



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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

1.1. Animasi

Menurut Musburger (2018), animasi merupakan sebuah kapabilitas manusia dalam menangkap gambar serta menggabungkannya menjadi satu sehingga menjadi sebuah gambar bergerak. Manusia menyukai gambar bergerak semenjak zaman dahulu kala dimana tembok menjadi wadah gambar bergerak untuk manusia. Walau wadah tersebut masih belum sempurna untuk menjadi wadah gambar bergerak, manusia terus mengembangkannya hingga awal 1800. Pada masa tersebut, manusia menjadi lebih paham akan gambar bergerak dengan berbagai media yang ada. Biasanya media bisa digunakan seperti menggunakan boneka, clay lalu diambil gambarnya dan disatukan hingga membentuk gambar bergerak.

Banyak proses kreatif yang dilakukan dalam membuat animasi. Mulai dari secara tradisional yaitu menggambar satu per satu frame gambar. Sekarang animasi sudah dapat dibuat melalui proses komputer yang sudah berkembang pesat. Muncul berbagai teknik animasi yang baru seiring semakin kompleks penggunaan alat teknologi. Bahkan teknologi tersebut telah mempengaruhi ekonomi industri yang baru (Musburger, 2018)

Dalam perkembangan dunia industri yang semakin pesat, salah satunya adalah komputer grafis yang mengembangkan animasi 3D. Wadah baru dalam berbagai bidang dunia industri telah menggunakan Animasi 3D sebagai alat bantu pekerjaan mereka dalam membuat sebuah visual menjadi lebih jelas. Dalam bidang

perfilman, animasi 3D telah membuat banyak perubahan. Hal tersebut dapat dibagi menjadi dua yaitu animasi secara *visual effect* dan *fully animated film*. Setiap industri film memiliki style yang berbeda-beda dan terus berkembang. (Beane, 2012)

2.2. Mise-en-scene

Menurut Brodwell, Thompson dan Smith (2017), *mise-en-scene* berasal dari Bahasa Prancis yang berarti menaruh sesuatu ke dalam sebuah adegan. Hal ini sangatlah diperhatikan oleh mata penonton. Penggunaan *mise-en-scene* oleh pembuat film bertujuan untuk mendapatkan realisme serta memberi latar yang memiliki sebuah ciri khas. Dari ciri khas ini lah yang membentuk sebuah *visual style* dari sebuah film. *Mise-en-scene* terdiri atas *setting*, kostum dan tata rias, *lighting*, dan *staging*.

2.3. Environment

Environment seperti sebuah ruang untuk memberikan sebuah hubungan antar objek. Membuat *environment* tidak hanya sekedar menaruh objek yang ada, namun mengatur komposisi ruangan agar terlihat bagaimana sebuah karakteristik pada *environment* tersebut. Karakter tersebut dapat ditentukan dengan menggunakan sumber cahaya sehingga memiliki dimensi yang ada. Sumber cahaya merupakan faktor penting dalam memberikan efek sebuah materi. Efek yang dihasilkan bergantung dari warna dan tekstur yang diberikan kepada sebuah materi. Warna dan tektur dapat memperdalam dimensi pada suatu *environment*. Penggunaan warna dan tekstur yang dikombinasi dapat membuat sebuah ruangan terlihat lebih hidup dan nyata. (Shorter, 2012)

Dimensi karkteristik yang diberikan melalui dasar-dasar tersebut, *environment* dapat membuat sebuah cerita. Selain itu, *environment* membantu bagaimana membangun suasana dari sebuah skenario yang telah dibuat. Menurut Shorter (2012), *environment* harus menunjang narasi dan membangun sebuah cerita karena *environment* memiliki kemampuan untuk mengontrol dan memberikan sebuah makna yang berbeda. Hal ini dapat membantu penonton cepat mengobservasi tentang ruang yang ada. Penonton dapat lebih mudah memahami bagaimana keseluruhan karakter yang ditampilkan untuk menyampaikan sebuah cerita.



Gambar 2.1. Perancangan environment
(The Art of Up, 2009)

Suatu kota dapat kita berikan karakter sesuai dengan bagaimana kita ingin memvisualisasikan karakter dari kota tersebut. Kota yang luas sering kali membuat keputusan dan tempat yang tepat. Dengan mengobservasi dan melakukan analisa terhadap kota yang ingin kita jadikan sebuah set, kita dapat memilih bagian tertentu

saja untuk dijadikan set. Menurut Barnwell (2004) dalam buku *production Design: Architects of the Screen*, supaya set masuk ke dalam cerita, manipulasi kota diperlukan. Dengan memilih kota yang ingin kita jadikan sebagai acuan set, kita harus dapat menyampaikan penonton apa yang ingin kita ceritakan.

2.4. Gestalt

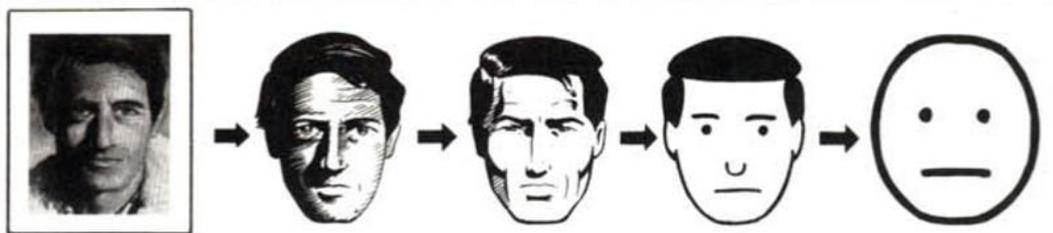
Gestalt merupakan sebuah teori yang menjelaskan bagaimana persepsi dan cara proses berpikir seseorang ketika melihat sesuatu (Feldman, 1992). Penggunaan teori ini adalah bagaimana penggunaan sistem kerja yang maksimal namun hanya menggunakan tenaga yang minim. Hal ini ingin menunjukkan efisiensi dalam sebuah pekerjaan atau konsep yang dilakukan. Hal tersebut pada umumnya sering disebut dengan *regularity*, simetri dan *similarity* atau yang bisa kita sebut sebagai ritme, keseimbangan, dan kesatuan. Seniman biasa mengatur strategi dalam melakukan komposisi dan rancangan yang efektif sehingga dapat menghasilkan informasi yang efektif juga.

Dari penggunaan teori tersebut, Feldman (1992) memberi kesimpulan bahwa sebuah gestalt yang baik dapat memuaskan serta memenuhi kebutuhan psikologis. Kebutuhan yang dapat memuaskan tersebut berupa kepuasan emosional dan memiliki makna yang dapat dimengerti oleh penonton. Makna yang dimengerti oleh penonton tersebut dapat diukur dengan tidak adanya penambahan informasi yang dibuat sendiri oleh penonton. Sehingga, penonton dapat terkoneksi dengan seniman itu sendiri.

2.5. Simplicity

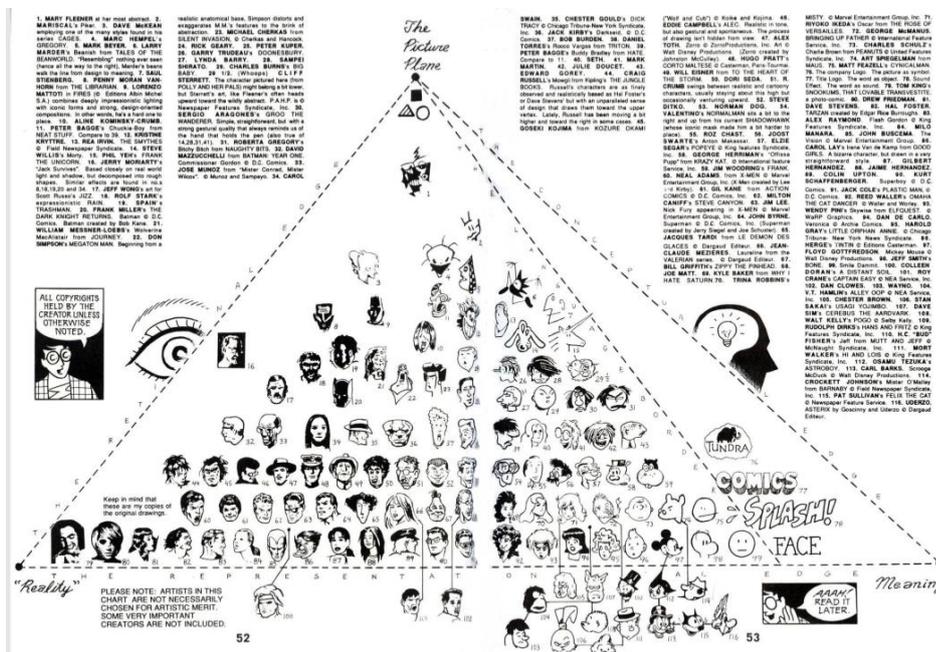
Simplifikasi merupakan sebuah teknik untuk menghilangkan detail yang tidak diinginkan dan berfokus kepada detail yang telah ditentukan (McCloud, 1994). Tidak sembarang detail dapat kita hilangkan begitu saja. Hal ini dimaksudkan untuk mengekstrak dari sebuah hal yang kompleks menjadi sebuah kunci makna yang dapat tersampaikan dengan jelas. Dalam hal ini, seni realistik tidak dapat menyampaikan makna kunci tersebut.

Menurut McCloud (1994), konsep simplifikasi membuat menarik perhatian penonton. Hal ini disebabkan karena mata manusia selalu memandang orang lain dengan gambaran yang jelas, namun ketika menggambarkan tentang diri sendiri maka manusia terbiasa untuk mengganti bentuk wajah dengan beberapa bentuk dasar. Hal ini kita sebut sebagai *general replacement*. Sehingga, saat kita melihat rupa wajah yang terlalu realistis maka kita akan merasa hal tersebut berbeda jika kita melihat wajah dengan bentuk dasar maka kita bisa menganggap wajah tersebut adalah bagian dari dalam diri kita.



Gambar 2.2. Contoh Simplicity
(Understanding Comics, 1994)

Hasil proses penyederhanaan hingga ke bentuk yang paling sederhana sering kita sebut sebagai sebuah ikon (McCloud, 1994). Bentuk dari sebuah ikon dalam sebuah gambar merepresentasikan sebuah orang, barang, tempat atau ide. Bentuk ikon sangatlah beragam namun tidak pernah merubah makna dari sebuah gambar. Hasil proses penyederhanaan hingga bentuk ikon ini masih dapat disederhanakan lagi hingga menjadi sebuah kata. Kedua hal ini memiliki kesamaan tujuan yaitu penyampaian informasi. Perbedaan dari kedua hal ini adalah memiliki cara penyampaian yang berbeda. Ikon atau gambar kita menerima informasi secara langsung sedangkan untuk kata yang ditulis, informasi perlu diolah terlebih dahulu. Maka kedua hal ini memiliki batas piramida yang harus diperhatikan dan tidak dapat dilewati.



Gamabar 2.3. Piramida simplicity
(Understanding Comics, 1994)

2.6. Warna

Warna menurut Sullivan, Alexander, Mintz & Besen (2013) mempunyai ketergantungan pada warna asli yang biasa berhubungan dengan alam seperti, rumput berwarna hijau, langit berwarna biru dll. Ada juga warna yang bergantung pada warna secara psikologi maupun warna tergantung dengan tradisi. Warna juga dapat mempengaruhi suasana yang sedang dirasakan oleh karakter. Warna yang terdiri dari *hue*, *saturation* dan *value* saling bergantung satu sama lain sehingga memberikan warna yang beragam (Bleicher, 2012).

2.7. Bentuk

Bentuk memiliki makna yang selalu melekat. Berbagai bentuk seperti lingkaran memiliki arti yang lebih polos sedangkan kotak memiliki makna tegas. Tergantung dari seberapa tajam sudut dan garis diagonal yang kita berikan semakin dinamis serta ketegangan yang dirasakan. Rancangan kita biasanya terdiri dari beberapa bentuk. Relasi dari bentuk-bentuk tersebut akan menghasilkan visual yang menarik untuk dilihat. (Sullivan, Alexander, Mintz, & Besen, 2013)



Gamabr 2.4. Bentuk dasar pada karakter
(<https://www.artstation.com/artwork/Z5eegZ>)

2.8. Tekstur

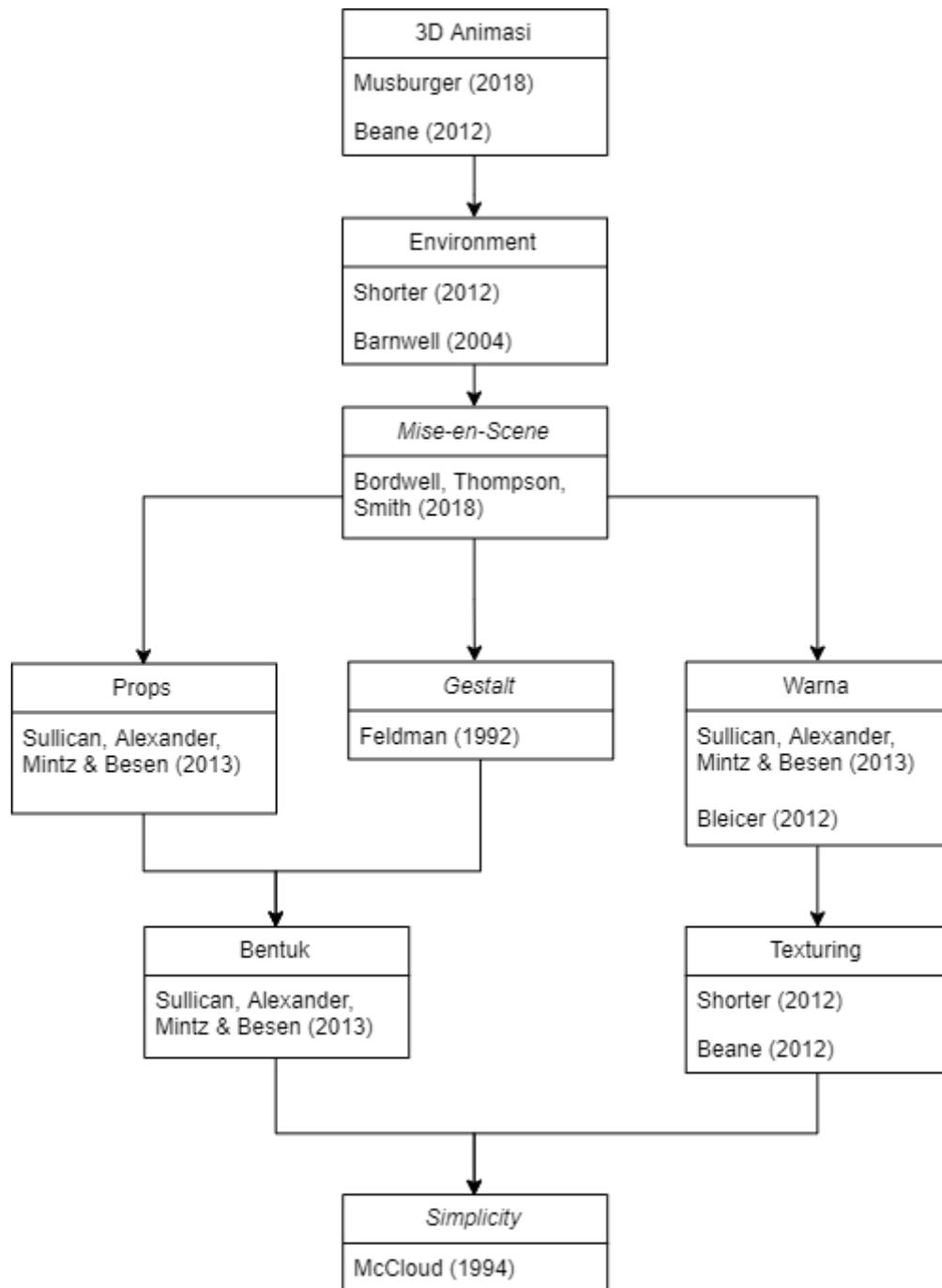
Tekstur merupakan penentu kualitas permukaan yang terdapat pada sebuah materi. Dengan memberi tekstur ke dalam sebuah benda, kita dapat merasakan perbedaan saat menyentuh benda tersebut. Kita dapat merasakan betapa halus atau kasar, berbulu atau berkain dan sebagainya. Hal ini membuat sebuah dimensi yang lebih dalam. Tekstur dapat memberikan kesan atau karakteristik seperti menentukan waktu dari sebuah benda. Jika semakin tua maka benda tersebut akan memiliki tekstur yang berbeda terhadap benda yang masih baru. (Shorter, 2012)



Gambar 2.5. Perbedaan tekstur pada paku

(<https://thumbs.dreamstime.com/t/rusty-nails-contra-nuevos-clavos-91741315.jpg>)

2.9. Bagan keterkaitan antar teori



Gambar 2.6. Bagan keterkaitan antar teori

Sumber: dokumentasi pribadi

