



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

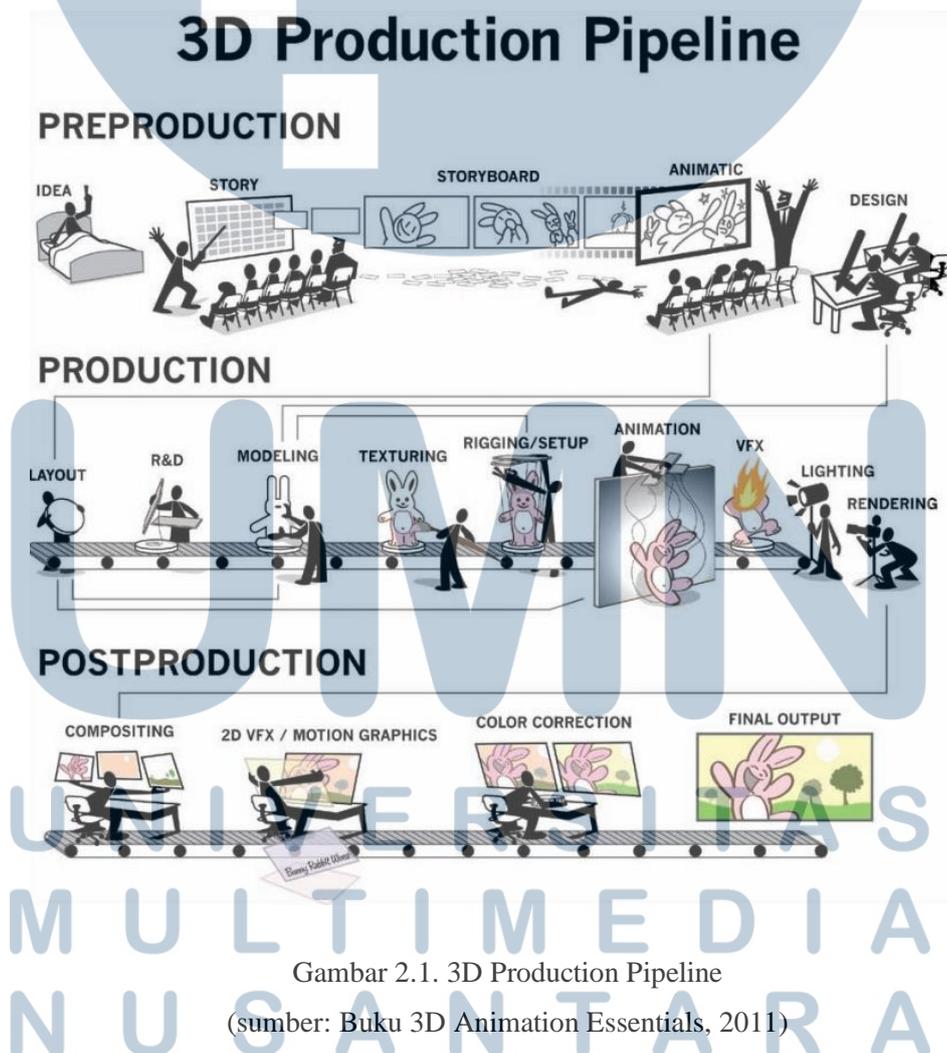
2.1. Animasi 3D

Wright (2005) menjelaskan bahwa kata animasi berasal dari bahasa Latin, *animare*, yang berarti untuk menghidupkan atau untuk memberikan napas (h.1). Hal yang terasa seperti mimpi anak kecil dan dunia yang paling gila dapat dibuat nyata dalam animasi (h.1). Menurut Williams (2001), animasi adalah ilusi dari sebuah gerakan yang dibuat melalui rangkaian gambar yang diputar (h. 13). Williams menjelaskan bahwa ide akan animasi sudah ada sejak zaman purba, dimana manusia purba menggambarkan binatang dengan empat kaki untuk membuatnya seperti bergerak (h. 11). Animasi memiliki beberapa jenis dan salah satu jenis animasi adalah animasi 3D.

Beane (2012) menuliskan dalam bukunya bahwa animasi 3D merupakan perluasan dari komputer grafik 3D. Animasi 3D adalah istilah yang dipakai untuk menggambarkan industri yang menggunakan perangkat lunak animasi 3D dalam proses produksinya (h.1). Menurutnya, 3D animasi sering dipakai dalam industri *entertainment*, *scientific*, dan lainnya. Dalam industri *entertainment*, animasi dipakai dalam bentuk film, televisi, dan *video games* (h.1). Ada dua jenis film yang memakai animasi 3D, yaitu film yang sepenuhnya animasi 3D dan film yang menggunakan visual efek 3D (h.2).

2.2. Pipeline Animasi 3D

Pipeline menurut Withrow (2009) adalah proses produksi yang berkesambungan dalam pembuatan sebuah film animasi (h. 64). Withrow juga mengatakan ketika perangkat 3D digunakan, maka proses pembuatan animasi pasti akan dilakukan sesuai urutan langkah-langkah yang ada. Beane (2012) menuliskan dalam bukunya bahwa dalam pembuatan animasi 3D, terdapat tiga tahapan produksi di dalamnya. Tahapan tersebut adalah *preproduction*, *production*, dan *postproduction* (h. 22).



1. *Preproduction*

Dalam tahap *preproduction*, terdapat lima komponen, yaitu ide atau cerita, skrip, *storyboard*, *animatic storyboard*, dan desain (h. 25). Menurut Beane, ide dapat datang dari segala hal. Ide dapat muncul dari sebuah kata, warna, rasa, suara, dsb. Ide tersebut harus dikembangkan sehingga pembuat film mengetahui apa yang ingin ia buat, mengapa ia membuatnya, kepada siapa ia akan menyangkannya, dan lain-lain (h. 26-27). Setelah pertanyaan-pertanyaan tersebut dapat terjawab, maka ide sudah siap untuk dibawa ke proses berikutnya.

Setelah ide tersebut dikembangkan, ide akan dibuat cerita dan diketik dalam skrip. Skrip yang baik adalah skrip yang dapat membuat pembaca mengerti skrip tersebut dan memberikan informasi detail kepada pembaca (h. 27). Skrip yang sudah dibuat, kemudian divisualisasikan ke dalam bentuk *storyboard*. Dalam *storyboard* terdapat perancangan kamera, penggambaran visual efek, dan pose karakter dalam *scene* (h. 28). *Storyboard* adalah bagian yang sangat penting dalam pembuatan sebuah proyek animasi, karena dari *storyboard* para tim pembuat mengerti secara visual apa yang akan dibuat dalam proyek tersebut (h. 29).

Setelah *storyboard*, dibuat bentuk bergerak dari *storyboard* yang disebut *animatic storyboard*. Dalam *animatic storyboard*, gambar-gambar *storyboard* akan diatur waktunya, dan diberi efek suara untuk menjadi film sederhana dari proyek tersebut (h. 30). Kemudian penampilan dari film animasi akan ditentukan dalam komponen desain, termasuk di dalamnya desain karakter, *environment*, properti, dan kostum (h. 30).

2. *Production*

Pada tahap *production*, semua konsep visual akan dibuat menjadi nyata. Komponen-komponen yang terdapat dalam tahap ini adalah *layout, research, modeling, texturing, rigging, animation, 3D VFX*, dan *lighting & rendering* (h. 33). Komponen yang pertama adalah *layout*. *Layout* merupakan versi 3D dari *animatic storyboard*. Dalam *layout* karakter dan objek mulai dibuat dalam resolusi rendah hanya untuk melihat sudut karakter dan objek di depan kamera (h. 34). Para aktor pengisi suara, *foley*, dan musik juga mulai dimasukkan dalam proses ini.

Komponen berikutnya adalah *research & development* atau biasa disingkat R&D (h. 36). Dalam R&D para tim pembuat animasi akan meriset apa saja yang berhubungan dengan cerita yang ingin dibuat. Saat *Finding Nemo* (2003) diproduksi, tim harus mencari tahu bagaimana penampilan air laut dan bagaimana keadaan di dalam laut. Hal ini sangat penting bagi *Finding Nemo* karena sebelum tahun 2003 belum ada film animasi yang menggunakan air. Air pada saat itu tergolong sulit untuk dibuat dan susah untuk dikontrol (h. 36). Dalam *Tangled* (2010), para tim harus meriset bagaimana cara membuat dan menggerakkan rambut Rapunzel sehingga terlihat nyata (h. 36).

Modeling merupakan komponen berikutnya setelah R&D. Sebuah *model* diartikan oleh Beane adalah sebuah bentuk geometris yang mempresentasikan suatu objek, yang bisa dilihat 360 derajat dalam *software* animasi 3D (h. 37). *Modeling* biasanya dilakukan dalam *software* populer seperti Maya dan 3Ds Max milik Autodesk. *Modeling* yang sudah selesai akan diberikan *texturing*. Dalam *texturing*, *model* akan diberi warna, teksur, dan bayangan (h. 38-39). Jika *model* yang dibuat

adalah objek yang terbuat dari besi, maka *texturing artist* harus membuatnya terlihat seperti besi (h. 39).

Komponen selanjutnya adalah *rigging*. Dalam komponen ini, *model* akan diberikan tulang, sendi, dan *controllers* agar dapat digerakkan oleh *animators*. Jika *model* sudah diberi tekstur dan *rig*, maka *model* tersebut sudah siap masuk kedalam proses *animating*. Dalam *animating*, pergerakan suatu objek atau karakter dibuat dan membuatnya hidup (h. 41). Kemudian komponen 3D VFX mulai dikerjakan. 3D VFX dapat berupa bulu, rambut, kain, api, air dan debu. 3D VFX bisa dibuat tidak terlihat maupun sangat terlihat oleh penonton (h. 41).

Lighting adalah komponen pemberian *look* dan *mood* kepada *scene* dalam animasi. Pembuatan *lighting* akan mengikuti warna dan visual desain yang telah ditentukan sebelumnya pada tahap *preproduction*. *Lighting* dapat terlihat sungguhan seperti cahaya matahari, cahaya lampu ruangan, atau *spotlight* (h. 42). Kemudian hasil *lighting* tersebut akan masuk ke dalam *rendering*. Dalam komponen ini, sebuah gambar atau *sequence* gambar akan dipecah ke dalam *render pass* agar lebih mudah untuk dikompositing (h. 42).

3. Postproduction

Postproduction merupakan tahapan paling akhir dalam sebuah pembuatan animasi. Tahapan ini berisi *compositing*, *2D VFX/motion graphics*, *color correction*, dan *final output*. Komponen yang pertama adalah *compositing*. Dalam komponen ini, semua *layer* akan digabungkan untuk menjadi kesatuan film (h. 44). 2D VFX atau *motion graphics* dapat dibuat dan dimasukkan ke dalam kompositing juga. 2D VFX

dapat berupa percikan, debu peri, debu, rintik hujan, *background*, getaran kamera, menghapus *green screen*, dan *rotoscoping*. Komponen terakhir sebelum *final output* adalah *color correction*. Dalam komponen ini, tampilan keseluruhan film akan dilihat dan diubah warna dan tone-nya agar menjadi satu kesatuan (h. 45).

2.3. *Environment*

Menurut White (2006), 95% dari apa yang penonton lihat dari layar film animasi adalah *environment*, secara sadar maupun tidak (h. 41). Latar belakang berupa *environment* akan menentukan setting lokasi, mood, dan gaya visual dalam film animasi (h. 186). Hal itu yang menyebabkan mengapa *environment* design tidak dapat diremehkan dalam proses pembuatan animasi 3D. Walaupun karakter dan gerakan animasi adalah yang terpenting dalam animasi 3D, namun secara sadar atau tidak penonton akan tetap memerhatikan *environment*. Walaupun animasi dan karakter sudah bagus, seni dari latar belakang akan memberikan penonton pengalaman sinematik yang lebih baik. Sebuah film dapat diberikan ilusi sebuah mood atau kualitas emosional kepada penonton, apabila latar tempatnya menginspirasi mereka (h. 41).

Lasseter dalam Disney Book Group (2011) menjelaskan mengapa sebuah *environment* dalam *layout & background* merupakan hal penting. Yang pertama adalah *environment* membuat sebuah dunia dalam cerita animasi, yang dapat membawa audiens masuk ke tempat lain dan setting waktu yang lain. Contohnya adalah kerajaan dalam hutan atau loteng yang penuh barang. Lasseter juga

menyebutkan hal yang sama dengan White yaitu walaupun desain karakter dan gerakan animasi adalah dua hal yang paling banyak mendapat perhatian dari audiens, namun ketika *environment* didesain dengan baik dan indah, maka *environment* dapat menjelaskan hal yang tidak bisa dijelaskan secara vokal. Tingkah laku sang karakter dalam setting tempat dapat tersampaikan dengan baik ke penonton melalui *environment* (h. 7).

Alasan yang kedua mengapa *environment* penting adalah *environment* dapat memberi emosi dalam sebuah scene. Setelah *environment* dibuat, elemen lain seperti warna, musik dan lighting. Warna digabungkan dengan musik akan mengomunikasikan emosi yang ada dalam scene, sedangkan warna digabungkan dengan lighting akan memperlihatkan seberapa banyak mood yang akan dibangun dalam scene tersebut (h. 8).

Alasan yang ketiga adalah *environment* dapat memberikan lebih banyak informasi tentang suatu tempat daripada penyampaian melalui dialog. Alasan ini melengkapi alasan pertama. Misalnya dalam film Pinocchio (1940), karakter Geppetto berada dalam sebuah *environment* yang dipenuhi dengan mainan-mainan hebat, sehingga menunjukkan kehebatan Geppetto dalam membuat karya dengan kreatif. *Environment* dapat melakukan hal-hal ini tanpa harus membuat audiens benar-benar terpusat oleh *environment*, dan menghalangi jalan cerita film (h. 9).

Agar dapat memenuhi tiga alasan penting *environment* dalam animasi, maka desain *environment* harus dibuat dengan cermat. White (2006) juga menuliskan bahwa karya seni dalam *environment* harus didesain dengan baik. Misalnya

menentukan apakah latar akan dibuat terang, luas, berbentuk keras, dan berwarna. Desain karakter dan latar belakang tempat harus dibuat dan digabungkan untuk mencapai sebuah tema, elemen, atau cerita spesifik untuk proyek animasi tersebut. Pembuatan desain *environment* tidak akan jauh dengan pembuatan desain karakter film. Keduanya harus berada dalam satu tema dan saling berhubungan satu dengan yang lain (h. 42).

Environment dapat berupa apa saja (h.186). Beberapa pembuat *environment* lebih melihat sisi desain interiornya, beberapa yang lain melihat tekstur, detail, pencahayaan, bayangan, dan barang-barang di dalamnya (h. 186-187). Pembuat *environment* lain membuat yang lebih organik dan natural, seperti pohon, rumput, sungai, dan pegunungan. *Environment* sering kali juga memerlukan efek, seperti uap, air terjun, angin, atau hujan. Ada juga *environment* yang dapat dianimasikan, seperti tornado dan gunung meletus (h. 187).

Menurut Balasubramanian (2008), di dalam sebuah *environment* terdapat dua komponen yang tidak dapat dipisahkan antar satu dengan yang lain (h. 1). Dua komponen tersebut adalah komponen biotik dan komponen abiotik. Komponen biotik merupakan semua makhluk hidup dalam sebuah *environment* dan semua yang mereka hasilkan. Tumbuhan, hewan, dan manusia termasuk dalam komponen biotik. Komponen abiotik merupakan benda-benda tidak hidup dalam sebuah *environment* (h. 2-4).

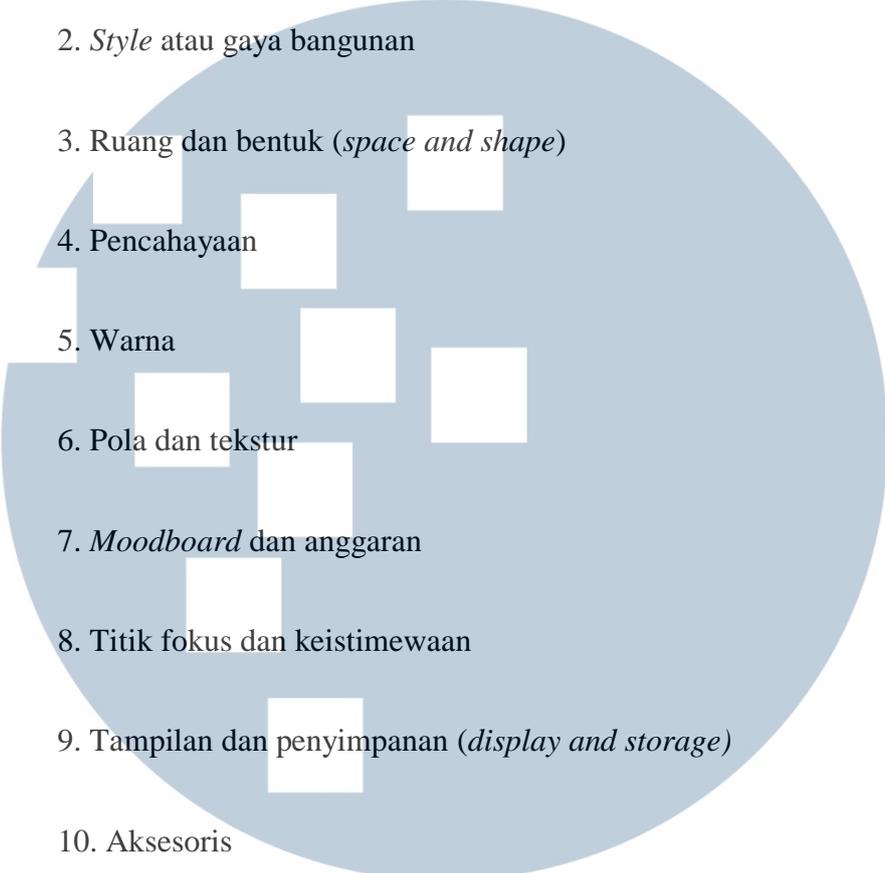
2.4. Perancangan Tempat Tinggal

Kaushal (2007) menulis dalam bukunya bahwa tempat tinggal atau rumah adalah sebuah kata yang memiliki arti yang dalam. Banyak orang yang menganggap rumah disosiasikan dengan keluarga, masa kecil, dan memori indah yang tersimpan jelas di ingatan. Sering kali, rumah memberikan rasa nyaman, memberikan keinginan kepada kita untuk kembali ke sana, merupakan tempat yang membuat kita merasa aman, dikasihi dan terpelihara (h. 7).

Rasa nyaman dalam rumah biasanya tercapai dengan kegiatan-kegiatan sederhana yang dilakukan di dalamnya, misalnya tidur, makan bersama, berbincang, dan bahkan menonton televisi. Meningkatkan lingkungan atau *environment* rumah sama saja dengan meningkatkan kenyamanan saat melakukan kegiatan di dalam rumah (h. 8). Terdapat prinsip dan hal lain yang harus diperhatikan dalam membangun rumah atau tempat tinggal agar rasa aman dan rasa nyaman tersebut tercapai.

Menurut Lee (2011), desain interior rumah yang bagus adalah desain yang dapat menghasilkan tempat tinggal yang nyaman bagi penghuninya, dengan sesuatu yang unik, dan penampilan yang *memorable*. Hal ini dapat dilakukan dengan menonjolkan keistimewaan arsitektural rumah, menggunakan warna dengan cermat, dan meletakkan furnitur serta aksesoris rumah dengan teliti (h. 9). Lee menuliskan 10 prinsip penting dalam merancang sebuah desain interior rumah. 10 prinsip tersebut adalah:

1. Tujuan dan fungsi ruangan

- 
2. *Style* atau gaya bangunan
 3. Ruang dan bentuk (*space and shape*)
 4. Pencahayaan
 5. Warna
 6. Pola dan tekstur
 7. *Moodboard* dan anggaran
 8. Titik fokus dan keistimewaan
 9. Tampilan dan penyimpanan (*display and storage*)
 10. Aksesoris

Namun dalam skripsi ini hanya akan dibahas beberapa prinsip yang terpenting yaitu tujuan dan fungsi, gaya bangunan, warna, dan aksesoris.

2.5. Tujuan dan Fungsi Ruang

Langkah pertama dalam mendesain sebuah ruangan dalam rumah adalah dengan menentukan tujuan dan fungsi ruangan tersebut. Sebuah ruangan dapat memiliki satu fungsi atau dua fungsi. Misalnya ruangan dapur yang sekaligus menjadi ruang makan. Cara menentukan hal ini adalah dengan melihat kebutuhan dan *lifestyle* pemilik rumah tersebut. Jika sang pemilik rumah tidak suka masak, maka dapur tidak perlu dibuat terlalu besar. Jika sang pemilik rumah menyukai banyak barang

dan mengumpulkannya, maka ia harus memiliki tempat penyimpanan yang banyak dan besar (h. 17).

Lee kemudian menuliskan tujuan dan fungsi menurut ruangan-ruangan rumah. Ruangan-ruangan tersebut adalah ruang tamu, ruang tidur, dapur, ruang masuk / tangga, dan kamar mandi. Namun hanya ada dua ruangan yang akan dibahas kali ini.

2.5.1. Ruang Tamu

Lee (2011) menuliskan bahwa sebuah ruang tamu memiliki dua aspek utama, yaitu ruang tamu merupakan tempat yang paling terbuka / publik, dan tempat untuk bersosialisasi dalam rumah. Di ruang ini biasanya pemilik rumah menyambut para tamu dan keluarga lain yang datang, namun juga tempat untuk berelaksasi untuk pemilik rumah ketika tidak ada orang lain (h. 20).

Lee menyarankan lebih baik apabila di dalam ruang tamu diisi dengan barang-barang tetap dan barang-barang yang mudah dipindahkan. Misalnya di dalam ruangan ditaruh sofa besar untuk tempat duduk, kemudian akan lebih baik apabila ada beberapa bangku yang mudah dipindahkan untuk menambah tempat duduk jika ada tamu lebih banyak, dan dapat dipindahkan lagi jika bangku tersebut sudah tidak digunakan. Tips lain yang Lee beri adalah tempat untuk menonton TV atau film akan lebih baik jika diletakkan jauh dari jendela, dan di tempat yang lebih gelap, karena cahaya matahari dari luar akan terpantul ke layar TV dan susah untuk ditonton (h. 20). Wilson (2014) berpendapat bahwa TV sebaiknya diletakkan sejajar

dengan arah pandangan mata kita ke TV saat kita duduk di sofa. Penempatan rendah akan lebih baik, daripada diletakkan terlalu tinggi (h. 102).

Wilson memberikan pendapat bahwa sebelum menentukan *style* dalam ruang tamu, lebih baik tentukan dahulu *layout* barang yang akan ditempatkan. Penentuan *layout* tersebut harus memikirkan hal-hal seperti, apakah ada tempat untuk dua sofa, apakah sofa berbentuk L lebih baik untuk ruangan yang lebih kecil, dll. Menurut Wilson, di ruangan sempit, satu sofa panjang dengan dua *armchairs* dan disusun dengan bentuk huruf U akan terlihat baik (h. 102).

2.5.2. Ruang Tidur

Menurut Lee (2011), kamar adalah ruangan pribadi yang penting dalam rumah untuk beristirahat dan tidur (h. 30). Wilson (2014) juga mengemukakan bahwa kamar adalah tempat sang pemilik untuk lepas sejenak dari kehidupan penat sehari-hari. Maka Wilson menyarankan agar desain kamar harus terlihat sebagai sesuatu yang dapat secara pribadi menenangkan hati sang pemilik kamar. Cara mudahnya adalah dengan mengetahui warna apa yang disukai oleh sang pemilik, tekstur yang menonjol baginya, dan motif favoritnya (h. 117).

Lee kemudian menuliskan bahwa ada beberapa orang yang lebih menyukai tidur di dekat jendela karena pada malam hari lebih terasa dingin dan berangin, maka tempat tidur mereka diletakkan dekat jendela. Sebaliknya, beberapa orang yang lain lebih memilih tidur di seberang jendela karena pemandangan di luar yang terlihat indah. Tempat tidur juga sering kali diletakkan tidak sejajar dengan pintu, atau diletakkan di samping pintu, dengan tujuan untuk memudahkan akses jalan

pemilikinya dan menghalangi pemandangan langsung dari luar kamar ke tempat tidur (h. 30).

Penyimpanan pakaian di kamar bisa berupa lemari terpisah atau terpasang di tembok kamar. Peletakkan lemari harus memikirkan ruangan lebih saat membuka pintu lemari. Jika ruangan kamar tidak cukup luas, maka lemari dengan pintu geser akan menjadi pilihan yang lebih baik. Pilihan lain adalah dengan membangun lemari yang tidak menjadi objek dalam kamar namun menjadi suatu ruangan baru untuk penyimpanan pakaian (h. 31).

Agar penggunaan kamar menjadi lebih nyaman dan mudah, meja samping tempat tidur dapat diletakkan di kanan kiri tempat tidur. Di atas meja tersebut dapat ditambahkan lampu baca, dan menjadi tempat menaruh *alarm* dan telepon genggam sang pemilik. Jika kamar tidak cukup luas untuk laci-laci penyimpanan, maka rak-rak di tembok dapat menggantikannya (h. 31).

2.6. Gaya Bangunan

Lee (2011) menuliskan bahwa *style* dapat memadukan sebuah ruangan dengan barang-barang yang ada di dalamnya. Hal ini dapat dilakukan dengan memikirkan bagaimana cara mengelompokkan dan menata tema, warna, dan barang furnitur dalam sebuah ruangan. Memilih *style* dari sebuah ruangan didapat dari berbagai hal. Misalnya warna yang disenangi oleh sang pemilik, kapan bangunan tersebut didirikan, atau yang lainnya (h. 41).

Style dapat berdasarkan gaya bangunan dalam suatu periode tertentu. Salah satunya adalah arsitektur pada zaman klasik.

2.6.1. Gaya Klasik

Menurut Bushehri (2015), arsitektur klasik berasal dari kerajaan Yunani dan Roma. Zaman klasik dalam arsitektur merupakan periode yang memiliki ciri-ciri dan elemen-elemen arsitektur yang diturunkan secara terus-menerus, walaupun dapat memiliki desain yang berbeda (h. 23). Conway dan Roenisch (2005) juga mengatakan bahwa gaya klasik merupakan gaya yang paling meresap pada masyarakat dan masih terus digunakan (h. 169).

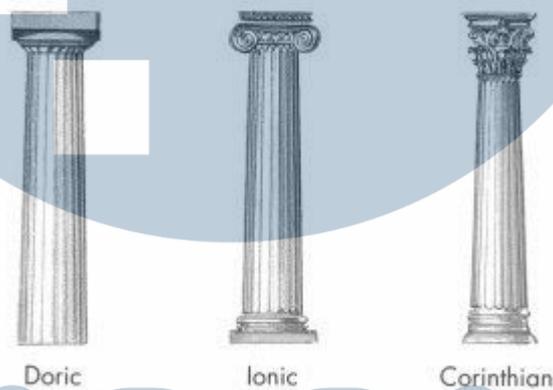
Bushehri (2015) menuliskan bahwa ada beberapa ciri yang terdapat pada arsitektur klasik. Yang pertama adalah pilar. Pilar merupakan ciri-ciri paling utama, yang dapat langsung dilihat mata, dan menggambarkan arsitektur klasik. Pilar ini dapat dilihat di dalam interior dan ekterior arsitektur. Pilar ini juga memiliki dua kegunaan, yaitu untuk menopang berdirinya bangunan, dan untuk fungsi dekoratif bangunan (h. 24).



Gambar 2.2. Bangunan Klasik Berpilar
(sumber: Buku Understanding Architecture, 2005)

Pile (2003) menuliskan dalam bukunya bahwa terdapat 3 jenis pilar yang paling terkenal yaitu Doric, Ionic, dan Corinthian. Ketiganya memiliki karakteristik

desain pilar yang berbeda-beda. Doric tidak memiliki dasar di bagian bawah pilarnya, desainnya sangat polos dan sederhana. Doric biasanya melambangkan kekuatan, suci, bermartabat, dan pilar yang paling indah dari jenis lain. Ionic memiliki lengkungan spiral pada desain atasnya. Ionic lebih memiliki dekorasi dibanding Doric. Ionic melambangkan rasa feminim, ramah, dan menawan. Jenis pilar yang terakhir adalah Corinthian. Corinthian memiliki banyak bentuk daun sebagai dekorasinya. Dibandingkan dengan Doric dan Ionic, Corinthian terlihat sangat detil dan rumit (h. 74-75).



Gambar 2.3. Jenis Pilar Klasik
(Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/>)

Ciri yang kedua adalah simetris. Kesimetrisan pada bangunan dapat ditemukan pada desain bangunan dan pemberian elemen yang tersebar secara merata pada bangunan, baik interior maupun eksterior. Misalnya penataan aksesoris bangunan, seperti lampu tembok, diletakkan di tembok kanan dan di tembok kiri. Ciri simetris bangunan ini juga masih sering ditemukan pada masa modern (h. 24).



Gambar 2.4. Interior Bangunan yang Simetris
(sumber: Journal Classic Era and its Effect on Interior Design, 2015)

Ciri yang ketiga adalah kubah. Kubah sering kali diasosiasikan dengan bangunan klasik, khususnya pada zaman kerajaan Yunani dan Roma. Kegunaan utama kubah pada bangunan klasik adalah untuk mendekor bangunan tersebut dan membuatnya lebih menarik. Biasanya pembangunan kubah ini juga untuk pelestarian sejarah tertentu. Ciri keempat adalah *acroteria*. *Acroteria* merupakan bagian dari bangunan klasik yang sebagian besar berfungsi sebagai dekoratif tanpa memiliki fungsi lain. *Acroteria* dapat ditemukan pada interior maupun eksterior bangunan. *Acroteria* berbentuk ornamen dengan bentuk-bentuk yang detail, dapat juga berbentuk patung, yang biasanya berada di bagian atas bangunan (h. 25).



Gambar 2.5. *Acroteria* pada Bangunan Klasik
(sumber: <http://myweb.tiscali.co.uk/speel/place/bristvic.htm>)

2.6.2. Gaya Modernisme

Gaya arsitektur yang kedua adalah modernisme. Conway dan Hazel (2005) mengatakan bahwa arsitektur modern merupakan arsitektur yang mulai muncul pada abad ke-20. Gaya ini sering disebut juga sebagai pergerakan modern. Para arsitek pada masa ini sering mengaplikasikan gaya perkotaan, teknologi-teknologi dan material baru, membuang ornamen arsitektur kuno, dan perancangan pada bangunan dibuat sebagai solusi terhadap suatu masalah, serta desain bangunan yang sesuai dengan zaman modern.

Genchev dan Kokorska (2013) juga mengatakan bahwa arsitektur modern bangunan abad ke 20 dan 21 memiliki ciri-ciri untuk menyederhanakan desain dan bentuk-bentuk ruangan. Arsitektur modern juga terpengaruh oleh minimalisme. Desain arsitektur modern mengurangi bentuk-bentuk ornamen pada bangunan, dan mengurangi elemen-elemen estetis, serta semua hal yang dapat dihilangkan sampai tidak ada lagi yang dapat dikurangi. Minimalisme menerapkan moto seorang arsitek bernama Mies van der Rohe yang mengatakan, "*Less is more*" (h. 2).



Gambar 2.6. Contoh Interior Minimalis

(sumber: <https://www.dekoruma.com/artikel/70131/design-interior-rumah-minimalis-estetik>)

2.7. Perabotan Ruangan

Menurut Booth dan Plunkett (2014), tanpa perabotan tidak akan ada interior ruangan. Perabotan merupakan peran penting dalam menyempurnakan hasil antara fisik interior ruangan dan orang yang tinggal di dalamnya. Perabotan dalam ruangan harus mendukung aktivitas manusia tanpa mengurangi efisiensi atau kenyamanan pemakainya, tetapi juga harus dapat memberikan estetika penampilan ruangan. Bentuk perabotan akan ditentukan oleh fungsinya. Terdapat dasar-dasar bentuk estetika pada perabotan yang dibuat oleh para desainer berdasarkan kegiatan manusia yang memakainya. Dan dasar ini akan terus dipakai pada desain perabotan lama maupun baru. Contohnya adalah kursi dipakai untuk duduk, meja harus horizontal, dan dimensi (volume) perabotan akan ditentukan oleh keterbatasan fisik tubuh manusia. Namun selain peraturan dasar perabotan ini, tekstur, suhu, dan bau akan meninggalkan kesan lebih banyak pada pengguna ruangan tersebut (h. 6).

Booth dan Plunkett juga mengatakan bahwa ruang yang sama dapat diisi dengan furnitur berbeda yang diatur dalam tata letak yang berbeda, akan memberikan identitas yang berbeda, misalnya formal atau informal, praktis atau romantis, dan tenang atau bersemangat (h. 7).

2.7.1. Perabotan Klasik

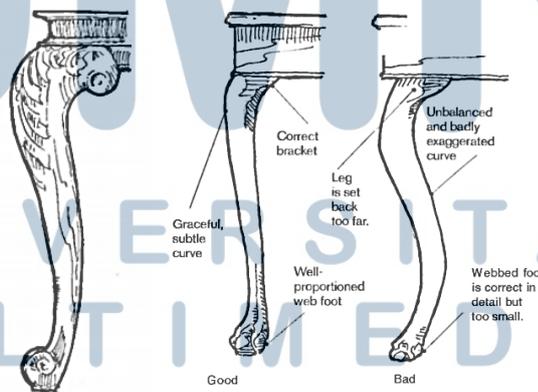
Allen (2017) menjelaskan beberapa gaya perabotan berdasarkan era klasik kapan perabotan tersebut dibuat. Gaya perabotan yang pertama adalah Queen Anne. Gaya Queen Anne ini terkenal sebagai gaya perabotan yang banyak dipakai orang Amerika menengah ke atas pada abad ke-18. Gaya ini merupakan gabungan dari bentuk lengkungan S (*cyma curve*) dan keeleganan perabotan China. Bentuk S dari

gaya Queen Anne ini dapat ditemukan pada bagian kaki perabotan, yang kemudian disebut sebagai kaki Cabriole.



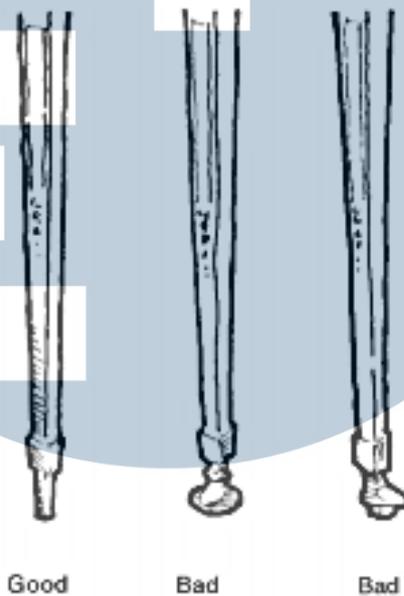
Gambar 2.7. Lemari Bergaya Queen Anne
(sumber: *Period Furniture – But What Period? Part I*, 2017)

Fine Woodworking (2004) menyebutkan bahwa gaya perabotan Queen Anne merupakan awal dari gaya furnitur klasik abad ke-18. *Cabriole* kaki perabotan memiliki alas atau berbentuk seperti cakar dari binatang, dengan ukiran yang minim.



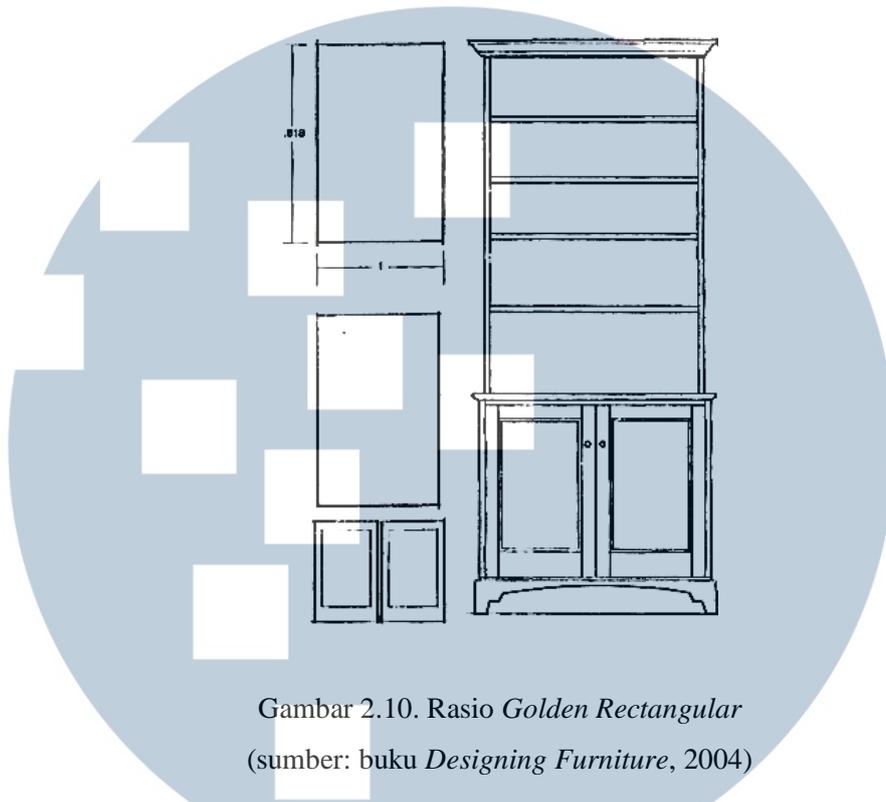
Gambar 2.8. Kaki *Cabriole*
(sumber: buku *Designing Furniture*, 2004)

Ada beberapa jenis kaki perabotan lain yang tertulis dalam buku *Fine Woodworking*. Berikut ini adalah jenis kaki jenis Federal, yang cocok untuk perabotan klasik yang ingin terlihat lebih formal dan terkesan bermartabat. Contohnya untuk meja konferensi, meja perpustakaan, meja makan, dll.



Gambar 2.9. Kaki Federal
(sumber: buku *Designing Furniture*, 2004)

Terdapat aturan yang berguna dalam pembuatan perabotan yaitu menggunakan rasio *golden rectangular*. Rasio ini adalah proporsi klasik untuk perabotan apa pun yang berbentuk persegi panjang, seperti pintu kabinet, permukaan meja, dan bagian depan atau samping laci (h. 38).



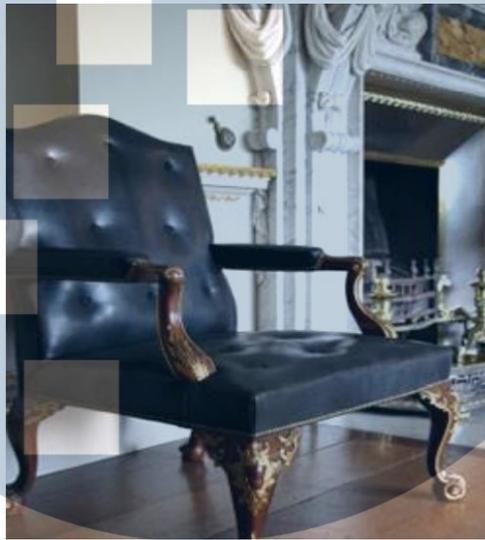
Gambar 2.10. Rasio *Golden Rectangular*
(sumber: buku *Designing Furniture*, 2004)

Selama berabad-abad dekorasi sederhana digunakan untuk membuat kekakuan bentuk persegi empat berkurang tanpa menghilangkan keseimbangannya. Hiasan *molding* yang biasa dipakai untuk memisahkan atap dengan tembok rumah, juga terdapat pada perabotan ruangan. Pemisah ini biasa disebut sebagai *cornice*. (h. 133-134).



Gambar 2.11. *Cornice* pada Lemari
(sumber: Jurnal *Period Furniture – But What Period? Part I*, 2017)

Bentuk perabotan klasik di masa kini serupa dengan bentuk perabotan klasik di masa lampau, begitu menurut Bushehri (2015). Jenis dan fungsi furnitur pun tetap sama sepanjang masa. Yang berubah pada perabotan klasik adalah pola, bentuk dekorasi dan metode pembuatannya (h. 28).



Gambar 2.12. Perabotan Klasik Masa Lampau pada Masa Kini
(sumber: Jurnal *Classic Era and its Effect on Interior Design*, 2015)

2.7.2. Perabotan Modernisme

Pada jurnal milik Allen (2018) dituliskan mengenai Pameran Internasional Seni Industri Dekoratif dan Modern di Paris yang membawa gaya Art Deco di tahun 1925. Ada tiga jenis gaya perabotan dalam Art Deco, salah satunya adalah gaya Skandinavia dari Swedia. Gaya ini menjadi populer di Amerika yang menolak gaya tradisional dan menerima modernisme (h. 8).

U M N
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 2.13. Perabotan Rumah Gaya Modern
(sumber: <https://scandis.com/>)

Kemudian dengan adanya tren gaya ini, modernisme melanjutkan penyederhanaan bentuk pada rumah dan furnitur. Terdapat gaya *Mid-Century Modern*, terdapat pula gaya biomorfik. Gaya biomorfik ini merupakan gaya yang terinspirasi dari bentuk-bentuk pada alam. Pada abad ke-20, gaya modernisme juga dipengaruhi oleh tren minimalis, yaitu *less is more*. Tidak terdapat banyak peraturan mengenai skala dan proporsi geometris perabotan. Para perancang membuat perabotan sebagai wujud seni mereka. Mereka juga menggunakan jenis material yang lebih banyak seperti metal, besi, dan plastik, tidak hanya menggunakan kayu (h. 8-9).

2.8. Aksesoris dan Dekorasi Ruang

Menurut Lee, pemberian aksesoris merupakan langkah akhir dalam dekorasi rumah. Aksesoris sangat baik digunakan untuk memberikan warna aksen atau tekstur ke

dalam sebuah ruangan. Aksesoris bisa dilakukan dengan bantal-bantal, pot bunga, tanaman, gorden, dll (h. 193). Sedangkan menurut Scheleifer (2011), aksesoris merupakan hal terpenting dalam dekorasi rumah. Perubahan besar dapat dilakukan hanya dengan mengubah atau memindahkan benda-benda dekoratif dalam ruangan. Kepribadian seseorang juga dapat diperlihatkan melalui aksesoris (h. 7). Aksesoris yang dapat diletakkan dalam ruangan menurut Scheleifer adalah tanaman, bunga kering, kain, gorden, tirai, karpet, lampu, lilin, dll.

2.8.1. Aksesoris dan Dekorasi Ruang Tamu

Evelegh (2013) mengatakan bahwa ruang tamu banyak dipakai untuk mengisi waktu luang dan berelaksasi, seperti membaca, menonton televisi, mendengarkan musik, dan menyambut tamu. Sering kali, ruang tamu harus terlihat menawan di mata para tamu, tapi juga tidak melelahkan di mata untuk beristirahat. Evelegh menyarankan untuk menggunakan skema warna yang simpel, kemudian diberikan detil pada jendela, aksesoris, dll.

Di negara-negara Asia Selatan, skema warna tembok dengan warna-warna hangat, seperti oranye, dan *fuchia* pink, akan terlihat lebih bagus. Evelegh mengatakan bahwa warna merah, oranye, dan kuning bagus untuk dipadupadankan dengan warna emas. Warna-warna ini juga cocok untuk mengekspresikan sifat ekstrovert dari seseorang (h. 14-15).

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 2.14. Skema Warna Hangat Ruang Tamu
(sumber: Buku *600 Decorating Tips & Finishing Touches*, 2013)

Dekorasi ruang tamu bisa dilakukan dengan detail-detail kecil yang melengkapi keseluruhan tema ruangan. Misalnya dengan menambahkan bentuk gulungan klasik pada beberapa perabotan ruangan. Pada bukunya, Evelegh memberikan contoh gulungan klasik ini pada sebuah laci (h. 16).

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 2.15. Gulungan Klasik pada Laci
(sumber: Buku *600 Decorating Tips & Finishing Touches*, 2013)

Untuk tirai jendela, terdapat beberapa tips dalam pemilihan tipe dan warna untuk ruang tamu. Dalam bahasa Inggris, tirai klasik memiliki spesifikasi di dalamnya yaitu *drapes*, *pelmet*s, *swags*, dan *valances*. Tirai klasik biasanya lebih tebal dan bertumpuk. Berbeda dengan tirai modern yang lebih simpel, dan menggunakan kain yang lebih sedikit.



Gambar 2.16. Spesifikasi Tirai Klasik
(sumber: google.com)

Tirai *pelmet* akan memberikan kesan klasik dan elegan pada ruangan. *Pelmet* cocok untuk jendela yang berposisi rendah, sehingga dapat memberikan kesan ruangan yang lebih tinggi dan megah. Sedangkan tirai *swag and tails* juga dapat memberikan kesan klasik dan elegan pada ruangan. Tirai ini cocok untuk jendela-jendela besar dan tinggi.



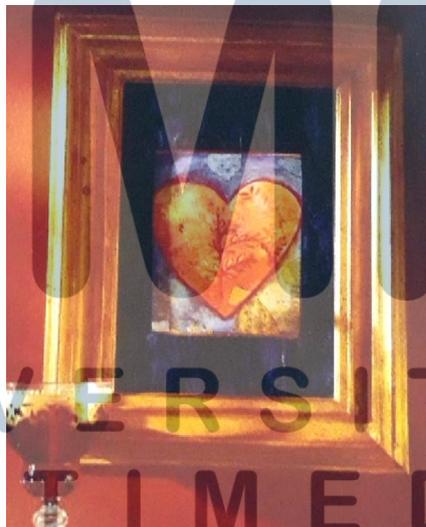
Gambar 2.17. *Pelmet* dan *Swag & Tails*
(sumber: Buku *600 Decorating Tips & Finishing Touches*, 2013)

Untuk mendekor sofa duduk, biasanya diberikan beberapa bantal di atasnya. Evelegh memberikan beberapa tips untuk menciptakan ruang tamu yang terkesan lebih formal, yaitu dengan menggunakan bantal dengan warna yang terkoordinasi dengan satu sama lain. Contohnya adalah sofa dengan warna krem dapat dipadukan dengan bantal berwarna tegas seperti hitam, merah, dll. (h. 33).



Gambar 2.18. Bantal Sofa Berwarna Tegas
(sumber: Buku *600 Decorating Tips & Finishing Touches*, 2013)

Bingkai foto dapat menjadi aksesoris yang baik, dan dapat mengompimen gaya ruangan sebuah ruangan. Bingkai emas dengan *molding* adalah bingkai klasik yang banyak digunakan dimana-mana. Hal ini dikarenakan bingkai emas biasanya mengomplimen lukisan atau foto apapun (h. 48).



Gambar 2.19. *Molding* pada Bingkai
(sumber: Buku *600 Decorating Tips & Finishing Touches*, 2013)

2.8.2. Aksesoris dan Dekorasi Kamar Tidur

Karena kamar tidur merupakan ruangan yang paling pribadi bagi pemiliknya, Evelegh berpendapat, kamar dapat dibuat secantik mungkin sesuai keinginan pemiliknya. Gaya ruangan dapat merepresentasikan kepribadian pemilik kamar tersebut. Aksesoris yang ada di dalamnya biasanya bersifat sentimental dan pribadi. Kamar tidur bisa juga menjadi sensual, maka dapat dihias dengan lilin pengharum ruangan, laci, dll. (h. 127).

Kamar tidur modern dapat dibuat dengan memilih warna-warna netral dan dihias dengan motif abstrak pada tembok. Jika memilih motif lain, motif tersebut dapat apa saja yang disukai oleh pemilik ruangan, tanpa harus berdasarkan peraturan interior, karena pada akhirnya, yang akan banyak menggunakan kamar adalah pemiliknya (h. 128-129).

Tirai menurut Evelegh merupakan dekorasi yang penting dalam kamar untuk menjaga privasi dari luar. Selain untuk privasi, tirai juga berguna untuk menghalang sinar matahari yang masuk ke dalam kamar. Untuk kamar yang modern, tirai tipis bagus untuk memberikan kesan bersih dan lembut (h. 133).

Dalam menghias kasur, terdapat beberapa barang yang dapat diletakkan di atasnya, yaitu bantal, bantal hiasan / *cushion*, dan selimut hias / *throw*. Barang-barang ini sangat populer sebagai dekorasi modern. Warna-warna bantal dan selimut dapat disesuaikan dengan skema warna kamar (h. 138).



Gambar 2.20. Bantal dan Selimut Sebagai Dekorasi
(sumber: Buku *600 Decorating Tips & Finishing Touches*, 2013)

Terdapat beberapa bentuk bantal yang bersifat feminim. Bantal dengan rumbai, *frills*, dan warna-warna lembut.



Gambar 2.21. Bantal Rumbai Feminim
(sumber: Buku *600 Decorating Tips & Finishing Touches*, 2013)

Warna putih pada tembok, perabotan, dan dekorasi akan memberikan rasa tenang, dan berhubungan dengan gaya modern minimalisme. Gaya kamar ini juga biasanya menggunakan lemari yang dibuat pada tembok. Hiasan bisa menggunakan tanaman asli atau palsu, dan dengan menggunakan selimut *throw* dengan warna-warna cerah sebagai penambahan warna dengan cara mudah (h. 141).

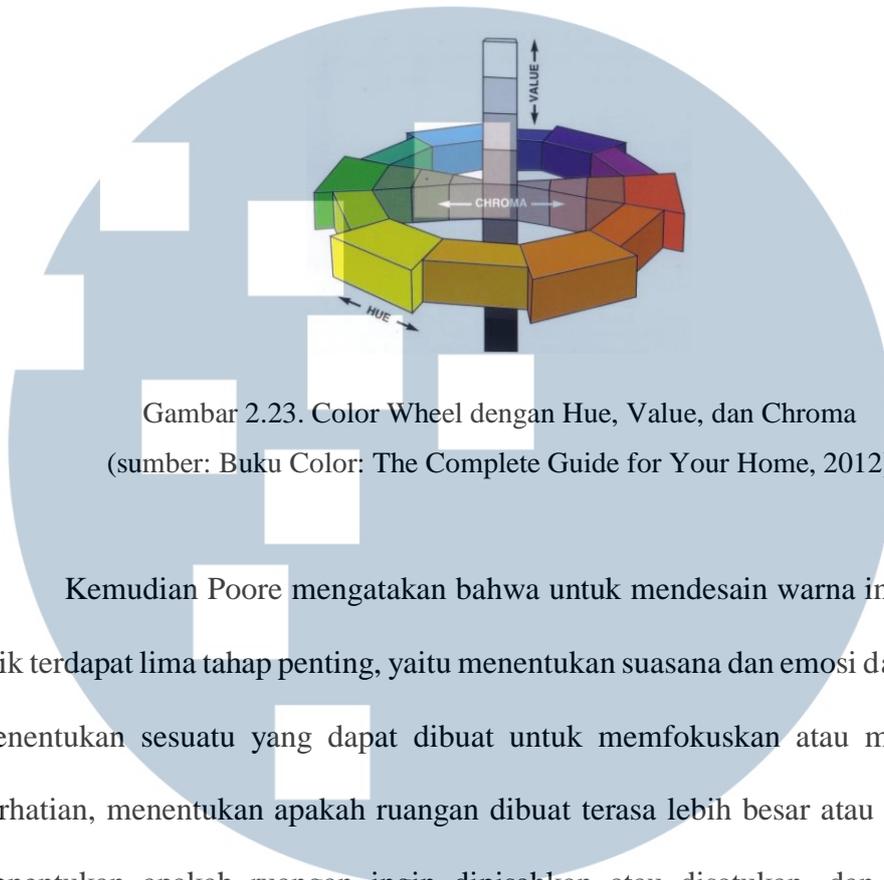


Gambar 2.22. *Throw* dan Tanaman Hias

(sumber: Buku *600 Decorating Tips & Finishing Touches*, 2013)

2.9. Karakteristik Warna

Menurut Poore (1994), terdapat beberapa teori warna yang paling dasar. Yang pertama adalah hue atau nama warna. Hue adalah seluruh warna yang terdapat dalam *color wheel*. Kemudian terdapat *value / lightness*. *Value* adalah terang gelap yang dimiliki sebuah warna. Warna menjadi ter*ang terbentuk karena ditambahkan putih pada warna tersebut. Sebaliknya, warna menjadi gelap karena ditambahkan hitam pada warna tersebut. Kemudian terdapat *chroma / saturation*. *Chroma / saturation* merupakan intensitas kemurnian sebuah warna, dengan melihat seberapa banyak abu-abu yang diberikan kepada warna tersebut (h. 9-10).



Gambar 2.23. Color Wheel dengan Hue, Value, dan Chroma
(sumber: Buku Color: The Complete Guide for Your Home, 2012)

Kemudian Poore mengatakan bahwa untuk mendesain warna interior yang baik terdapat lima tahap penting, yaitu menentukan suasana dan emosi dari ruangan, menentukan sesuatu yang dapat dibuat untuk memfokuskan atau mengalihkan perhatian, menentukan apakah ruangan dibuat terasa lebih besar atau lebih kecil, menentukan apakah ruangan ingin dipisahkan atau disatukan, dan bagaimana menyatukan keseluruhan tampilan ruangan (h.17). Cara untuk menentukan suasana dan emosi dari ruangan dapat dilakukan dengan pemilihan warna sesuai dengan karakteristik warna tersebut.

2.9.1. Biru

Biru merupakan warna primer. Biru dapat ditemukan di lautan, langit, dan pegunungan yang jauh. Menurut Conran (2015), biru dapat menghasilkan rasa sejuk, luas, bahkan diasosiasikan dengan seseorang yang sering merenung. Warna biru dapat menjadikan sesuatu terlihat suci, menginspirasi, dan juga suram (h. 59). Dalam rumah, biru dapat memberikan kesan memperluas ruangan, sejuk, dan menenangkan. Namun biru dalam ruangan juga dapat memberikan kesan melelahkan (h. 63).

Meredith Corporation (2012) menjelaskan beberapa jenis warna biru yang memiliki karakteristik yang berbeda-beda. *Denim* memberikan sugesti tentang kebenaran, keteguhan, dan ketulusan. *Sky blue* memberikan kesan terlihat muda, segar, dan energik. *Navy* memberi kesan otoritas dan pemikiran cerdas. *Robin's egg* merupakan biru yang menenangkan dan penuh janji akan musim bunga (h. 21).



Gambar 2.24. Jenis-Jenis Warna Biru

(sumber: Buku *Color: The Complete Guide for Your Home*, 2012)

2.9.2. Kuning

Conran mengatakan bahwa warna kuning adalah warna yang positif, yang dapat mengangkat keceriaan karenanya. Warna kuning adalah warna yang paling banyak ditemukan pada jenis-jenis bunga, hal ini membuat para serangga terpikat dan menyemai bunga-bunga tersebut (h. 153). Warna kuning juga sering ditemukan pada cat mobil taksi, rompi para tukang parkir atau pekerja bangunan, karena kuning adalah warna komplementari dari warna langit (biru), sehingga kuning menjadi warna yang paling mudah ditemukan dibanding warna-warna lain. Dalam interior, warna cerah dan mencolok dari kuning dapat menghidupkan keseluruhan interior dan menyebarkan rasa hangat serta perasaan baik (h. 155).

Meredith Corporation menuliskan beberapa jenis kuning dengan karakteristiknya masing-masing. *Sunshine* merupakan warna kuning yang energik yang menyebarkan perasaan bahagia dan rasa optimistik. *Vanilla* dapat membuat

ruangan terasa sangat luas, menyenangkan, dan elegan. *Gold* dapat memberikan rasa mewah, dan meningkatkan rasa elegan. *Honey* menyebarkan rasa baik dan meningkatkan kepercayaan diri. *Buttercream* dapat meningkatkan rasa nyaman dan hangat. (h. 27).



Gambar 2.25. Jenis-Jenis Warna Kuning
(sumber: Buku *Color: The Complete Guide for Your Home*, 2012)

2.9.3. Merah

Merah merupakan warna yang diasosiasikan dengan darah, keadaan bahaya, peringatan keras, dan emosi yang berluap-luap, seperti kemarahan, kegairahan, dan perasaan bersalah. Menurut Conran, merah merupakan warna yang penuh dengan kekuasaan. Di China, merah merupakan warna yang sering dipakai di berbagai macam perayaan, dan dianggap sebagai warna keberuntungan (h. 131).

Dalam dekor rumah, warna merah dapat dipakai sebagai titik fokus dan aksentuasi ruangan. Dengan sedikit merah saja, ia dapat menarik perhatian dari warna-warna lain di sekelilingnya (h. 135). Cara menangani warna merah adalah dengan mengelilingi merah menggunakan warna-warna netral, supaya warna merah tersebut tidak terkesan melelahkan (h. 139).

2.9.4. Merah Muda / Pink

Menurut Conran, merah muda merupakan warna yang sangat berkaitan erat dengan sifat feminim. Merah muda dapat memberikan kesan halus, *flattering*, dan menenangkan. Merah muda dapat digabungkan dengan warna *cool* seperti biru, silver, abu-abu, dan hijau agar menghasilkan ruangan yang elegan dan *sophisticated* (h. 145).

2.9.5. Oranye

Conran menuliskan bahwa oranye merupakan perpaduan warna yang menarik perhatian seperti merah dan meningkatkan keceriaan seperti kuning. Oranye memberikan kesan hangat namun keras, dan optimistik namun lembut hati (h. 87). Conran kemudian menuliskan jenis oranye yang disebut *tangerine*. *Tangerine* cocok untuk diaplikasikan pada ruang tamu karena sifatnya yang menyambut baik orang lain. *Tangerine* juga memiliki kesan segar dan ceria, dan cocok untuk aksesoris ruangan (h. 89).

2.9.6. Warna Netral

Warna netral sering disebut sebagai warna “tanpa warna”. Putih, hitam, dan abu-abu merupakan warna-warna netral. Dalam rumah, warna netral sangat diperlukan untuk mengatur cahaya dalam ruangan. Putih untuk membuat ruangan terasa luas dan *breathable*, hitam untuk memberikan definisi, dan abu-abu untuk memberikan *tone* (h. 193).

Putih memantulkan cahaya sehingga membuat ruangan terlihat lebih terang dan luas. Warna putih yang dimaksud juga dapat memiliki banyak *hint of colors*,

misalnya sedikit kebiruan, sedikit lebih krem, dll. Warna putih di dunia bagian barat melambangkan kesucian, dan sering dipakai sebagai warna gaun pengantin. Dalam interior, warna putih merupakan warna yang paling aman digunakan. Kadang, karena terlalu banyak pilihan warna yang ada biasanya warna putih menjadi pilihan aman yang dipilih. Lagipula warna putih memberikan kesan luas terhadap ruangan dan menyebarkan cahaya matahari paling baik. Akan lebih baik apabila warna putih dapat menjadi warna dasar awal dalam mendekorasi ruangan, kemudian dipadukan dengan warna dan tekstur lain (h. 196).

Hitam sering kali diasosiasikan dengan ketidakadaan cahaya, suram, murung, dan pemakaman. Namun dalam dekorasi rumah, warna hitam merupakan warna yang kuat. Hitam dapat memberikan definisi dan kontras lebih terhadap warna lain, dan dapat menguatkan detail-detail dekorasi, serta memberikan kesan formal (h. 201). Abu-abu sering kali memiliki kesan yang negatif seperti rasa bosan, ketidakpastian, dan jemu, karena abu-abu merupakan warna yang sering ditemukan dari asap, kabut, dan cuaca mendung. Walaupun demikian, dalam dekor rumah abu-abu dapat membuat orang melihat lebih pada tekstur dan material benda tersebut, dan tidak hanya kepada warnanya. Abu-abu bertekstur dapat ditemukan pada kain tenunan, batu, dan kayu yang dilapisi kapur (h.207), bahkan benda berbahan metal (h. 215).

2.10. Keharmonisan Warna

Poore menuliskan bahwa untuk mencapai keharmonisan antar warna, terdapat skema-skema warna yang dapat dipakai. Yang pertama adalah *monotonone*

schemes. Skema ini menggunakan satu warna, dan menambahkan *tint*, seperti abu-abu, *beige*, dan cream (h. 41). Yang kedua adalah *monochromatic schemes*. Skema ini menggunakan hanya satu warna, dan variasi yang diciptakan dari warna tersebut. Misalnya warna yang dipilih adalah hijau, maka warna-warna lain yang ada adalah hijau muda, dan hijau tua (h. 44). Yang ketiga adalah *analogous schemes*. Pada skema ini, dipilih tiga warna yang saling bersampingan pada color wheel.

Yang keempat adalah *split complementary*. Skema ini menggunakan satu warna, dan satu warna lagi yang berlawanan pada color wheel dengan warna yang pertama (h. 50). Yang kelima adalah *triads*. Skema ini menggunakan tiga warna yang masing-masing berjarak tiga warna dari warna satu dengan warna yang lain. Yang keenam adalah *tetrads*. Skema ini menggunakan 2 skema komplementari, sehingga menggunakan 4 warna (h. 52).



Gambar 2.26. Contoh Warna Komplementari pada Interior Desain

(sumber: Buku Conran on Color, 2015)

2.11. Tridimensional Karakter

Environment akan sangat berhubungan dengan tokoh dalam sebuah film. Tokoh-tokoh tersebut akan berinteraksi dengan *environment* di sekeliling mereka. Pada seorang tokoh, terdapat tridimensional karakter. Menurut Egri (1946) setiap benda memiliki dimensi di dalam dirinya. Dimensi-dimensi benda tersebut adalah kedalaman, tinggi dan lebar. Manusia juga memiliki dimensi, yaitu fisiologi, sosiologi, dan psikologi. Egri menyatakan bahwa dalam pembuatan sebuah karakter, tidak bisa hanya memikirkan penampilan fisik saja, namun juga harus memikirkan kehidupan sosiologi dan psikologi karakter tersebut. Jika seorang karakter berperilaku baik, kasar, atau bermoral, maka pembuat karakter tersebut harus mengetahui mengapa ia berperilaku demikian (h. 33).

Dimensi yang pertama adalah fisiologis. Fisiologis menyangkup semua hal yang berkaitan dengan penampilan fisik seorang tokoh. Apakah tokoh itu akan dibuat buta, tuli, jelek, cantik, pendek atau tinggi. Fisiologis akan mempengaruhi bagaimana seorang karakter berpikir dan bertindak. Misalnya seorang yang sakit-sakitan akan menganggap bahwa kesehatan adalah harta yang paling berharga. Fisiologis akan mempengaruhi juga keadaan mental tokoh (h. 33).

Dimensi yang kedua adalah sosiologis. Dimensi ini menyangkut semua hal yang berhubungan dengan kehidupan sosial tokoh dengan orang lain dan lingkungan dimana ia hidup. Menurut Egri, seorang anak yang tinggal di sebuah rumah mewah dengan ruangan yang bersih dan indah akan bereaksi berbeda dengan seorang anak yang tinggal di bawah tanah dengan ruangan yang kotor. Sosiologis

juga mencakup bagaimana hubungan tokoh dengan orang tuanya, apakah ia rajin pergi ke gereja, bagaimana teman-temannya, dan sebagainya (h. 33-34).

Dimensi yang terakhir adalah psikologis. Dimensi ini terbentuk karena adanya dimensi fisiologis dan sosiologis, yang membuat sebuah pikiran dan perasaan sang tokoh menjadi kompleks. Seseorang yang melakukan suatu hal dapat disebabkan oleh banyak hal. Egri mengatakan bahwa seseorang yang maniak seks adalah seorang maniak seks di mata masyarakat, namun bagi seorang ahli psikologis, ia terbentuk oleh karena latar belakang yang dimilikinya, kisah hidupnya, pendidikannya, dan keadaan tubuhnya (h. 34).

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA