainkan peran yang penting untuk memvisualisasikan cerita (Wyatt; 2011)

2.4.3. Pasca - Produksi

Tahap pasca-produksi merupakan proses yang berlangsung setelah selesainya tahap produksi, di mana elemen suara dan animasi digabungkan. Tahap ini

mencakup proses pemberian efek visual, *mixing* suara, *compositing*, dan *editing* (Wyatt; 2011).

2.5. Environment

Perancangan *environment* merupakan topik utama dalam penelitian ini. Melalui penjelasan sebelumnya, kita tahu bahwa proses tersebut termasuk dalam tahap pra-produksi. Sebelum membahas proses perancangan *environment*, penting untuk mengerti terlebih dahulu apa itu *environment*.

Dalam pembuatan animasi, istilah *environment* dan latar belakang (*background*) seringkali dianggap mempunyai arti yang sama. Namun, bila mengacu pada buku Wyatt, *The Complete Digital Animation Course* (2011), istilah *environment* digunakan untuk proses pra-produksi, sementara latar belakang untuk proses produksi. *Environment* merupakan sebuah pedoman untuk mengerjakan *background* (Milic dan McConville; 2006). Seluruh ruang lingkup di mana karakter dapat beraksi pada umumnya adalah *environment*. *Environment* yang dibuat harus bisa menunjukkan kapan dan di mana karakternya beraksi (Wyatt; 2011). Untuk itu, LoBrutto (2002) menulis bahwa dua elemen penting dalam memvisualisasikan cerita adalah latar waktu dan lokasi.

2.5.1. Waktu

Dalam pembuatan film, LeBrutto (2002) berargumen bahwa latar waktu harus selalu ditentukan. Hal ini penting, karena *setting* yang dibuat perlu menampilkan ciri dekorasi, arsitektur, tren budaya, atau kostum dari sebuah zaman tertentu.

Makanya, pembuat film perlu memberi petunjuk tentang era, tahun, bulan, atau hari tempat berlatarnya cerita dalam film.

Namun, menentukan petunjuk-petunjuk waktu seperti di atas, menurut Shorter (2012), bukanlah intinya. Perancang *environment* harus memahami dengan benar tentang cara hidup masyarakat dan kebudayaannya pada periode waktu yang menjadi latar cerita. Cara hidup masyarakat Asmat di tahun 1950-an misalnya, berbeda dari cara hidup mereka di tahun 2016, karena adanya pengaruh modernisasi dari luar. Dengan memahami cara hidup dan kebudayaan masyarakat pada era tertentu, akan lebih mudah untuk menentukan gaya-gaya visual, warna, tekstur, desain, material, dan siluet yang berlaku pada periode tersebut.

2.5.2. Lokasi

Sebuah cerita tidak akan lengkap dan utuh kalau tidak diketahui di mana cerita itu berlangsung. LeBrutto menekankan pentingnya menentukan latar di dalam film dengan merinci komponen-komponen lingkungannya (*environment*). Untuk itu penulis menggunakan teori komponen lingkungan yang diuraikan oleh Lee (2006) sebagai berikut: Sebuah lingkungan terbagi dalam dua komponen utama, yaitu (1) komponen fisik dan alamiah, serta (2) komponen budaya dan manusia.

Komponen lingkungan fisik dan alamiah sendiri terdiri dari komponen abiotik dan biotik. Seperti yang dibahas Lee, komponen lingkungan abiotik – tidak hidup, dapat mengandung sub-komponen sebagai berikut:

1. Lokasi geografis
2. Ketinggian (*terrainaltitude*)

3. Iklim

4. Energi (dari matahari)

Sedangkan komponen biotik terdiri dari makhluk-makhluk hidup seperti hewan, tumbuhan, dan manusia yang membentuk sebuah rantai makanan dalam lingkungan.

Menurut Lee, komponen lingkungan budaya dan manusia mengandung segala hal yang dibuat oleh manusia (*man-made*) dan menunjukkan karakteristik masyarakat. Komponen lingkungan ini mempunyai sub-komponen tersendiri, yaitu:

1. Lingkungan sosial
2. Lingkungan ekonomi
3. Lingkungan politik.

Dengan menentukan rincian lingkungan seperti yang di atas, pembuat film dapat menampilkan *setting* cerita dengan lebih detil dan terencana dengan baik.

2.6. Perancangan *Environment*

Sebuah *environment* dalam animasi perlu direncanakan secara visual. Banyaknya elemen di dalam gambar latar belakang (*background*) memerlukan pengorganisasian yang tepat. Dengan begitu, pesan dan informasi dalam animasi dapat tersalurkan dengan mudah kepada penonton. Hal ini bisa dicapai dengan menentukan pendekatan visual sesuai tema cerita, membuat *floor plan*, mengatur komposisi latar belakang, memilih warna, mengatur *value*, dan *staging*.

2.6.1. Gaya Visual (*Style Visual*)

Ketika sebuah animasi dihasilkan, orang tidak memandangnya sebagai sebuah produk hiburan semata, namun juga sebagai sebuah karya seni. Seperti karya-karya seni yang lain, sebuah animasi juga mempunyai ciri visual atau *style* unik yang membedakannya dari karya animasi lainnya. Menurut Canemaker (1996), keunikan *style* dalam animasi bisa diraih dengan menentukan bagaimana memvisualisasikan *environment*, karakter, dan pergerakannya. Dalam konteks merancang *environment*, elemen-elemen yang digunakan untuk menghasilkan sebuah ciri visual tertentu adalah:

- *linework*
- pemilihan warna
- tekstur
- bentuk
- pola
- dekorasi dan ornamen (ragam hias)

Bagaimana semua elemen itu dikombinasikan, sehingga membentuk sebuah ciri visual *environment* tertentu, sangat bergantung pada tema apa yang ingin diangkat ke dalam animasinya. Untuk menciptakan ciri visual animasi yang sesuai dengan tema, diperlukan pengetahuan luas mengenai sumber inspirasi tema itu. Sumber inspirasi tersebut misalnya adalah sebuah bentuk seni etnik, tempat, aliran seni, gaya sebuah lukisan atau ilustrasi. Dalam bukunya *Before the Animation Begins*, Canemaker berulang kali menceritakan adanya proses riset yang harus dilalui oleh para konseptor visual, agar animasi yang ditampilkan sungguh menunjukkan

unsur-unsur visual yang sesuai tema dan referensinya. Contohnya seperti Mary Blair yang sengaja pergi ke Peru untuk mendokumentasikan kebudayaan dan lingkungannya dalam rangka menciptakan *style* visual dari animasi *The Three Caballeros*.

2.6.2. Floor Plan

Menurut Millic dan McConville (2006), dalam proses merancang *environment* penting untuk memahami latar lokasi tidak dari sudut pandang kamera saja, melainkan juga dari perspektif yang lebih luas. Hal ini bisa dicapai dengan merancang sebuah peta dunia atau *floor plan*. Peta ini berfungsi untuk menunjukkan semua lokasi yang ada di dalam cerita, bersama dengan jarak antar satu tempat dengan yang lainnya. Menurut Bacher (2008), sebuah *floor plan* dibutuhkan untuk menentukan arah datangnya cahaya dan elemen lainnya (arah angin, arah arus air, lalu lintas, dll.) yang penting untuk mempertahankan kontinuitas cerita.

2.6.3. Komposisi

Menurut Shorter (2012) dalam membuat sebuah *environment*, penting untuk mengkombinasikan objek dan warna secara harmonis, agar dunia yang dirancang dapat bercerita. Hal ini diraih melalui proses pengaturan objek dalam ruang, yang disebut sebagai komposisi. Bacher (2008) menjelaskan bahwa melalui komposisi, arah pandang mata penonton dapat dikendalikan. Ini dibutuhkan agar penonton menangkap informasi-informasi visual mengenai cerita secara efisien. Komposisi

yang baik dapat diraih melalui pengetahuan yang cukup mengenai prinsip-prinsip desain, seperti ritme, keseimbangan, atau proporsi.



2.6.4. Warna

Bacher (2008) menegaskan bahwa penggunaan warna dan pengkombinasianya sangat penting dalam membuat animasi. Penggunaan warna di sini dimaksudkan untuk menunjukkan atmosfer lingkungan dan memvisualisasikan suasana tempat di dalam cerita. Warna-warna dingin (*cool colors*) meredakan emosi, sedangkan warna-warna hangat (*hot colors*) cenderung menghasilkan agresi dan emosi. Dengan menciptakan kombinasi-kombinasi dari warna ini, permainan suasana bisa ditampilkan.

2.6.5. Value

Menurut Bacher (2008) *Value* adalah gelap dan terang dari sebuah warna. Di alam, tempat yang paling banyak mendapat cahaya mempunyai *value* rendah, sementara tempat yang paling banyak bayangannya mempunyai *value* tinggi. Penentuan latar depan (*foreground*), latar tengah (*middle ground*), dan latar belakang (*background*) erat hubungannya dengan *value*. Dengan memainkan *value*, dramatisasi dalam sebuah adegan juga dapat ditonjolkan.

2.6.6. Staging

Bacher menjelaskan bahwa *staging* berarti ‘menaruh karakter pada latar’. Dalam membuat animasi, tidak cukup membuat latar belakang yang baik saja. Karakter pun harus bisa berharmoniasi dengan latar itu. Dalam proses penaruhan karakter pada *background*, perlu pemahaman mengenai prinsip-prinsip desain juga, seperti ritme ataupun empasis.

2.7. Ragam Hias Asmat

Pada sub-sub bab yang lalu, kita sudah membahas beragam teori mengenai animasi dan cara pembuatannya, serta peran perancangan *environment* di dalamnya. Di dalam perancangan *environment*, penentuan gaya visual penting untuk memvisualisasikan *setting* dari cerita animasi. Di dalamnya, penggunaan ornamen dan ragam hias dibutuhkan, agar sebuah gaya visual yang menunjukkan kekhasan etnik dapat terbentuk. Untuk itu, penting untuk memahami ragam hias suku Asmat.

Ragam hias suku Asmat paling banyak dapat ditemukan dalam bentuk ukiran perisai. Perisai suku Asmat pada dasarnya digunakan untuk melindungi diri di saat perang, namun motif-motif dengan beragam bentuk diukir di atasnya untuk membuat perisai-perisai tersebut mempunyai makna magis dan spiritual. Desain ukiran perisai Asmat sangat variatif dan mempunyai perbedaan gaya penggambaran, tergantung pada daerah di mana motif-motif itu dibuat (Konrad, 2002).

U
M
N