

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Animasi

Animasi adalah membuat sesuatu hal menjadi hidup atau nyata. Dalam animasi juga kita mestrukturisasikan atau mengatur sesuatu hal menjadi nyata. Seperti contoh kita mengambil batu, tanah, atau gambar dari komputer dan kita bentuk seperti seakan-akan karakter itu hidup. Segala sesuatu yang berhubungan dengan animasi juga pada umumnya terlalu dibesar-besarkan seperti suatu gerakan karakter animasi yang tidak sama seperti orang sungguhan (Jean Ann Wright, 2005). Tony White (2006) mengatakan tentu saja kunci dalam pembuatan film animasi adalah seorang animator. Seorang animator ataupun sekumpulan animator bertanggung jawab dalam setiap gerakan dan adegan dalam animasi yang dibuat.

2.1.1. Animasi 3D

Beane (2012) mengatakan salah satu industri terbesar dalam dunia hiburan merupakan industri hiburan atau animasi. Beane (2012) juga mengatakan bahwa animasi 3D sudah menjadi bidang terbesar dalam bidang grafis komputer 3D. Hal ini dapat kita lihat dari banyaknya industri di bidang animasi yang telah menggunakan *software* dan *hardware* untuk membuat animasi. Industri 3D animasi saat ini juga telah menjadi salah satu hal pokok dalam film, acara televisi, *game* dan menjadi hal yang yang perlu juga untuk melengkapi di dalam industri lain seperti kesehatan, arsitektur, hukum bahkan forensik juga menggunakannya (Beane, 2012).

2.2. *Environment*

Beberapa pekerjaan yang menarik dalam suatu animasi adalah mendesain suatu *environment*. Kita hanya cukup melihat pada ruang dansa pada film *Disney* yang berjudul “*Beauty and The Beast*” yang luas, Tempat yang membeku pada animasi *Blue’s Sky* yang berjudul *Ice Age*, tempat bawah laut yang indah pada animasi *Pixar* berjudul “*Finding Nemo*”, atau Dapur yang sangat kompleks pada animasi “*Ratatoille*”. Suatu *environment* dapat menjadi inovatif dalam mendorong kebagusan visual dan proses dari teknologi yang dipakai dalam menceritakan sebuah animasi. *Environment* dan lokasi bukan hanya sebuah latar tempat dan juga bukan hanya tempat suatu karakter animasi berperan. *Environment* dan lokasi adalah sebuah tempat karakter animasi tersebut hidup (Karen Sullivan, Gary Schumer, and Kate Alexander, 2008: 111).

Tony White (2006) mengatakan *environment* diciptakan oleh *environment artist* agar suatu karakter dapat bergerak dan berperan di dalamnya. Tony White (2006) juga mengatakan suatu *environment* dapat menentukan lokasi dimana suatu karakter akan berekspresi dan bergerak. Menurut Apriyadi Kusbiantoro, Animator Urakurek Studio Jogja (seperti yang dikutip oleh Royce Suryo Prabowo dan Andjrah Hamzah Irawan, 2012) juga berpendapat bahwa *environment* dapat menjelaskan suatu adegan dalam suatu *scene* seperti lokasi, *mood* dan waktu. *Environment* sendiri juga dapat membangun *mood* dari suatu adegan dalam animasi

2.2.1. Klasifikasi Environment

Environment menurut Gerd-Joachim Krauss & Dietrich H. Nies (2015) diklasifikasikan menjadi:

- Abiotik = Sesuatu yang tidak hidup seperti udara atau tanah, namun memiliki pengaruh terhadap makhluk hidup. Abiotik juga mencakup faktor iklim seperti sinar matahari, air hujan, kelembapan, tekanan dan kecepatan angin.
- Biotik = Sesuatu yang Organik dan juga mencakup makhluk hidup. Biotik juga melibatkan bagian dari hidup sebuah bumi.

2.3. Definisi Kota

Menurut Bintarto (n.d) dari segi geografis kota dapat didefinisikan sebagai suatu jaringan kehidupan yang memiliki kepadatan penduduk yang sangat tinggi serta strata ekonominya yang cenderung heterogen. Menurut peraturan Mendagri RI No. 4 / 1980 juga kota didefinisikan sebagai suatu wilayah yang memiliki batasan administrasi wilayah seperti kotamadya dan kota administratif serta memiliki penduduk yang beragam baik dari ras, agama, maupun budaya. Menurut Grunfeld juga kota juga merupakan suatu pemukiman dengan kepadatan penduduk yang lebih besar daripada kepadatan wilayah nasional dengan struktur mata pencaharian non agraris serta ditutupi oleh gedung-gedung tinggi yang lokasinya sangat berdekatan.

2.3.1. Klasifikasi Kota Berdasarkan Fungsinya

Menurut Noel Pitts Gist & Leroy Allen Halbert kota diklasifikasikan menurut fungsinya, antara lain:

1. Kota berfungsi sebagai pusat industri: Kota industri adalah kota yang menonjolkan kegiatan industrinya dibanding kegiatan-kegiatan lain. Industri itu sendiri meliputi: industri primer, sekunder dan tersier.
2. Kota berfungsi sebagai pusat perdagangan: Kota sebagai pusat perdagangan merupakan kota yang kegiatan perdagangannya paling banyak dibanding kegiatan lain dan juga memiliki banyak pelabuhan.
3. Kota berfungsi sebagai pusat politik: Kota sebagai pusat politik merupakan kota yang dimana terdapat pusat pemerintahan, pusat administrasi dan politik yang biasanya dimiliki oleh suatu negara atau ibukota dari suatu negara tertentu.
4. Kota berfungsi sebagai pusat kebudayaan: Kota sebagai pusat kebudayaan ini merupakan kota yang dimana sisi kulturalnya lebih menonjol.
5. Kota berfungsi sebagai pusat rekreasi: Kota sebagai pusat rekreasi merupakan kota yang dimana terdapat sesuatu menarik agar orang dari luar datang untuk berekreasi.
6. Kota yang tidak mempunyai fungsi tertentu yang menonjol: Kota yang tidak mempunyai fungsi menonjol biasanya merupakan kota yang usianya masih muda atau masih kota baru.

2.3.2. Klasifikasi Kota Berdasarkan Perkembangannya

Menurut Lewis Mumford tahap-tahap perkembangan kota dibedakan menjadi 6, yaitu:

1. *Eopolis*: Kota yang dimana daerahnya sudah mulai maju dan kondisi kehidupannya masih bergantung pada pertanian, pertambangan, dan perikanan.
2. *Polis*: Kota yang dimana dalam daerahnya sudah muncul kegiatan pasar yang cukup besar dan mulai menunjukkan beberapa kegiatan industri walaupun masih dalam skala kecil.
3. *Metropolis*: Kota yang sudah berkembang cukup besar dan sudah mendominasi kota-kota kecil disekitarnya.
4. *Megalopolis*: Kota yang dimana terdapat perilaku manusia yang materialis dan produk-produk lebih diutamakan standarisasinya dibanding usaha-usaha kerajinan tangan.
5. *Tiranopolis*: Kota yang dimana budayanya dilihat dari suatu yang tampak saja, seperti kekayaan atau materi, tidak mementingkan beberapa aspek kehidupan disekitarnya dan mulai menurunnya kondisi perdagangan.
6. *Nekropolis*: Kota yang dimana mulai mengalami masa kehancuran dikarenakan faktor kelaparan, peperangan dan wabah penyakit.

2.3.3. Klasifikasi Kota Berdasarkan Jumlah Penduduknya

Pemerintah Republik Indonesia mengklasifikasikan kota berdasarkan jumlah penduduknya, yaitu:

1. Kota Kecil: Kota yang memiliki populasi 20.000 – 50.000 jiwa, contoh: Bukittinggi, Sabang.
2. Kota Sedang: Kota yang memiliki populasi 50.000 – 100.000 jiwa, contoh: Kediri, Palangkaraya.
3. Kota Besar: Kota yang memiliki populasi 100.000 – 1.000.000 jiwa, contoh: Jambi, Balikpapan, Denpasar.
4. Kota Metropolitan: Kota yang memiliki populasi 1.000.000 – 5.000.000 jiwa, contoh: Bandung, Surabaya, Medan.
5. Kota Megapolitan: Kota yang memiliki populasi lebih dari 5.000.000 jiwa, contoh: Jakarta.

2.4. Elemen-Elemen Perkotaan

Menurut Shirvani (1985) terdapat elemen-elemen fisik yang mendukung dalam terbentuknya suatu visual perkotaan, seperti:

1. Tata Guna Lahan

Tata guna lahan merupakan suatu elemen fisik yang mempertimbangkan dua hal yaitu pertimbangan umum dengan pertimbangan pejalan kaki yang akan menciptakan ruang yang manusiawi.

2. Bentuk Bangunan

Pada aspek bentuk bangunan menyangkut bentuk-bentuk fisik seperti ketinggian bangunan, besarnya bangunan, pemunduran dari garis jalan, gaya bangunan, bahan bangunan, tekstur bangunan, dan warna yang menghubungkan antara bangunan sekitarnya agar terlihat harmonis.

3. Jalur Pejalan Kaki

Pada aspek ini terdapat elemen-elemen penting tentang sistem pejalan kaki yang baik seperti mengurangi jumlah kendaraan bermotor di areal kota guna mensejahterakan para pejalan kaki dan meningkatkan kualitas lingkungan.

4. Simbol dan Tanda

Simbol dan tanda merupakan salah satu elemen penting pada perkotaan karena berguna dalam menghilangkan kebingungan pengguna jalan dalam berlalu lintas

2.5. Demografi Kota Jakarta

Menurut data BPS pada tahun 2011, jumlah penduduk Jakarta adalah 10.187.595 jiwa. Namun pada siang hari jumlah penduduk bertambah karena banyaknya orang yang datang bekerja dari kota lain seperti: Bekasi, Tangerang, Bogor dan Depok. Berdasarkan sensus penduduk tahun 2000, tercatat bahwa penduduk Jakarta berjumlah 8,3 juta jiwa yang terdiri dari: orang Jawa (35,16%), Betawi (27,65%), Sunda (15,27%), Tionghoa (5,53%), Batak (3,61%), Minangkabau (3,18%), Melayu

(1,62%), Bugis (0,59%), Madura (0,57%), Banten (0,25%), dan Banjar (0,1%).

Jumlah penduduk dan etnis di Jakarta selalu berubah dari tahun ke tahun.

Jumlah orang Jawa di Jakarta sangat banyak karena adanya ketidakadilan dalam pembangunan antara daerah dan Jakarta sehingga orang Jawa datang ke Jakarta untuk bekerja. Karena banyak orang pendatang ke Jakarta menimbulkan tradisi mudik setiap tahun menjelang lebaran. Tradisi mudik sendiri merupakan dimana orang daerah yang berada di Jakarta pulang ke daerah asalnya selama beberapa waktu.

Ditinjau dari segi profesi di Jakarta 28% pemudik adalah karyawan swasta, 27% wiraswasta, 17% PNS/TNI/POLRI, 10% pelajar, 9% ibu rumah tangga dan 9% adalah profesi lainnya. Dari segi pemukimannya orang Tionghoa mengelompokkan dirinya di daerah yang biasa disebut Pecinan. Pecinan dapat dijumpai di Glodok, Pinangsia, Jatinegara, dan di berbagai perumahan seperti: Kelapa Gading, Pluit, dan Sunter. Orang tionghoa juga sebagian besar berprofesi sebagai pengusaha atau pedagang. Selain etnis Tionghoa juga terdapat etnis Minangkabau. Etnis Minangkabau sendiri sebagian besar juga pedagang, seperti: pedagang grosir dan eceran di pasar tradisional yang ada di Jakarta. Selain etnis Tionghoa dan Minangkabau terdapat etnis dari Indonesia Timur yaitu etnis Bugis, Makassar, dan Ambon yang mengelompokkan diri di wilayah Tanjung Priok.

Agama yang dianut oleh sebagian besar penduduk Jakarta sangat beragam. Menurut pemerintah DKI tahun 2005, agama yang paling banyak dianut di Jakarta adalah Islam (84,4%) serta diikuti dengan agama lainnya seperti Kristen

Protestan (6,2%), Katolik (5,7%), Hindu (1,2%), dan Buddha (3,5%). Umat buddha cenderung besar karena didalamnya terdapat penganut agama konghucu.

2.6. 3 Dimensional Karakter

Menurut Egri (1985) yang dikutip oleh I Wayan Mulyawan (2015) untuk mendapatkan cerita yang baik, suatu tokoh dalam cerita harus mempunyai 3 dimensional karakter:

2.6.1. Dimensi Fisiologis

Menurut Egri (1985) seperti yang dikutip oleh I Wayan Mulyawan (2015), Dimensi Fisiologis adalah suatu kondisi fisik tokoh dalam cerita yang meliputi tinggi, pendek, kecil, besar serta postur yang ada ada pada tokoh tersebut

2.6.2. Dimensi Sosiologis

Menurut Egri (1985) seperti yang dikutip oleh I Wayan Mulyawan (2015), Dimensi Fisiologis adalah kondisi sosial dari suatu tokoh dalam cerita. Dimensi Sosiologis ini mengarah kepada hubungan sosial suatu tokoh terhadap lingkungannya seperti profesi tokoh, latar belakang tokoh.

2.6.3. Dimensi Psikologis

Menurut Egri (1985) yang dikutip oleh I Wayan Mulyawan (2015), Dimensi Psikologis adalah kondisi kejiwaan dalam suatu tokoh. Dimensi ini cenderung mengarah kepada kondisi kejiwaan tokoh seperti marah, tertawa, menangis, sifat kepribadian dari tokoh, dan hal-hal yang mempengaruhi kejiwaan tokoh tersebut.