



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

2.1. Animasi

Animasi saat ini sudah sangat dikenal oleh masyarakat di dunia. Konten-konten di dalam film animasi sudah dikembangkan oleh para *animator* profesional. Dulu animasi diciptakan dengan cara digambar satu per satu, namun animasi pada saat ini sudah dapat diciptakan dengan komputer atau secara digital. Saat baru memasuki era digital, aplikasi yang biasa digunakan untuk membuat animasi adalah *Flash* berbasis dua dimensi. Seiring berjalannya waktu, animasi berkembang hingga dapat menciptakan animasi tiga dimensi, dengan beberapa aplikasi baru contohnya seperti, Maya, 3DS Max, dan lain-lain (Xiao, 2013).

Moreno (2014), mengatakan bahwa pada tahun 1930-an, *Walt Disney Studios* mengembangkan dua belas prinsip animasi dari sebuah buku Frank Thomas dan Ollie Johnston yang berjudul “*The Illusion of Life: Disney Animation*”. Animasi memiliki peran yang penting di saat ini dan animasi sendiri juga dapat dijadikan sebagai visual yang dapat berkomunikasi. Hal tersebut terjadi karena animasi sekarang sudah menjadi media utama dalam periklanan, hiburan dan edukasi. Animasi sendiri merupakan teknik yang dapat menciptakan sebuah karakter dengan berbagai bentuk dapat menjadi hidup. Menurutnya, animasi sudah sejak lama menjadi bagian dari hidup kita masing-masing, mulai dari kita kecil hingga dewasa kita sudah sering menonton film-film animasi. (hlm. 4-14). Animasi

pada era saat ini sudah berkembang hingga munculnya animasi tiga dimensi dimana teknik ini digunakan pada film animasi pendek *Yue Bing*.

Gaya *visual* pada animasi tiga dimensi sangat banyak dan berbeda-beda tergantung pada *visual* seperti apa yang ingin dibawakan oleh sang *creator*. Pengerjaan pada animasi tiga dimensi sendiri memiliki banyak divisi, yaitu *modeller*, *rigger*, *visual effect*, *environment designer*, *animator*, dan *texturer*. Berbeda dengan animasi dua dimensi yang divisi pengerjaannya lebih sedikit, namun pengerjaan kedua teknik animasi ini memakan waktu yang sangat lama. *Pipeline* pengerjaan animasi tiga dimensi juga lebih panjang dibandingkan dengan animasi dua dimensi. Pada animasi tiga dimensi pembuatannya lebih *detail* dari segi karakter, *environment*, *lighting*, *texturing*, *rigging*, dan lain-lainnya yang harus sesuai secara logis. Oleh karena itu, dibutuhkan riset yang banyak untuk mencapai *visual* yang ingin dibawakan. Pembuatan animasi tiga dimensi juga bisa digabung dengan animasi dua dimensi yang biasa disebut *hybrid animation* dua dimensi dan tiga dimensi (Beane, 2012, hlm. 2).

2.2. *Environment*

Suryani (2014) menjelaskan bahwa *environment* adalah segala sesuatu yang hidup maupun tidak hidup yang ada di bumi atau salah satu bagian dari bumi. *Environment* juga bisa diartikan sebagai sebuah dunia yang memiliki ruang, benda, makhluk hidup dan lain-lain yang mendukung adanya suatu kehidupan dalam lingkungan tersebut. Sebuah *environment* itu memiliki ekosistem yang membuat lingkungan tersebut memiliki kestabilan, kesepadanan, dan kapasitas produksi pada

lingkungan hidup. *Environment* merupakan unsur yang sangat berpengaruh terhadap sebuah jalannya cerita, karena *environment* itu bisa menjadi pendukung utama bagi sebuah karakter (hlm. 80).

Pratista (seperti yang dikutip dalam Prabowo & Irawan, 2008, hlm. 2) menjelaskan bahwa *environment* merupakan semua latar dan juga propertinya. Segala macam objek atau benda seperti, meja, kursi, pintu dan lain-lain merupakan properti dalam sebuah *environment*. Properti pada sebuah *environment* umumnya harus berhubungan dengan konteks cerita. Oleh karena itu, properti yang ada pada sebuah *environment* harus dibuat dengan *detail* agar sebuah film atau animasi tampak nyata dan terjadi pada waktu dan tempat yang sesuai dengan cerita. *Environment* juga menjadi faktor utama dimana sebuah karakter dapat hidup dan berinteraksi dengan unsur-unsur yang ada disekitarnya.

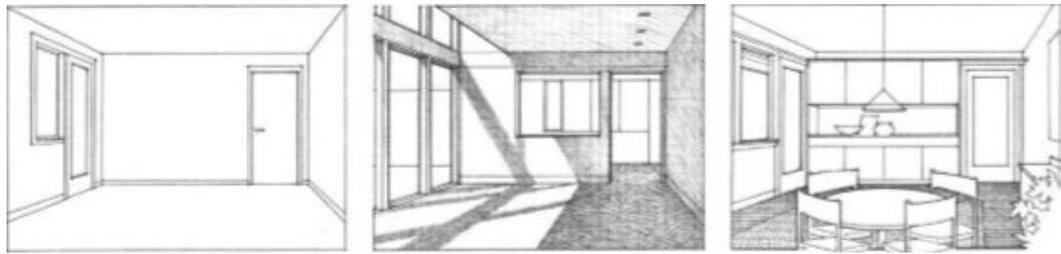
Selain itu, Menurut White (2006), Sebuah *environment* dapat mendefinisikan lokasi dimana karakter dapat berinteraksi dengan sesuatu yang ada di sekitarnya. Oleh karena itu, sebuah peristiwa seperti tempat kejadian, waktu dan *mood* dapat dijelaskan melalui *environment* (hlm. 41). Oleh karena itu, Shires (2001) mengatakan bahwa sebuah *environment* harus diciptakan dengan konsep yang sangat matang, sehingga dapat menyampaikan informasi tentang letak suatu tempat atau *scene*. Konsep pada sebuah *environment* terdapat pada *script* cerita yang ditulis, karena sudut pandang dan tata letak sebuah *environment* dijelaskan dan ditulis pada *script* (hlm. 33). Gonzalez (2012) mengatakan bahwa sebuah gambaran pada *storyboard* berbeda dengan *environment* karena tidak menyampaikan informasi-informasi yang cukup pada keseluruhan tempat (hlm.

38). Sebuah karakter yang melakukan aksinya dalam sebuah film animasi memang menjadi peran yang penting, tetapi sebuah *environment* juga tidak kalah pentingnya dengan sebuah karakter yang melakukan aksinya itu, karena penonton yang menonton sebuah film juga memperhatikan *environment* yang ada pada sebuah film (White, 2006, hlm. 41).

Environment dalam bahasa Prancis memiliki arti sebagai tempat pada sebuah adegan atau biasa disebut *Mise-en-scène*. Pada sebuah *Mise-en-scène* terdapat beberapa elemen yang mendukungnya seperti, kostum, set, tokoh, *lighting*, *setting* dan lain-lain. Hal tersebut dibuat dan diletakkan di sebuah adegan sebelum adegan itu digunakan atau difilmkan bersama secara langsung. *Mise-en-scène* tidak hanya terdapat pada sebuah film saja, namun juga terdapat pada lingkungan sekitar kita setiap hari (Corrigan & White, 2009, hlm. 42).

2.3. Desain Interior

Wicaksono (2004) menjelaskan bahwa desain interior adalah sebuah ilmu rancang dalam membangun atau disebut juga sebagai teknik pada arsitektur yang dimana sedang berkembang di Indonesia. Ching dan Binggeli (2012) juga menjelaskan bahwa desain interior merupakan sebuah kegiatan dalam menata, merencanakan dan merancang beberapa ruang interior pada sebuah bangunan yang digunakan untuk melengkapi kebutuhan dasar pada sebuah sarana untuk berlindung dan bernaung, mengekspresikan sebuah ide dan memelihara aspirasi, mengatur dan menentukan sebuah aktivitas, serta tindakan atas kepribadian, perasaan dan penampilan (hlm. 46).



Gambar 2.1. Desain Interior pada Ruangan
(Ching & Binggeli, Interior Design Illustrated, 2012)

Ching (1996) menambahkan bahwa desain interior berguna untuk meningkatkan bagian pada psikologis dari ruang interior, memperbaiki fungsi, dan memperbanyak nilai-nilai estetis (hlm. 46). Ada juga pendapat lain dari Pile (2003) yaitu desain interior merupakan kelompok yang berhubungan dengan sebuah proyek yang menata ruang pada sebuah bangunan untuk mendapatkan penataan ruangan yang efektif yang berfungsi untuk aktivitas manusia (hlm. 19). Sebuah bangunan biasanya tersusun dari berbagai macam unsur arsitektur seperti, lantai, pintu, dinding, kolom-kolom, jendela, dan langit-langit (hlm. 235). Ching dan Binggeli (2012) menjelaskan bahwa unsur-unsur tersebut menciptakan bentuk pada sebuah bangunan, membuat pola tatanan ruang interior, dan memisahkan interior dari ruang luar yang menjadikan sebuah bangunan berdiri dengan kokoh dan membentuk ruang di dalamnya (hlm. 36).

Ruang kosong pada sebuah bangunan harus memiliki ukuran yang besar agar tokoh dapat melakukan apa yang ingin ia lakukan. Di dalam interior atau eksterior harus memiliki ruang kosong. Pada saat mendesain sebuah ruangan harus bisa menuntun penonton pada kegiatan yang ada dalam sebuah adegan. Oleh karena itu, semua perlengkapan atau properti pada sebuah ruangan harus diletakkan dan

ditata sedemikian rupa sehingga para penonton bisa fokus terhadap sebuah adegan di ruangan tersebut. Aset-aset seperti properti pada sebuah ruangan harus diletakkan di tempat yang sesuai (Sullivan, Schumer dan Alexander, 2008, hlm. 114).

Shorter (2012) mengatakan bahwa hubungan antara desain interior maupun arsitektur dan *environment* itu sangat dekat. Dalam sebuah bangunan yang memiliki desain interior yang baik dapat menyampaikan beberapa kesan seperti, waktu yang terjadi pada saat itu, *mood*, dan menunjukkan ciri-ciri khas dari suatu tempat. Sebuah desain interior dapat dipengaruhi oleh sifat atau kepribadian pada seorang tokoh. Oleh karena itu, sebuah desain interior harus dapat dibuat dan disesuaikan dengan apa yang akan dilakukan oleh seorang tokoh di cerita nanti. Hal tersebut perlu diperhatikan, sehingga tokoh dapat memanfaatkan ruangan yang ada (hlm. 29-33).

2.3.1. Dasar pada Interior



Gambar 2.2. Desain Interior

(Ching & Binggeli, Interior Design Illustrated, 2012)

Pada sebuah desain interior memiliki proses perencanaan ruangan di sebuah bangunan dan perencanaan peletakan ruangan tersebut (Ching & Binggeli, 2012, hlm. 36). Desain interior sendiri memiliki dasar dalam pembuatannya yang berhubungan dengan merencanakan, merancang dan menata ruangan interior pada sebuah bangunan yang nantinya ruangan tersebut menjadi tempat dimana manusia dapat berlindung dan bernaung. Ruangan pada sebuah bangunan berhubungan dengan suasana hati dan kepribadian manusia. Perancangan desain interior juga berhubungan dengan seni rupa, arsitektur, dan ilmu konstruksi, sehingga desain interior itu sendiri tidak bisa dibatasi hanya pada sebatas desain interior saja (Wicaksono, 2004, hlm. 5).

2.3.2. Fungsi pada Ruangan

Ruang merupakan bentuk tiga dimensi yang tidak memiliki batas. Ruang menjadi sebuah faktor yang penting dalam sebuah struktur dan desain bangunan. Pada sebuah ruang memiliki bentuk, orientasi, permukaan, posisi, panjang, lebar dan tinggi. Sebuah ruangan memiliki fungsi dan tujuannya masing-masing. Oleh karena itu, perabotan-perabotan yang ada pada sebuah ruangan juga ditentukan oleh aktivitas apa yang akan dilakukan pada ruangan tersebut. Contohnya seperti ruangan makan yang ada pada setiap rumah. Beberapa perabotan yang biasanya ada pada ruangan makan adalah meja, kursi, lampu, rak piring dan lain-lain. Oleh karena itu, elemen-elemen yang ada pada sebuah ruangan perlu diperhatikan karena hal tersebut dapat mempengaruhi desain interior di sebuah ruangan (Wicaksono, 2004, hlm. 7-13).

2.4. Kelinci dan Habitatnya



Gambar 2.3. Kelinci

(Moore, A House of Rabbit Primer: Understanding and Caring for Your Companion, 2005)

Moore (2005) mengatakan bahwa kelinci lokal yang berada di Indonesia saat ini merupakan kelinci yang tersebar dari Afrika Utara dan Eropa (hlm. 19). Cheeke et al (seperti yang dikutip dalam Priwahyuningsih et al, 2012, hlm. 3) menjelaskan bahwa kelinci digolongkan ke dalam *ordo lagomorpha* karena merupakan herbivora, berekor pendek dan memiliki telapak kaki yang berambut. Seekor kelinci memiliki kepekaan yang sangat tinggi terhadap suhu lingkungan yang tinggi dan kelembaban udara yang tinggi. Kelinci sendiri merupakan hewan yang selalu tinggal berkoloni.

Sarwono (seperti yang dikutip dalam Elit, 2007, hlm. 9) menambahkan bahwa kelinci juga termasuk *Leporidae* yang merupakan kelompok hewan berkuping panjang, berukuran setengah besar dan berjambul pendek. Kelinci memiliki ukuran kaki depan lebih pendek dari kaki bagian belakang. Kelinci juga

memiliki tubuh yang pipih pada bagian samping sehingga mempermudah mereka untuk melakukan suatu aktivitas dengan berlari kencang. Oleh karena itu, kelinci biasanya berkeliaran di tempat yang terbuka atau luas.



Gambar 2.4. Lingkungan Kelinci

(Moore, *A House of Rabbit Primer: Understanding and Caring for Your Companion*, 2005)

Brahmantiyo, Priyono & Rosartio (seperti yang dikutip dalam Elit, 2007, hlm. 11) menjelaskan bahwa kawasan Afrika Utara sampai kawasan Eropa merupakan habitat asli bagi kelinci. Pada umumnya, kelinci selalu tinggal dan setia pada gundukan lubang tanah tempat dimana ia tinggal, selain menjadi tempat tinggal juga sebagai tempat persembunyian dari hewan predator lain. Moore (2005) menambahkan bahwa kelinci juga tidak sering berkeliaran atau pergi jauh dari tempat tinggalnya ketika sedang mencari makan (hlm. 21). Sarwono (seperti yang dikutip dalam Elit, 2007, hlm. 12) juga menambahkan bahwa biasanya seekor kelinci keluar mencari makan kira-kira berjarak 500 hingga 600 meter dari lubang tempat dimana ia tinggal. Berbagai jenis kelinci baik dari luar maupun lokal rata-rata memiliki sifat yang sama, sehingga tidak ada perbedaan yang jauh dari kelinci lokal maupun luar.

2.5. Tokoh Antropomorfik Hewan

Sugihartono (2018) menjelaskan bahwa antropomorfik berasal dari bahasa Yunani yaitu *ánthrōpos* yang berarti manusia dan *morphē* yang berarti bentuk. Kedua kata tersebut memiliki arti bahwa antropomorfik adalah berbagai macam bentuk yang memiliki hubungan dengan bentuk manusia. Antropomorfik sendiri juga merupakan segala hal yang berhubungan dengan karakteristik manusia dengan fenomena, hewan, benda, non-makhluk hidup dan lain-lain. Dalam film animasi pendek *Yue Bing* ini, antropomorfik lebih berhubungan dengan karakteristik manusia dengan hewan yaitu kelinci. Beberapa contoh film yang mengandung unsur antropomorfik adalah “*Zootopia*”, “*Hop*”, “*Peter Rabbit*” dan lain-lain.

Antropomorfik secara umum dapat diartikan seperti memasukkan karakteristik yang ada pada manusia ke sebuah hewan atau objek yang bukan manusia (Horowitz, 2007, hlm.60). Horowitz juga mengatakan bahwa antropomorfik merupakan sebuah hasil dari perseptual yang disusun dan dibuat untuk menciptakan keteraturan dalam sebuah dunia yang kompleks. Dalam antropomorfik, sebuah objek atau hewan digambarkan seperti yang ada pada manusia. Objek tersebut memiliki bentuk yang unik namun fungsi atau cara pemakaiannya sama seperti yang ada pada manusia (Duffy, 2003, hlm. 180).

Pada sebuah film terutama animasi kebanyakan tokoh hewan dapat berperilaku seperti manusia. Hal tersebut berhubungan dengan istilah tokoh antropomorfik. Hal-hal yang dapat dilakukan pada tokoh tersebut seperti, berbicara, berpikir, bahkan dapat berjalan menggunakan dua kaki seperti manusia. Tokoh

antropomorfik yang bergerak tersebut perlu didasarkan dari observasi apa yang ada di dunia nyata. Kemudian, hasil observasi tersebut tidak langsung diterapkan ke seorang tokoh hewan maupun hal lain, namun harus dihubungkan dengan prinsip-prinsip yang ada pada animasi sehingga gerakan pada tokoh hewan tersebut dapat hidup (White, 1986, hlm. 127). Tokoh-tokoh hewan pada film animasi banyak menerapkan antropomorfik ini, contohnya seperti pada tokoh *Tom* dan *Jerry* yang merupakan hewan kucing dan tikus.

2.6. Kebudayaan Tionghoa

Khaliesh (2014) menjelaskan bahwa Tionghoa adalah etnis yang dapat mempertahankan eksistensinya pada suatu tempat, tanpa menghilangkan karakter pada budayanya (hal. 87). Banks (seperti yang dikutip dalam Khaliesh, 2014, hlm. 87) menjelaskan bahwa budaya adalah sebuah pengetahuan tentang aspek-aspek, simbol-simbol dan ide-ide yang dapat mempengaruhi perilaku setiap individu. Oleh karena itu, budaya Tionghoa sendiri merupakan pola pikir dari masyarakat Tionghoa yang dibentuk menjadi satu kesatuan dalam kepentingan sehingga dapat digambarkan etnis Tionghoa adalah sebuah kelompok yang dapat mewakili budaya Tionghoa. Hal yang paling utama dari gaya hidup yang dilakukan oleh masyarakat Tionghoa adalah mereka sangat memaknai dan mengikuti ajaran para leluhurnya.

Kepercayaan yang ada pada masyarakat Tionghoa berdasarkan sejarahnya mereka lebih dulu mengenal tentang ajaran-ajaran kebijakan yang diberikan oleh leluhurnya. Taylor (seperti yang dikutip dalam Khaliesh, 2014, hlm. 88) agama pada masyarakat Tionghoa sendiri lebih menganut sistem kekeluargaan, bahkan

beberapa peneliti ada yang meragukan istilah “agama” dalam *buddhisme* atau *toisme*, masyarakat Tionghoa lebih memilih istilah “cara berpikir”. Kupier (seperti yang dikutip dalam Khaliesh, 2014, hlm. 88) menjelaskan bahwa ajaran-ajaran yang terkenal pada budaya Tionghoa adalah *Daoism* atau *Taoism* yang sudah ada lebih dari 2000 tahun yang lalu. *Tao* memiliki arti “cara” atau “jalan” untuk menggapai keharmonian antara makhluk hidup dan alam semesta.

Ajaran tersebut merupakan gabungan dari anarkisme dan cara berpikir bahwa sesuatu yang berada di luar pemahaman manusia dapat dicapai dengan cara bersemedi. Dalam ajaran *Taoism* terdapat tiga konsep dasar, yaitu hubungan antara makhluk hidup dengan alam, interaksi antara masyarakat dengan lingkungan, penyembahan kepada nenek moyang. Kemudian, ajaran tersebut berkembang menjadi kepercayaan yang memberi pengaruh pada kebudayaan Tionghoa, yaitu ajaran Buddha yang memiliki prinsip ketuhanan. Kepercayaan-kepercayaan pada budaya Tionghoa inilah yang berkembang dan mempengaruhi masyarakat Tionghoa untuk menciptakan sebuah identitas dan menjadikan hal tersebut bagian dari budaya hidup mereka. Agama Buddha yang saat ini kita kenal itu dapat berkembang pada masyarakat Tionghoa karena ajarannya berhubungan atau sejalan dengan ajaran *Taoism*.

Anggraeni (2018) menjelaskan bahwa kepercayaan budaya Tionghoa banyak berhubungan dengan alam dan juga hal-hal spiritual lainnya. Salah satu contoh yang berhubungan dengan alam adalah pohon. Pohon dalam kepercayaan budaya Tionghoa merupakan simbol yang menggambarkan alam karena menyediakan perlindungan dan juga naungan bagi makhluk hidup yang ada di bumi

baik manusia maupun binatang. Ardiyanto (2017) juga menjelaskan bahwa beberapa benda-benda yang digunakan oleh masyarakat Tionghoa juga ada yang berhubungan dengan energi spiritual, salah satu contoh yang digunakan pada setiap rumah adalah cermin bagua. Menurut Harijanto (2008), cermin tersebut berfungsi sebagai pelindung dari energi negatif dan dipercaya dapat memberikan keberuntungan atau energi positif bagi mereka yang memasangnya. Biasanya cermin ini berbentuk oktagon dan memiliki dua jenis yaitu cekung dan cembung. Cermin bagua yang cekung digunakan untuk menangkap energi positif atau baik, sedangkan cermin bagua yang cembung untuk menangkai energi negatif.

Masyarakat Tionghoa tidak pernah lepas dari hal-hal yang spiritual, oleh karena itu, masyarakat Tionghoa tetap mengikuti ajaran-ajaran atau kepercayaan yang sudah mereka ketahui dari leluhurnya. Seperti misalnya, di dalam arsitektur rumah pada masyarakat Tionghoa rata-rata memiliki warna khas yaitu merah, karena mereka percaya bahwa warna merah melambangkan keberuntungan atau kebahagiaan. *Feng shui* merupakan salah satu kepercayaan budaya Tionghoa yang sangat terkenal dikalangan masyarakat. Dian (seperti dikutip dalam Faisal, 2002) menjelaskan bahwa *feng shui* merupakan lingkungan pada suatu tempat yang berhubungan dengan seni yang menjangkau keseimbangan hidup pada manusia. Beberapa contoh *feng shui* yang ada pada sebuah rumah adalah meja makan merupakan jantung rumah dan juga sebagai simbol kebersamaan, kompor yang tidak boleh menghadap kearah pintu utama.