



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

Animasi merupakan kumpulan gambar bergerak yang disusun sedemikian rupa sehingga dapat menghasilkan ilusi pergerakan jika diputar. Sejak 35.000 tahun yang lalu, animasi sudah dibuat secara sederhana dengan memberikan efek bergerak pada gambar diam di dinding (Williams, 2001, hal. 11); sebagai sebuah hal yang baru di zaman itu, gambar dinding dengan efek bergerak tersebut menjadi sesuatu yang menarik. Seiring dengan berkembangnya teknologi, seni gambar bergerak mulai dikembangkan melalui berbagai media, mulai dari animasi manual sederhana (*thaumatrope*, *phenakistoscope*, *flip book*), animasi berwarna yang dibuat menggunakan *slide* transparan dengan sistem *multi-plane*, hingga animasi digital. Animasi memiliki banyak jenis, beberapa di antaranya adalah animasi dua dimensi, animasi tiga dimensi, animasi *stop-motion*.

Animasi dua dimensi merupakan jenis animasi yang masih banyak mengandalkan kemampuan tangan untuk menggambar, dengan proses yang lebih banyak memakan waktu dibandingkan dengan animasi tiga dimensi, namun dapat melahirkan hasil karya yang lebih natural dan unik secara visual (White, 2006, hal. 297). Animasi dua dimensi sendiri juga dapat dibagi ke dalam kategori yang lebih sempit, seperti animasi *hybrid* dan *limited animation*.

2.2. Limited Animation

Limited animation, dipopulerkan oleh kartunis Hanna-Barbera, merupakan teknik animasi yang memanfaatkan aset secara maksimal (Savage, 2004) dengan menggunakannya secara berulang di dalam proses *animating*. Teknik *limited animation* juga dapat diterapkan dengan menempatkan gambar statis alih-alih menganimasikan pergerakan objek tersebut. Teknik animasi ini pada zaman dahulu banyak digunakan untuk menggambar animasi komersial berseri yang memiliki tenggat waktu pembuatan berdekatan.

Sama seperti animasi pada umumnya, *limited animation* terbangun atas adanya karakter dan *environment*. Karakter merupakan pusat bergulirnya cerita atau dari sudut pandang siapa cerita dijabarkan (Sullivan, 2008, hal.8).

2.3. Environment

Di dalam dunia animasi dan sinematografi, *environment* merupakan keadaan keseluruhan tempat dan waktu di sekitar karakter (Lasseter, 2011). *Environment* tidak hanya sekedar ada untuk memperindah suasana, tetapi juga dibangun untuk mengikat kehidupan yang ada di dalamnya (Carlson, 2002, hal. 7). *Environment* membantu memperjelas jalannya sebuah cerita dengan memperlihatkan di mana sang karakter berada, dan sedikit banyak membuka latar belakang karakter (Sullivan, 2008, hal. 111); secara tidak langsung menjelaskan mengenai di mana sang karakter berada, tinggal, atau bahkan tumbuh besar. Salah satu film yang menggambarkan hal ini dengan cukup baik adalah *Ratatouille*; seperti apa loteng rumah tempat seekor tikus got tinggal dan tumbuh besar,

bagaimana sebuah televisi yang sering memutar acara masak-memasak diletakkan secara strategis sehingga dapat terlihat dari dapur, serta bagaimana *setting* kota Paris terlihat di mata Remy, sang tokoh utama.

Environment tersusun dari dua elemen, yakni waktu dan lokasi.

2.3.1. Waktu

Waktu menjelaskan mengenai era dan/ atau rentang lama terjadinya suatu cerita. Waktu tidak selalu dinyatakan secara spesifik di dalam sebuah film, namun dalam proses pembuatannya, adanya kepastian mengenai rentang waktu terjadinya sebuah film dapat mempermudah pengembangan film baik dari segi visual maupun cerita. (LoBrutto, 2002, hal. 105)

2.3.2. Lokasi

Lokasi menjelaskan mengenai tempat terjadinya suatu cerita. Cerita yang dibuat dengan mengambil latar lokasi luar angkasa tentu akan berbeda dengan cerita dengan latar lokasi di dalam air; cerita yang mengambil latar lokasi di Italia tentu akan berbeda dengan cerita yang dengan latar lokasi di Indonesia. Lokasi memiliki keterkaitan erat dengan adanya waktu; perbedaan dari kedua hal ini dapat menghasilkan detail cerita yang berbeda pula: gaya dari karakter, bangunan yang berada di tempat terjadinya cerita, keadaan sosial, ekonomi, serta budaya di sekitar karakter. (LoBrutto, 2002, hal. 105)

2.4. Background

Background, menurut penjabaran dari Tony White dalam bukunya “*Animation from Pencils to Pixels*”, merupakan set lokasi spesifik di mana karakter berada, suasana, dan ruang pergerakan dari karakter.

Minimnya pergerakan yang ditampilkan oleh karakter di dalam *limited animation* memperkuat peranan *background* dalam membantu memaparkan cerita. *Background* menjadi media utama penuntun mata dan penyokong cerita. (Sullivan, 2008, hal. 111). Peranan tersebut tidak lepas dari bantuan *floor plan* dan komposisi dari *background*.

2.5. Floor Plan

Floor plan membantu membangun kontinuitas adegan per adegan, terutama dari segi visual dan pencahayaan, di dalam *environment* yang telah dibangun. (Bacher, 2008, hal. 65)

2.6. Komposisi

Komposisi menentukan penempatan objek yang ada di dalam suatu lokasi, komposisi yang baik dapat menyeimbangkan penggunaan objek dengan ruang negatif yang ada. (Bacher, 2008, hal. 75)

2.7. Background Artist

Background artist bekerja merancang *environment* dan *background* di dalam film animasi. *Background artist* dapat didatangkan dari berbagai latar

spesialisasi di dalam dunia seni, namun yang terpenting, mampu membuat *background* yang dapat menyokong animasi. (White, 2006, hal. 200)

2.8. Perancangan Environment

Di dalam perancangan ini, *environment* dari *limited animation* “Sangkuriang” akan menjadi fokus pembahasan. *Environment* menjadi hasil visualisasi dari ruang dan waktu *limited animation* Sangkuriang yang telah dirancang; visualisasi tersebut mencakup lingkungan yang berada di sekitar Sangkuriang dan Dayang Sumbi sebagai tokoh utama. Rumah adat Sunda menjadi bagian yang akan dibahas secara mendalam; sebagai salah satu faktor yang akan mengungkap asal usul Sangkuriang, budaya tempat ia terlahir dan besar (LoBrutto, 2002, hal. 13), serta membentuk *setting* yang memungkinkan semua kejadian terjadi. Selain rumah tersebut, ada juga tumbuh-tumbuhan khas yang berada di daerah pegunungan Jawa Barat yang memperlihatkan keunikan alam Sunda di dalam *limited animation* Sangkuriang.

2.9. Sangkuriang

Sangkuriang merupakan cerita rakyat Jawa Barat yang mengisahkan legenda terjadinya Tangkuban Perahu. Cerita tersebut disebarkan dari generasi ke generasi secara lisan. Legenda Tangkuban Perahu sendiri pernah disebutkan di dalam catatan perjalanan seorang kelana bernama Pangeran Jaya Pakuan dari kerajaan Sunda Galuh di abad ke 15 (Noorduyn, 1982) sebagai dongeng kegagalan Sangkuriang dalam memenuhi persyaratan dari Dayang Sumbi. Cerita

tersebut berasal dari Jawa Barat; oleh karena itu penulis akan menjadikan Jawa Barat sebagai acuan dari *environment* yang akan dirancang.

2.10. Vegetasi Daerah Jawa Barat

Daerah Jawa Barat secara umum memiliki tanah bertipe andosol serta aluvial. (Yani, 2007) Tanah andosol mengandung material vulkanik, sementara tanah aluvial memiliki unsur hara yang tinggi, sehingga banyak ragam tanaman mudah tumbuh di daerah Jawa Barat. Menurut botanis Van Steenis, seperti yang dicatat oleh Backer & Bakhuizen van de Brink di dalam buku mereka “*Flora of Java*” (1965), flora daerah Jawa Barat terdiri atas vegetasi litoral, hutan bakau, formasi pantai, hutan rawa dataran rendah, hutan hujan dataran rendah, hutan hujan pegunungan, danau dan rawa pegunungan, serta vegetasi sub alpin. Vegetasi yang akan menjadi topik bahasan di dalam laporan tugas akhir ini adalah vegetasi yang berada di daerah 1000 – 2000 meter di atas permukaan laut: vegetasi hutan hujan dataran rendah dan hutan hujan pegunungan.

2.11. Rumah Adat Jawa Barat

Rumah adat di daerah Jawa Barat mengadaptasi bentuk rumah panggung yang memiliki ketahanan lebih terhadap getaran. Daerah Jawa Barat terdiri atas patahan-patahan rawan gempa; kaki panggung dari julang ngapak disangga oleh batu yang dapat meredam pergetaran dari tanah, sehingga walaupun rumah ikut bergetar, getarannya tidak akan sekuat apabila rumah menempel langsung di tanah (Wiartakusumah, 2009). Bahan-bahan bangunan rumah yang fleksibel dan ringan

(jerami, anyaman bambu, kayu) juga membantu mengurangi resiko terjadinya kerusakan dan korban jiwa yang dapat ditimbulkan gempa.

Rumah adat daerah Jawa Barat ini juga memiliki beberapa jenis atap yang berbeda, dan dinamai sesuai dengan jenis atap tersebut. Jenis atap yang digunakan sebagai acuan di *dalam limited animation* ini adalah suhunan julang ngapak yang berbentuk menyerupai sayap burung yang sedang terbuka (Balai Pengelolaan Anjungan Jawa Barat, 2016), seperti dua segitiga sama kaki berbeda ukuran yang disusun secara vertikal.



UMN