



### **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.

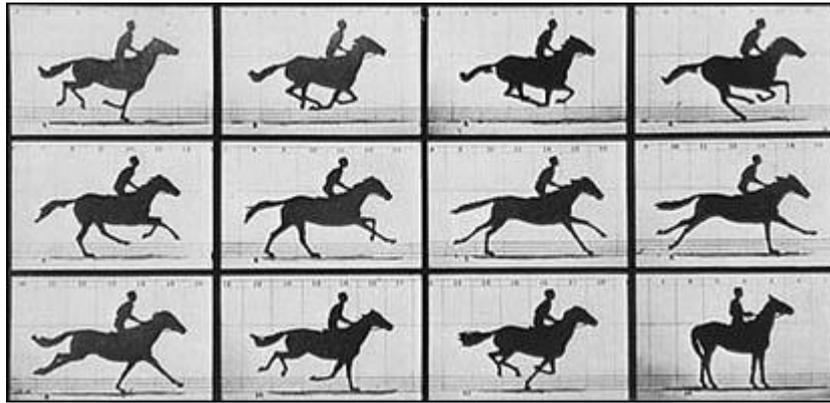
## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1. Animasi Dua Dimensi

Animasi merupakan suatu kegiatan yang mencakup pembuatan gambar dan posisinya. Melihat karya yang diciptakan seolah memiliki kepribadian adalah hal yang sangat menarik (Williams, 2002). Menurut White (2012) animasi memiliki dua bentuk prinsip yang umum, yaitu animasi tradisional 2D dan 3D animasi berbasis komputer. (hlm.16). Roberts (2007) menyatakan bahwa animasi dua dimensi merupakan serangkaian gambar satu dan yang lainnya yang dimainkan terus menerus sehingga memberikan ilusi gerakan. (hlm.2)

Roget (1824) menemukan sebuah prinsip penting, '*the persistence of vision*', sebuah prinsip yang menjelaskan tentang mata yang dapat merekam gambar yang terlihat selama sepersekian detik. (hlm. 17). Kemampuan ini dimiliki mata dan otak yang mempertahankan visual selama 1/30 detik. Retina menyimpan gambaran ini meskipun mata selesai melihat obyek yang ada, sehingga membuat memori gambar yang sebelumnya belum hilang digantikan dengan memori gambar baru dan membuat ilusi seakan gambar tersebut bergerak.



Gambar 2.1. *Frame per frame*  
(<http://clipart-library.com/images/6Tr5exXac.jpg>)

Dengan prinsip *persistence of vision*, gambar yang tadinya terlihat statis dan diam menjadi hidup, nyata dan bergerak, membuat orang memilih animasi sebagai salah satu fasilitas yang dapat menghibur.

Menurut Lasseter (2011) pembuatan film yang berkualitas memiliki faktor-faktor berupa cerita menarik yang di dalamnya terdapat tokoh memukau yang ditempatkan dalam dunia atau *setting* yang dapat dipercaya (hlm.6). Ia juga berkata bahwa pembuatan *background* dan tata letaknya menciptakan dunia dalam film animasi. Dalam diskusi mengenai seni, yang sering diperdengarkan orang-orang adalah desain tokoh dan pergerakannya yang ada pada film (animasi). Namun dibalik itu semua, *background* yang dibuat dengan penuh kehati-hatian dan indah menampilkan lokasi para tokoh dan membantu audiens dalam memahami pesan tersirat yang mempengaruhi perkembangan tokoh dengan membangun tampilan dan perasaan tokoh ketika menjalani hidup dalam *setting* (hlm7).

## 2.2. *Environment* dalam Film Animasi

Menurut Besen (2008) *environment*, yang ia sebut sebagai *background* memainkan peran penting selain sebagai lokasi, ia mengeksplorasi bagaimana *background* dapat menjadi sebuah kunci yang berperan penting dalam mempengaruhi *mood* hingga plot animasi (hal.173).

Website *college film & media studies* menyatakan bahwa *mise en scene* merupakan atribut film yang sangat dikenali – *setting* dan tokoh; termasuk pakaian, *property*, semua yang natural maupun detail buatan yang menceritakan adegan. Istilah ini berasal dari sebuah ekspresi teater Perancis yang berarti ‘diletakan dalam adegan’. Dengan kata lain, *mise en scene* menjelaskan apa yang ada dalam *frame* dan setiap peletakannya memiliki arti.



Gambar 2.2. Screenshot Animasi *In-Between* (2012)  
(*In Between* / Gobelin, 2012)

*Environment* dapat mengekspresikan kepribadian tokoh tanpa adanya bantuan dari gerakan maupun dialog. *Setting* menciptakan lokasi dan *mood* dan hal itu juga mampu menampilkan emosi pikiran seorang tokoh. Misalnya dengan memberikan jarak antara satu tokoh dengan tokoh lainnya dan penempatan kursi yang berbeda dengan sekitar. Kita bisa melihat adanya kepribadian tertentu yang dimiliki oleh tokoh tersebut.

Besen (2008) berkata, *environment* yang ada tidak boleh menutupi atau menghalangi tokoh. Namun pada saat yang sama, *environment* tersebut harus memiliki kesamaan dengan tokoh sehingga kedua elemen tidak saling menjatuhkan. Palet warna, tarikan garis, detail yang ada, *visual style* bisa digunakan untuk membentuk kesamaan maupun perbedaan.



Gambar 2.3. Screenshot Animasi *Sleeping Beauty*  
(*Sleeping Beauty* / Walt Disney, 1959)

Dalam film *Sleeping Beauty*, animasi menggunakan tokoh yang disederhanakan sedangkan *background* yang diberi detail. Meskipun *background* detail ini terlihat berlawanan dengan tokoh yang digambar simpel namun *background* dan tokoh tersebut diberikan karakteristik yang mengacu pada bentuk yang sama seperti rata, bersiku, dan memanjang yang terinspirasi dari akhir abad pertengahan (hlm. 178)

### **2.3. Penggunaan Properti dalam Animasi**

Menurut Sijll (2005) properti memberikan jalan untuk menceritakan sisi lain dan dunia suatu tokoh. Dalam kamus bahasa Inggris, properti memiliki arti sebagai benda bergerak, selain kostum dan pemandangan. Properti digunakan dalam produksi film atau gambar bergerak, berupa objek yang menjadi bagian dalam sebuah pertunjukan. Properti berbicara secara visual, memberikan arti mendalam kepada sebuah adegan, dan memberi kedalaman pada tokoh dan jalan cerita. Melebihi dari dekorasi semata, properti memiliki kegunaan yang memiliki potensial dalam mempengaruhi animasi. Dengan meletakkan dan menempatkan *property* yang sesuai, audiens secara tidak sadar dapat menarik kesimpulan dari sebuah adegan. (hlm. 214-218).



Gambar 2.4. Adegan dalam Film Animasi *One-Day*

(*One-Day/ Gobelins*, 2012)

Dalam adegan tersebut terlihat banyak tertempel hasil foto di dinding dengan tempat yang berbeda sebagai objek foto-foto tersebut. Audiens bisa merelasikan pekerjaan apa yang dimiliki seorang tokoh maupun kebiasaan apa yang biasa dilakukan.

Menurut Besen (2008), memberi properti yang benar dapat menjadi kunci untuk menampilkan adegan yang menarik. Properti yang baik memiliki dua karakteristik penting: hubungan yang logis dengan tokoh dan potensi untuk dapat digunakan dengan cara yang berbeda. Dalam memilih properti, perlu dipertimbangkan bukan sekedar properti sebagai objek yang menggambarkan tokoh tetapi juga dari sisi kesadaran tokoh tersebut, di mana ia mengetahui kesan apa yang diberikan prop tersebut kepada diri tokoh itu.



Gambar 2.5. Adegan dalam Film Animasi *Dalmatians 101*  
(*Dalmatians 101*/ Disney, 1996)

Dalam kasus ini contohnya adalah tokoh Cruella dari film *Dalmatians 101*. Cruella memiliki pegangan rokok yang cukup panjang dan berpikir dengan benda tersebut ia memiliki kesan sebagai wanita yang elegan padahal sebenarnya kesan yang ia dapatkan dari tokoh lain yang mengenalnya hanyalah kesan tidak mengenakan. (hlm.150)

#### 2.4. Warna

Menurut Angela Wright (2008) dalam situsnya menyatakan dalam Teori Wright, bahwa warna utama dalam psikologi ada empat; merah, biru, kuning dan hijau. Masing-masing warna tersebut berhubungan dengan tubuh, pikiran dan emosi serta keseimbangan berdasarkan ketiganya.

- a. Merah memiliki makna fisik dan warna yang kuat. Warna merah memiliki kesan dekat dari jarak yang sebenarnya sehingga dengan cepat menangkap perhatian seseorang. Karena warna merah sangat berpengaruh, merah diimplementasikan pada lampu lalu lintas. Selain itu, efek yang diberikan

dapat menstimuli denyut nadi dan memberi impresi waktu yang terlewat lebih cepat dari seharusnya. Bersamaan dengan sifatnya yang menstimuli, hidup dan bersahabat, warna merah juga dapat diartikan sebagai agresi dan menuntut.

- b. Warna biru memberi kesan yang lembut dan mempengaruhi secara mental, berlawanan dengan merah yang bereaksi pada fisik. Biru tua memberi stimuli pada pikiran yang jernih dan ringan sedangkan biru muda membantu menenangkan pikiran dan konsentrasi. Warna biru adalah warna dari komunikasi yang jelas. Bisa dikatakan biru adalah warna yang banyak disukai. Namun begitu, warna biru juga dapat diartikan sebagai dingin, tidak beremosi dan tidak bersahabat.
- c. Kuning memiliki warna yang paling menstimulasi emosi secara psikologi. Warna kuning merujuk komunikasi, semangat, kepercayaan diri dan optimis. Namun dengan warna yang berlebihan atau direlasikan dengan warna lain yang salah dapat membuat hal yang sebaliknya, kepercayaan diri runtuh dan memberi kesan takut dan kegelisahan.
- d. Hijau merepresentasikan keberadaan air dan sedikit bahaya dari penyakit sehingga memberi kesan menenangkan secara primitif. Warna ini juga mengartikan kesendatan dan apabila salah digunakan akan memberi kesan hambar
- e. Abu – abu merupakan warna yang cukup menekan. Ketika dunia berwarna abu – abu kondisi seakan disiapkan untuk diistirahatkan. Kecuali digunakan dengan warna yang benar, abu – abu mengurangi efek warna

lain. Penggunaan abu-abu yang kuat biasanya mengindikasikan kurangnya kepercayaan diri dan takut akan keterbukaan.

- f. Hitam memberi kesan yang cukup banyak tergantung penggunaannya. Hitam dapat diartikan sebagai perisai yang menyerap energi yang menyerang. Warna hitam dapat memberi kesan berat dan keseriusan. Secara negatif, warna ini diartikan sebagai ancaman karena banyak orang takut akan kegelapan.
- g. Putih merefleksikan kebersihan, higienis dan steril. Konsep dari steril juga memiliki arti negatif. Warna putih memberi kesan ruang. Efek negatif yang diberikan pada warna hangat adalah membuat warna tersebut menjadi terlalu mencolok.
- h. Cokelat terdiri dari warna merah dan kuning dengan presentasi hitam yang banyak dan memiliki kesan berat, tanpa humor dan tiruan. Warna ini memiliki keseriusan yang sama dengan warna hitam namun lebih hangat dan lembut. Warna cokelat diasosiasikan dengan bumi dan natural.

## **2.5. Sosiologi dalam Perkotaan**

Menurut Carlos (2015) dalam artikel yang ia terbitkan, perkotaan merupakan *environment* yang desain pembuatannya cukup menantang karena pembuatannya dapat membangkitkan perilaku berbeda terhadap tempat lain. Orang-orang biasanya tidak berkontak mata, berjabat tangan atau bahkan tidak membantu orang lain. Bagaimana respon orang-orang terhadap letak gedung itu menjadi hal yang penting. Beberapa penemuan mengenai pilihan orang-orang terhadap

*environment* biasanya berupa tempat yang bersih, memiliki dekorasi, tidak berantakan, memiliki tempat terbuka, memiliki pencahayaan yang baik dan seterusnya. Desain bangunan itu sendiri tidak terlalu menjadi perhatian.

### **2.5.1. Form Follows Function**

Sullivan (1924) bapak dari arsitektur *modern* memulai dengan *kredo* ‘*form follows function*’, yaitu prinsip bentuk bangunan haruslah sesuai dengan kegunaan atau tujuannya. Desain *modern* berkembang dengan gaya minimalis dan mengutamakan fungsi serta bentuk-bentuk sederhana. Desain arsitektur yang berbentuk kotak sederhana mendunia



Gambar 2.6. *Guaranty Building/ Prudential Building*

(<https://www.britannica.com/place/Guaranty-Building>)

### 2.5.2. Sikap Apatis pada Perkotaan

Menurut Karp (2016) kota tidak hanya menyediakan kesempatan untuk melakukan koneksi dengan pendatang biografis tetapi juga dari perbedaan kultur atau kelompok yang memiliki kepercayaan, perilaku, ideologi atau nilai yang berbeda-beda. Untuk mengatur hubungan satu dengan yang lain, masyarakat dengan kultur yang berbeda memiliki intoleransi yang muncul ketika informasi yang diterima mengenai orang lain bias atau tidak lengkap.

Interaksi masyarakat urban biasanya bersifat singkat dan sangat umum—hubungan ‘sekilas’ yang terjadi diantara orang-orang yang tidak mengenal satu sama lain. Karp, seperti yang ia kutip pada Lofland (1998) hubungan sekilas melibatkan interaksi tanpa balasan dan ketika balasan mungkin terjadi, secara definisi, singkat dan biasanya berbentuk pertanyaan atau balasan; benturan yang tidak disengaja dan sebuah ‘maaf’, atau menanyakan waktu dengan balasan ‘sudah lewat siang’. Hal ini bisa dikatakan sebagai interaksi tanpa ‘karir’. Interaksi ini dianggap tidak berguna dan hanya sekilas. Hubungan ini bisa direlasikan dengan pola penghindaran yang dilakukan individu yang tinggal di kota untuk melindungi diri dari rangsangan dan ketidakpastian akan orang yang tidak dikenal.