

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1 *Environment*

Asheesh (2010), menyatakan bahwa pengertian sederhana dari *environment* adalah sekeliling atau sekitar. Dengan kata lain, *environment* adalah hal-hal yang mengelilingi sesuatu dan di dalamnya adalah gabungan dari bermacam-macam benda, baik itu fisik maupun organik yang berhubungan dengan makhluk hidup. Menurut White (2012), Meskipun desain karakter dan animasi adalah faktor penting, tetapi hal yang lebih banyak terlihat di tiap adegan film animasi adalah *background environment*-nya. Meskipun karakter dan animasi yang dibuat biasa saja, *background environment* dapat membantu memberikan mood yang spesifik dalam adegan tersebut (hlm 41)

Menurut Bessen dan Hellet (2012), dasar dari *environmental design* adalah *background* yang dirancang tidak menutupi *presence* karakter. Penyeimbangan karakter dan *environment* dapat dilakukan dengan melihat perbedaan dan kesamaan contohnya tone warna, lining, detail *environment* dibandingkan dengan style karakter (hlm 170). Contohnya adalah the “How the Grinch Stole Christmas”, desain karakter yang mendetail lebih kontras daripada

*environmentnya yang simple*, tetapi keduanya menggunakan pewarnaan flat yang sama.



Gambar 2.1: How the Grinch Stole Christmas

(Sumber: <http://www.screeninsults.com/>)

### 2.1.1 *Environment* dan Mood

Bassen dan Hellet (2012), menyatakan bahwa *environment* berperan penting dalam memberikan mood dalam film animasi, salah satu faktor penting yang mendukung mood disini adalah *style*. Mood romantis, ketakutan, dan rasa aman memiliki karakteristik masing-masing yang dapat dimodifikasi dengan berbagai macam referensi dari berbagai budaya, masa, dan sebagainya. Contohnya adalah rumah kurcaci di “*Snow White and The Seven Dwarves*” yang menggabungkan

detil pewarnaan, ukiran, *lighting* dan elemen arsitektur yang menunjukkan suasana di rumah pedesaan di Eropa. Elemen-elemen ini menambahkan rasa pada dongeng-dongeng Eropa (hlm 176).



Gambar 2.2 “*Snow White and the Seven Dwarves*”

([www.fanpop.com](http://www.fanpop.com))

### **2.1.2 *Environment* dan Karakter**

Menurut Rogers (2012), Lingkungan sosiologis dapat mempengaruhi kepribadian dan sifat manusia, contohnya kelompok sebaya, hal ini memungkinkan individu berinteraksi dengan teman seantaranya yang memiliki pemikiran yang berbeda. Perkembangan dari interaksi ini dapat menciptakan sebuah kelompok yang memiliki pemikiran yang berbeda-beda (hlm 257)

Menurut Mc.Mahon (2014), keadaan psikologis manusia dapat mempengaruhi *environment* dalam cerita, contohnya Catwoman/Selina Kyle dalam film “Batman Returns”(1989). Dalam film tersebut Selina Kyle adalah wanita yang pemalu yang di setiap *environment*nya memiliki warna pink, tetapi saat ia menjadi Catwoman *environment* sekitarnya berubah menjadi gelap sifatnya juga berubah menjadi agresif.



Gambar 2.3: Selina Kyle di film Batman Returns  
(Sumber: [www.pinterest.com](http://www.pinterest.com))

## **2.2 Jenis-jenis *Environment***

Menurut Asheesh (2010), ada 3 jenis *environment* dan masing masing mempunyai hal penting yang berhubungan dengan karakter.

### **2.2.1 *The Physical Environment***

Bisa disebut *abiotic environment* atau *natural environment*, yang dapat diartikan sebagai lingkungan yang tidak hidup atau tak bernyawa seperti kondisi udara, air, tanah, faktor iklim seperti sinar matahari dan hujan dengan kata lain *physical environment* adalah penyedia sumber daya yang dibutuhkan makhluk hidup, sebagai contoh tanah kosong untuk pembangunan pemukiman penduduk, Air untuk kebutuhan primer makhluk hidup.

### **2.2.2 *Biotic Environment***

*Environment* biotik adalah lingkungan yang terdiri benda organik seperti tanaman ,manusia, hewan dan sebagainya. *Biotic environment* lebih fokus kepada makhluk hidup. Berbeda dengan *physical environment* yang memberikan sumber daya kepada makluk hidup, *biotic environment* memiliki konsep bahwa tiap makhluk hidup bergantung satu sama lain, contohnya manusia dan hewan yang membutuhkan oksigen dari tumbuhan, dan tumbuhan membutuhkan karbondioksida dari manusia dan hewan

### **2.2.3 Social and Cultural Environment**

Jenis *environment* ini diciptakan oleh manusia, *Social and Cultural Environment* diciptakan dari adanya interaksi sosial dan budaya di antara manusia. di masyarakat terdapat kebudayaan dan kepercayaan yang berbeda-beda dan gaya hidup tiap individu yang berbeda. dan mereka saling berinteraksi, hal itu menyebabkan terciptanya lingkungan baru. Lingkungan sosial itu sendiri memiliki peran penting yang mempengaruhi budaya manusia. Contoh *social and cultural environment* ini adalah orang-orang yang berinteraksi di pasar dan dapat juga dilihat di pertumbuhan seorang anak.

### **2.3 Mood**

Menurut Alexander (2006), *Mood* adalah aspek emosional dari sebuah *environment*, biasanya mood muncul pada saat pengerjaan perspektif, lighting dan pembuatan komposisi contohnya kabut untuk membuat blur sebuah objek sehingga fokus ke objek lain, cahaya dramatis yang kuat untuk membuat adegan yang epik, inilah elemen-elemen dari gambar yang akan memberikan cerita dan mengajak penonton untuk ikut mendalami cerita. *Mood* juga berarti dimana imajinasi dan emosi sang artis berhubungan dan mengikat perasaan, reaksi dan imajinasi penonton (hlm 48)

Peran Artis dalam memasukkan mood sangatlah penting karena selain memasukkan referensi, artis juga harus memasukkan emosi dalam karyanya. Jika

bagian emosi dari artis tidak masuk kedalam karyanya, artinya karya tersebut hanya jadi sebagian dan kehilangan bagian pentingnya.

## **2.4 Warna**

Menurut Scott-Kemmis, J. (2009), dalam *Understanding the Meaning of Colors in Color Psychology*. Warna adalah bentuk dari komunikasi non verbal dan memiliki arti yang berbeda-beda bagi setiap individu. Biasanya warna menunjukkan energi dan mood yang dikeluarkan oleh tiap individu. Tiap warna memiliki arti positif dan negatifnya masing-masing. jenis-jenis warna antara lain:

### **2.4.1 Merah**

Warna Merah bisa berarti gairah, energi, semangat dan keberanian Tetapi bisa juga berarti kemarahan dan agresi, dalam pewarnaan Arsitektur warna ini dapat memberi rasa semangat tetapi jika tidak diimbangi oleh warna lain, warna merah dapat memberikan rasa kesal

### **2.4.2 Oranye**

Warna oranye dapat diartikan sebagai warna yang memberikan rasa optimis dan kehangatan, makna negatif dari warna ini adalah tanda dari pesimisme dan kedangkalan.

Dalam desain interior warna ini dapat di gunakan dalam pengecatan dapur karena dapat merangsang nafsu makan.

### **2.4.3 Kuning**

Warna Kuning adalah simbolisasi dari pengetahuan dan memberi kesan intelektual dan kreativitas, disisi negatifnya warna ini menyimbolkan ketidaksabaran dan rasa penakut.

Dalam pewarnaan arsitektur warna Kuning dapat memberikan antusiasme untuk berpikir positif dan mencari ide-ide baru.

### **2.4.4 Biru**

Biru adalah warna yang melambangkan kepercayaan dan kesetiaan, warna biru dapat mengurangi stres dan menciptakan suasana tenang, sisi negatif dari warna ini adalah kesedihan, kaku dan terlalu pasif

### **2.4.5 Hijau**

Warna Hijau adalah warna yang menyimbolkan keseimbangan, alam, dan memberikan ketenangan dengan memulihkan indera penglihatan kita dari stres dan memberikan kita rasa kesejahteraan. Selain itu Hijau juga melambangkan pertumbuhan.

Sisi negatif dari warna ini adalah rasa posesif dan materialis.

### **2.4.6 Ungu**

Warna hijau adalah menyimbolkan spiritualitas dan mengembangkan kepekaan kita, dan menghubungkan kesadaran kita ke tingkat yang lebih tinggi, warna ini



juga melambangkan imajinasi, individualis serta memberikan memberikan harmoni pada emosi dan pikiran.

#### **2.4.7 Putih**

Warna putih menyimbolkan kesempurnaan, kemurnian dan kesucian, di psikologi warna, warna putih dapat melambangkan permulaan baru

#### **2.4.8 Hitam**

Hitam melambangkan hal tersembunyi, rahasia, dan misteri dalam psikologi warna hitam dapat minyombolkan kekuatan dan kesan intimidasi.

#### **2.5 New York**

Menurut Eisenstadt (2015), New York adalah negara bagian yang paling kaya dan paling padat di Amerika Serikat. New York dibagi menjadi 5 Wilayah yaitu Manhattan, Brooklyn, Queens, Staten Island dan The Bronx. Area industri di New York adalah salah satu yang paling besar pada Awal abad 20, salah satu *landmark* terkenal di New York adalah *Statue of Liberty*, *Empire State Building*, dan *Brooklyn Bridge* (hlm 25)

Menurut Reitano (2006), Setelah perang dunia ke 2 pada tahun 1949, PBB menunjuk New York sebagai kota paling unggul di dunia, dan berdiri sebagai pusat kekuatan, kekayaan, budaya, dan harapan, hal ini membuat New york

mengalami masa-masa bahagia pada tahun 1950 meskipun banyak masalah sosial yang terjadi seperti rasisme, dan kemiskinan di daerah tertentu (hlm 156)

### 2.5.1 Diner

Menurut Gutman (1993), *Diner* adalah restoran cepat saji yang bangunannya bisa di bongkar pasang ditempat dan biasanya bahan bangunan *diner* yang digunakan adalah stainless steel, karena itu bangunan *diner* biasanya tidak tetap, selain itu hiasan untuk *diner* yang paling terkenal adalah lampu neon berbentuk tulisan. *Diner* di New York biasanya menyajikan banyak jenis makanan, tetapi umumnya makanan Amerika (hlm1)



Gambar 2.4 Diner

(Sumber:dinerhotline.wordpress.com)

Mengikuti perkembangan jaman *Diner* mulai dibangun dengan bangunan tetap, dan lebih sering disebut sebagai *diner-restaurants*.



Gambar 2.5 *Diner Restaurant*

(<https://id.pinterest.com/pin/13018286399992080/>)

*Diner* pertamakali diciptakan oleh Walter Scott pada tahun 1872, dimana. Bentuknya masih kereta yang ditarik oleh kuda .Saat itu rumah makan tidak ada yang buka hingga jam 8 malam, karena itu Walter mencoba usaha rumah makan yang buka hingga larut malam (Hlm 11).

### **2.5.2 Rowhouse**

Menurut Friedman (2012), pada abad ke 20 kota-kota industri di Amerika sudah sangat padat oleh penduduk dan kehidupan kota terasa terlepas dari alam karena polusi yang di keluarkan dari area industri, karena itu para penduduk pindah dari area industri untuk tinggal ke pedesaan, tetapi karena jarak perjalanan yang jauh dari akses transportasi, maka dibangunlah *townhouse* disekitar akses transportasi agar para penduduk lebih nyaman untuk bepergian ke area industri., tetapi karena wilayahnya sempit bangunan *townhouse* tersebut dibangun berdempetan agar dapat dibangun banyak. (hlm 35).

Townhouse yang digabungkan menjadi *rowhouse* memiliki kondisi tertentu seperti memiliki dinding pemisah yang terbuat dari batu bata atau semen sebagai pencegahan bila ada kebakaran, selain itu tangga darurat juga dapat dipasangkan untuk bangunan yang lebih tinggi (hlm 55).

UMMN



Gambar 2.6: *Rowhouse* Leroy Street di, Lower Manhattan

(Sumber: The Federal Era Row House)

## 2.6 Yogyakarta

Menurut Vaisutis (2007) Yogyakarta adalah jiwa dari kebudayaan Jawa. Tradisi, budaya dan bahasa Jawa masih sangat kental di kota ini. Percampuran antara modernisasi yang menyebar luas dan budaya daerah menyebabkan peleburan budaya dimana perkampungan yang masih kaya akan budaya tua tidak jauh dari kotanya yang sudah mengalami modernisasi. *Landmark* terkenal yang menunjukkan kota Yogya terdapat di tengah kota Yogyakarta itu sendiri yaitu Tugu Yogyakarta (hlm171). Selain itu Yogya juga terkenal dengan Street Artnya

dimana dapat ditemukan banyak coretan-coretan graffiti di dinding dan papan nama jalan yang unik dengan huruf latin dan aksara Jawa(hlm 172).



Gambar 2.7 Jalan Malioboro di Yogyakarta

(Sumber: Jogja.tribunnews.com)

UMN