



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

Freeman (2016) didalam bukunya menjelaskan animasi adalah sejumlah gambar yang menampilkan sebuah ilusi dari gerakan. Beliau mengatakan bahwa animasi memiliki beragam bentuk, mulai dari coretan di *flipbook* hingga sebuah film utuh. Beliau menjelaskan bahwa sulit untuk dikatakan ketika sebuah gambar yang bergerak adalah bukan animasi. Untuk sebagian orang berpikir bahwa animasi sama dengan kartun. Namun menata susunan gambar bergerak juga merupakan teknik dasar dari *motion graphic*, *visual effects*, *interface design*, dan masih banyak lainnya. Seniman kontemporer dan perancang bekerja pada media yang beragam untuk menciptakan karya animasi inovatif untuk berbagai kebutuhan kerja (hlm. 6).

2.1.1. Motion Graphic

Freeman (2016) dalam bukunya mengatakan bahwa *motion graphic* adalah salah satu bentuk animasi yang melibatkan tulisan dan desain grafis. *Motion graphic* juga erat hubungannya dengan klip suara yang ada didalamnya. Animasi yang termasuk dalam kategori *motion graphic* yaitu animasi sebuah logo, animasi infografis, *station identifications*, animasi judul, dan animasi pada video *live-action*. Bersama dengan animasi yang lain, perancang *motion graphic* juga memanfaatkan berbagai media dan pendekatan dalam menciptakan sebuah karya (hlm. 6).

2.2. Aset Animasi 3D

O'Hailey (2015) mengatakan bahwa dalam proses pembuatannya aset animasi 3D tercipta didalam tiga dimensi. Film live-action dapat masuk dalam kategori ini jika tidak dibatasi dengan aset animasi. Beliau mengatakan bahwa aset animasi 3D meliputi digital dan stop-motion. Untuk animasi digital dapat diciptakan melalui software 3D seperti Maya, Max, Blender dan lainnya. Sedangkan stop-motion adalah proses menggerakkan benda-benda yang memiliki wujud nyata didepan kamera, biasanya boneka berpose yang terbuat dari tanah liat, silikon, atau bahan lainnya (hlm. 4-5).



Gambar 2. 1. Aset Animasi 3D

(<https://avcimmedia.com/portfolio/rowett-institute-app/>)

2.3. Visualisasi

Kusrianto (2009) dalam bukunya berpendapat bahwa visualisasi merupakan kegiatan membentuk suatu informasi kedalam wujud visual sehingga dapat lebih

mudah untuk dipahami (hlm. 10). Sehingga, visualisasi 3D merupakan proses menuangkan informasi kedalam visual dengan wujud tiga dimensi untuk menyerupai bentuk nyata suatu benda.

2.4. Simplifikasi

Simplifikasi merupakan sebuah teknik mengurangi komposisi menjadi hanya elemen yang paling penting dalam mendukung pernyataan visual (Simplification, n.d.). Simplifikasi adalah metode yang digunakan untuk membuat citra menjadi lebih mudah diingat serta dikenali. Metode ini dapat digunakan dalam pembuatan logo, simbol, poster, dan desain lainnya (Hsu dan Wang, 2018).

2.5. Set & Prop

Desain sebuah set terbentuk atas semua pemandangan, perabot, dan alat peraga yang dilihat penonton pada sebuah produksi. Tugas utama dari seorang desainer set adalah merancang lingkungan fisik dimana tindakan akan terjadi. Tampilan keseluruhan dari sebuah set juga memberikan informasi kepada penonton tentang konsep sutradara dalam sebuah produksi.

Sebuah set harus memiliki unsur sebagai berikut:

- Mengarahkan gaya dan tone dari keseluruhan produksi.
- Menciptakan suasana dan suasana hati.
- Memberikan petunjuk waktu dan tempat tindakan yang spesifik.
- Menawarkan kemungkinan untuk pergerakan aktor.

Semua hal yang muncul di panggung selain pemandangan disebut dengan properti panggung atau prop. Furnitur, tirai, serta dekorasi adalah termasuk set

prop yang merupakan jenis hal yang melengkapi sebuah set dan mereka juga harus menjadi bagian dari desain sebuah set (Set & Prop Designs, n.d.).

2.6. *Low-Poly*

Aditya (2018) mengatakan bahwa *low-poly* merupakan objek mesh yang dihasilkan oleh proses modeling dengan jumlah polygon yang sedikit. *Low-poly* biasanya digunakan pada saat proses render *real-time*. Hal ini memungkinkan render *engine* untuk bekerja lebih cepat. Model *low-poly* memiliki perbedaan yang jelas terlihat dibandingkan model *high poly* yang sering digunakan didalam film (hlm. 42).

Martyastiadi, Theodosia, dan Prestasi (2016) mengatakan dalam proses pembuatan obyek 3D, secara otomatis jumlah *polygon* akan terus bertambah. Pengurangan jumlah *polygon* akan membuat *video card* bekerja lebih ringan dan mampu melakukan proses render lebih cepat tiap detiknya (hlm. 52).

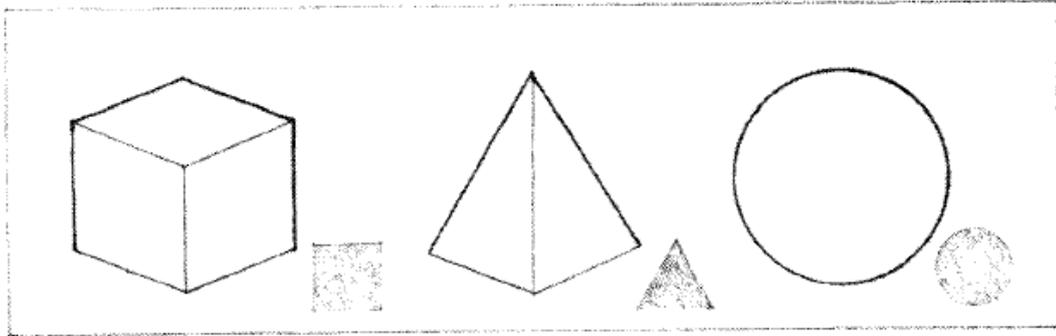
Aditya (2018) menemukan dalam artikel online yang berjudul “What’s the Deal with Low Poly Art?”, Session.edu (2016) yang mengatakan bahwa seni *low-poly* muncul pada tahap awal pengembangan animasi 3D. Dengan menggunakan model *low-poly* durasi proses render untuk film dapat dikurangi. Meskipun kemajuan teknologi *computer graphic* (CG) sangat membantu dalam industri hiburan, penggunaan teknik *low-poly* masih sering digunakan. CG *artist* menggunakan teknik *low-poly* dalam karyanya untuk menyampaikan pesan melalui tekstur dan kedalaman, tanpa mengurangi keindahan dari seni minimalisme (hlm. 43). Sedangkan minimalisme sendiri merupakan wujud tertinggi dari seni abstrak dan dikembangkan pada tahun 1960-an di Amerika

Serikat. Minimalisme ditandai oleh karya seni yang terdiri dari bentuk geometris sederhana, biasanya berdasarkan dari bentuk persegi serta persegi panjang (Minimalism, n.d.).

2.7. Bentuk

Ching (2007) dalam bukunya mengatakan bahwa bentuk merupakan sebuah istilah dimana didalamnya memiliki berbagai makna. Bentuk dapat berupa sebuah penampilan eksternal yang mudah dikenali, seperti bentuk pada kursi atau tubuh manusia yang mendudukinya. Beliau menjelaskan bahwa bentuk juga secara tidak langsung berupa sebuah kondisi khusus dimana sesuatu bertindak atau memanifestasikan dirinya sendiri, seperti misalnya manusia membicarakan tentang air didalam bentuk es atau uap. Bentuk dapat menawarkan arahan yang benar terhadap sebuah struktur didalam maupun diluar, dan juga prinsip yang memberikan kesatuan dalam keutuhan (hlm. 34).

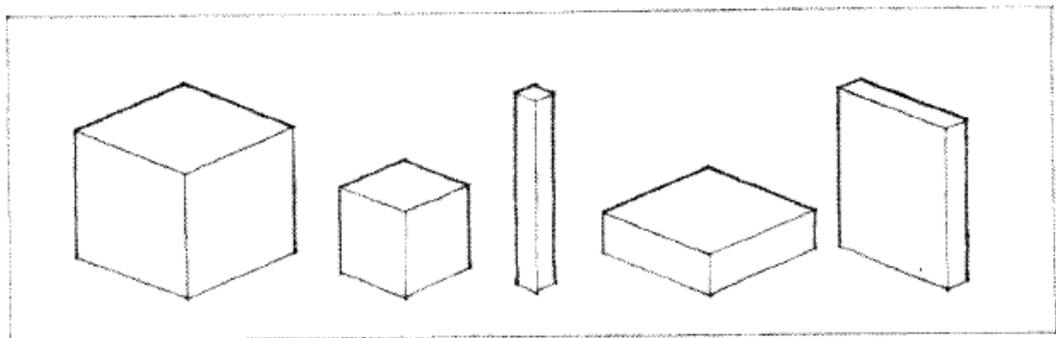
Ching (2007) menjelaskan bahwa bentuk sangat sering mengikutsertakan indera massa atau volume berwujud tiga dimensional. Beliau menegaskan bahwa bentuk-bentuk dasar sangat tertuju pada aspek penting, yaitu aspek yang mengendalikan penampilan bentuk itu sendiri.



Gambar 2. 2. Bentuk Dasar

(Ching D. K., Arsitektur: Bentuk, Ruang, dan Tatanan, 2007)

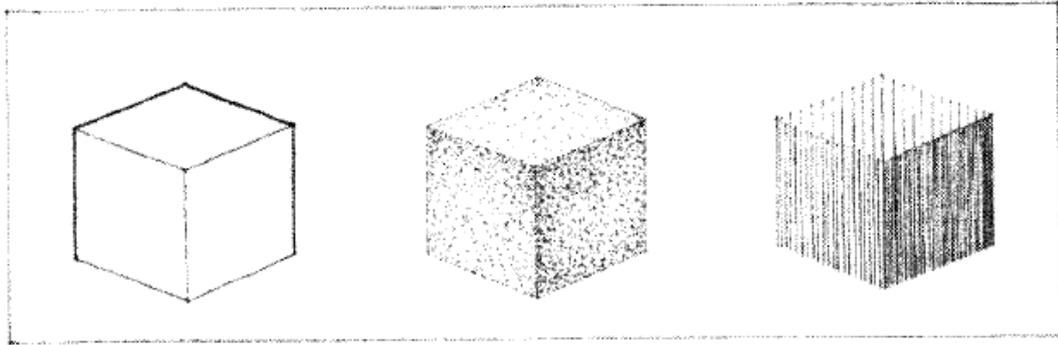
Bentuk dasar adalah sudut pandang sebuah prinsip yang membantu manusia mengidentifikasi serta mengategorikan suatu bentuk.



Gambar 2. 3. Ukuran

(Ching D. K., Arsitektur: Bentuk, Ruang, dan Tatanan, 2007)

Ukuran merupakan ruang yang memiliki panjang, lebar, dan kedalaman pada sebuah bentuk. Skala menentukan ukuran secara relative terhadap bentuk-bentuk yang lain didalam lingkungannya.



Gambar 2. 4. Tekstur

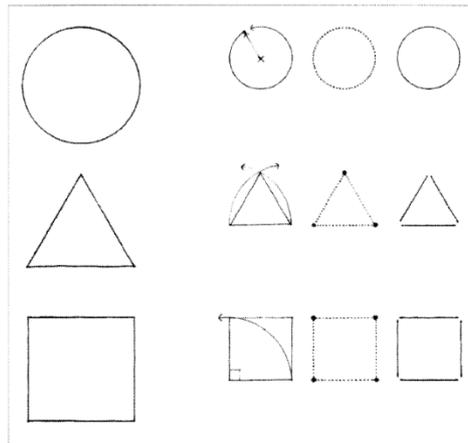
(Ching D. K., *Arsitektur: Bentuk, Ruang, dan Tatanan*, 2007)

Tekstur menunjukkan tingkatan baik buruknya visual dan paling utama yaitu indera sentuhan yang diberikan pada suatu permukaan melalui ukuran, bentuk dasar, tatanan, dan proporsi ragam bagiannya. Tekstur juga dapat memastikan suatu nilai dimana permukaan suatu bentuk menyerap cahaya secara langsung (hlm. 34).

2.7.1. Bentuk Dasar

Ching (2007) dalam bukunya menjelaskan bahwa bentuk dasar lebih mengutamakan pada garis sebuah batas khusus sebuah bidang maupun wujud permukaan suatu bentuk yang memiliki isi. Beliau mengatakan bahwa bentuk dasar merupakan pedoman penting untuk manusia agar dapat mengetahui, menelusuri, serta mengategorikan sebuah bentuk dan figur tertentu. Jika suatu bentuk dasar semakin sederhana dan teratur, maka manusia dapat dengan mudah mengenali dan memahaminya. Manusia dapat dengan mudah mengenali berbagai bentuk dasar yang teratur di geometri seperti pada lingkaran dan ragam bentuk lainnya dengan poligon teratur yang terdapat didalamnya. Menurut beliau terdapat

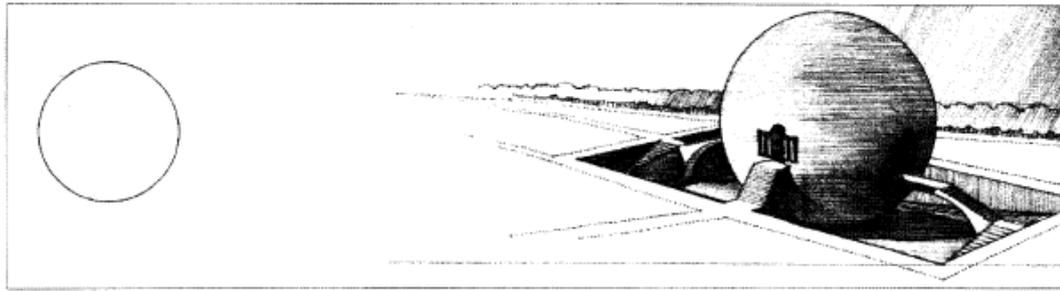
bentuk-bentuk dasar utama adalah lingkaran, segitiga, serta bujursangkar (hlm 36-38).



Gambar 2. 5. Bentuk Dasar Utama
(Ching D. K., Arsitektur: Bentuk, Ruang, dan Tatanan, 2007)

2.7.2. Bentuk-bentuk solid primer

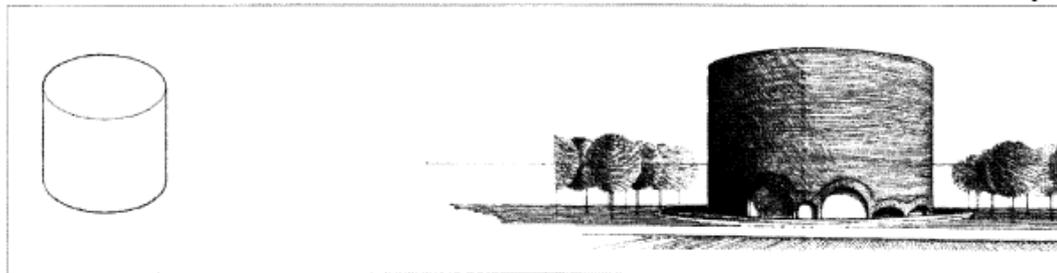
Ching (2007) mengatakan bahwa bentuk-bentuk dasar primer mampu ditarik hingga panjang atau dapat diputar untuk membuat bentuk penuh hingga tidak berongga yang beragam, sederhana, serta manusia mudah mengenalnya. Dalam bukunya beliau menegaskan bahwa lingkaran mampu dijadikan sebagai bola dan tabung; segitiga mampu membuat kerucut dan limas; Sedangkan bujursangkar mampu membuat kubus. Ungkapan khusus “solid” tidak menunjuk pada sifat kejur unturnya dalam konteks ini, akan tetapi ia merujuk pada sebuah wujud atau figur geometris yang memiliki 3 dimensi.



Gambar 2. 6. Bola

(Ching D. K., Arsitektur: Bentuk, Ruang, dan Tatanan, 2007)

Bola merupakan sebuah bentuk yang memiliki fokus perhatiannya ditengah. Sama seperti pada bentuk lingkaran yang menjadi asal dari kemunculannya, bola memiliki pokok utama sendiri dan sifatnya stabil didalam areanya. Bola tidak mengubah bentuk dasarnya yaitu lingkaran jika dilihat dari berbagai sudut pandang.



Gambar 2. 7. Tabung

(Ching D. K., Arsitektur: Bentuk, Ruang, dan Tatanan, 2007)

Tabung merupakan sebuah bentuk penuh hingga tak berongga yang asalnya dari persegi yang diputar pada salah satu sisinya. Tabung berfokus pada sumbu dimana ia melewati banyak titik pusat pada kedua permukaannya yaitu lingkaran. Tabung

mempunyai sifat stabil jika salah satu permukaannya yaitu lingkaran diletakkan diatas.



Gambar 2. 8. Kerucut

(Ching D. K., Arsitektur: Bentuk, Ruang, dan Tatanan, 2007)

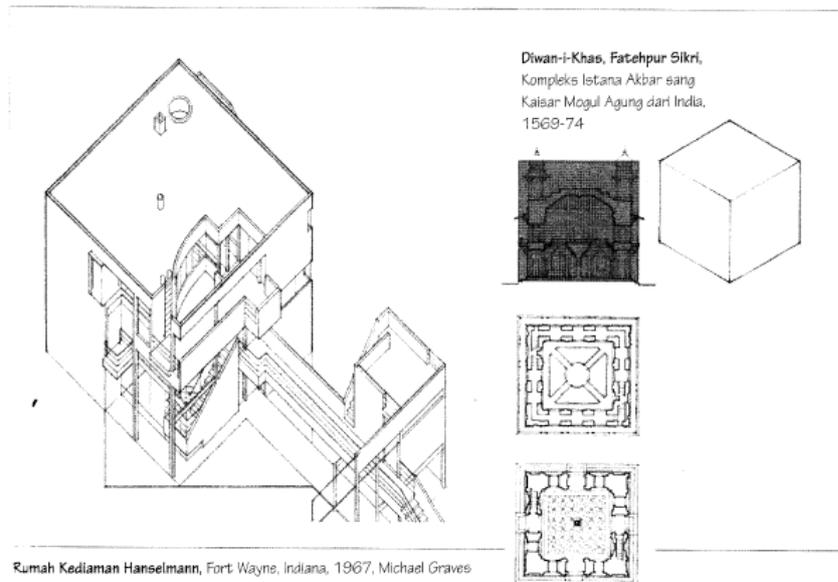
Kerucut berupa bentuk penuh hingga tak berongga yang asalnya dari sebuah segitiga siku-siku yang diputar pada salah satu sisinya. Sama seperti pada tabung, kerucut memiliki sifat yang sangat stabil jika alasnya yaitu lingkaran berada dibawah, akan tetapi menjadi tidak stabil ketika miring dan jatuh sumbu vertikalnya.



Gambar 2. 9. Limas

(Ching D. K., Arsitektur: Bentuk, Ruang, dan Tatanan, 2007)

Limas merupakan sebuah polyhedron yang mempunyai sebuah fondasi berupa *polygonal* dan segitiga sebagai permukaan yang saling bersinggungan pada sebuah titik yang sama atau *vertex*. Limas mampu duduk dengan cara yang seimbang diatas permukaan manapun karena seluruh permukaannya adalah bidang datar.



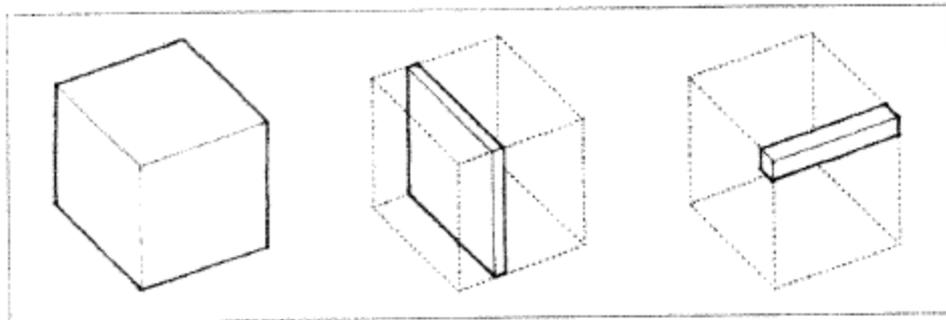
Gambar 2. 10. Kubus

(Ching D. K., *Arsitektur: Bentuk, Ruang, dan Tatanan*, 2007)

Kubus merupakan suatu bentuk penuh hingga tak berongga *prismatic* yang sama, setiap sisinya yang bersinggungan menghasilkan garis tegak lurus. Kubus adalah suatu bentuk yang tetap dan kurang mempunyai arah atau ruang gerak dikarenakan kesetaraan pada dimensinya. Seandainya salah satu ujung atau sudutnya berdiri, kubus tidak dapat dikatakan sebagai bentuk yang tetap (hlm. 44-45).

2.7.3. Transformasi bentuk

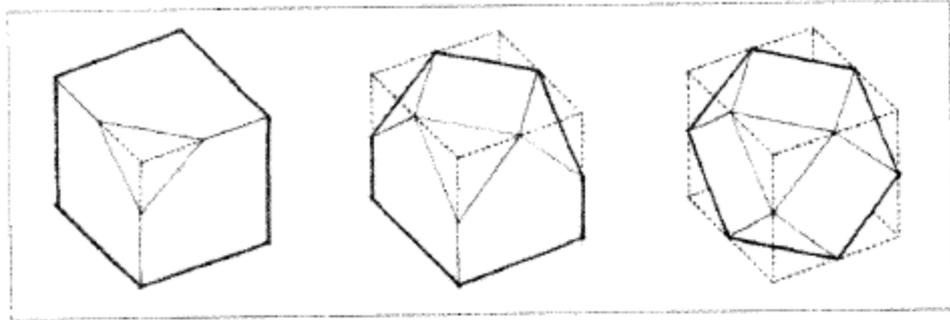
Ching (2007) menyatakan bahwa suatu transformasi dari solid-solid primer dapat menyangkut semua bentuk lain. Ragam yang dihasilkan bisa melalui proses teknis satu atau beberapa dimensi bisa juga dengan proses penambahan atau pengurangan beberapa elemen.



Gambar 2. 11. Transformasi Dimensional

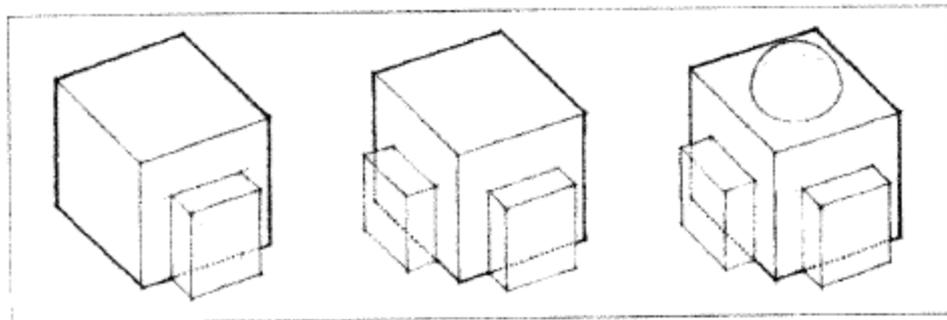
(Ching D. K., *Arsitektur: Bentuk, Ruang, dan Tatanan*, 2007)

Transformasi dimensional adalah cara mengubah sebuah bentuk pada satu atau banyak dimensi dan tidak menghilangkan jati dirinya sebagai bagian dari sebuah kelompok bentuk. Kubus dapat diubah menjadi bentuk prisma yang mirip melalui banyak perubahan tidak bersambung pada tinggi, lebar, atau panjang. Kubus dapat dipadatkan menjadi suatu bentuk figur atau ditarik hingga regang menjadi suatu bentuk yang terletak pada garis lurus.



Gambar 2. 12. Transformasi Subtraktif
 (Ching D. K., Arsitektur: Bentuk, Ruang, dan Tatanan, 2007)

Transformasi subtraktif (pengurangan) merupakan cara mengubah wujud dengan mengurangi berbagai volume dari bentuk tersebut. Bentuk dapat mempertahankan jati diri utamanya atau diubahkan kedalam suatu bentuk dari kelompok lain dengan tergantung pada tingkat proses subtraktif yang terjadi padanya. Kubus mampu mempertahankan jati dirinya sebagai bentuk asalnya walaupun sebagian darinya dilepaskan, atau diubahkan kedalam satu rangkai *polyhedron* rapi yang hampir menyerupai sebuah bola.



Gambar 2. 13. Transformasi Aditif
 (Ching D. K., Arsitektur: Bentuk, Ruang, dan Tatanan, 2007)

Transformasi aditif (penambahan) merupakan cara mengubah sebuah bentuk yang volumenya ditambahkan berbagai elemen. Proses aditif memiliki sifat serta jumlah dan ukuran yang tidak selalu sama dari berbagai elemen yang dilekatkan akan menentukan apakah jati diri bentuk asalnya diubah atau tetap.

2.8. Warna

Brown (2008) dalam bukunya mengatakan bahwa cahaya terdiri dari banyak photon, yaitu subatomic yang memiliki sifat materi dan sifat bercahaya. Beliau mengatakan bahwa Newton menyadari bahwa satu photon tidak memiliki warna. Akan tetapi, mereka memiliki suatu energi yang dapat menciptakan interaksi yang unik ketika menyentuh sebuah materi. Beliau mengatakan bahwa ketika cahaya dipantulkan, mata dan otak manusia membacanya sebagai disebut warna (hlm. 128).

Menurut Brown (2008) cahaya yang dapat dilihat oleh manusia hanya sebagian kecil dari spektrum yang dihasilkan radiasi elektromagnetik, dan penemuan ini ditemukan pada abad 19. Beliau mengatakan spektrum yang dapat dilihat oleh mata manusia berawal dari warna merah hingga ungu (warna pelangi). Warna – warna tersebut adalah merah, oranye, kuning, hijau, biru, nila, dan ungu. Beliau menjelaskan bahwa tingkat spektrum yang berada di bawah warna merah disebut infrared dan yang di atas warna ungu adalah ultraviolet, x-ray, dan gamma ray. Beliau juga menambahkan bahwa warna nila sudah tidak lagi dimasukkan dalam kategori warna dalam spektrum (hlm. 128 – 129).

Masih dalam bukunya, Brown (2008) mengatakan bahwa warna adalah cahaya. Beliau mengatakan warna pada sebuah benda merupakan kombinasi antara

warna yang berasal dari cahaya dengan sifat alami dari benda tersebut yang dapat memantulkan cahaya. Beliau menjelaskan pada dasarnya warna pada sebuah benda merupakan gelombang cahaya yang tidak dapat diserap oleh benda tersebut (hlm. 129).

2.8.1. Kesan Pada Warna

Dalam buku Studio Binder (2016) berpendapat bahwa warna dapat mempengaruhi manusia secara emosional, psikologis dan bahkan secara fisik, seringkali manusia tidak menyadarinya. Ketika dipilih dengan seksama, palet warna pada film yang ditempatkan dengan baik dapat membangkitkan suasana dan mengatur gaya untuk film. Ada tiga komponen utama dari warna yaitu *hue*, *saturation*, dan *value*.



Gambar 2. 14. *Hue, Saturation, and Value*

(Sumber : <https://www.studiobinder.com/blog/e-books/how-to-use-color-in-film-free-ebook/>)



Gambar 2. 15. *Red in Film*

(Sumber : <https://www.studiobinder.com/blog/e-books/how-to-use-color-in-film-free-ebook/>)

Pada film biasanya warna merah dipakai untuk menunjukkan kesan cinta dan penuh gairah. Kesan lain yang ditunjukkan warna merah yaitu kekerasan, bahaya, kemarahan, serta kekuatan. Gambar diatas menunjukkan warna merah dapat menyampaikan kesan-kesan tersebut.



Gambar 2. 16. *Pink in Film*

(Sumber : <https://www.studiobinder.com/blog/e-books/how-to-use-color-in-film-free-ebook/>)

Warna *pink* dalam film dapat dipakai untuk menggambarkan kepolosan, sesuatu yang manis, hal yang bersifat kewanitaan, menyenangkan, empati, dan juga kecantikan. Gambar 2.17 merupakan contoh film yang menerapkan warna *pink* untuk menggambarkan hal tersebut.



Gambar 2. 17. *Orange in Film*

(Sumber : <https://www.studiobinder.com/blog/e-books/how-to-use-color-in-film-free-ebook/>)

Warna jingga dapat menciptakan suasana dan kesan tentang kehangatan, hubungan sosial, bersahabat, kebahagiaan, eksotis, serta jiwa muda. Seperti contoh gambar diatas yang menggunakan warna jingga untuk menciptakan kesan dan suasana tersebut.



Gambar 2. 18. *Yellow in Film*

(Sumber : <https://www.studiobinder.com/blog/e-books/how-to-use-color-in-film-free-ebook/>)

Warna kuning biasanya dipakai pada film untuk menciptakan kesan gangguan psikis, rasa sakit, ketidaknyamanan, idealis, naif, obsesif, kemarahan, sakit, gangguan psikis. Gambar diatas menggunakan warna kuning dalam film untuk menggambarkan hal tersebut.



Gambar 2. 19. *Green in Film*

(Sumber : <https://www.studiobinder.com/blog/e-books/how-to-use-color-in-film-free-ebook/>)

Warna hijau dalam film biasanya dipakai untuk menunjukkan kesan natural, ketidakdewasaan, kecurangan, hal buruk, kegelapan, serta bahaya. Kesan yang ditampilkan warna hijau mirip dengan warna ungu. Gambar 2.20 menunjukkan kesan yang dihasilkan warna hijau pada filmnya.



Gambar 2. 20. *Blue in Film*

(Sumber : <https://www.studiobinder.com/blog/e-books/how-to-use-color-in-film-free-ebook/>)

Warna biru dalam film dipakai ketika menciptakan suasana yang dingin, cerita atau kesan terisolasi, hal yang berhubungan dengan otak manusia, hal yang berbau melankolis, kepasifan, serta ketenangan. Kesan dan suasana tersebut ditunjukkan pada gambar diatas.



Gambar 2. 21. *Purple in Film*

(Sumber : <https://www.studiobinder.com/blog/e-books/how-to-use-color-in-film-free-ebook/>)

Warna ungu dipakai dalam film untuk menciptakan kesan fantasi, hal yang lembut, hal yang erotis, hal-hal berupa ilusi, mistis, serta hal buruk. Kesan tersebut dapat ditunjukkan pada gambar diatas.

2.9. *Corporate Video*

Sweetow (2011) mengatakan bahwa kualitas produksi untuk sebuah *corporate video* dizaman sekarang semakin membaik. Dimasa kini sineas menyebut *corporate video* sebagai industri, sebuah genre yang dapat dikatakan menyerupai film utuh. *Corporate video* dengan format *talking-head* yang rendah akan imajinatif sangat sering digunakan sineas, dan seringkali dikatakan membosankan. Sebagai produser yang kreatif harus dapat menciptakan kembali sebuah cara presentasi yang inovatif dalam sebuah video agar dapat menghilangkan kejenuhan penonton dalam menyaksikan *corporate video* (hlm. xvii-xviii).

2.10. *Client Brief*

Mackay (2005) dalam bukunya menyebutkan bahwa *client brief* atau yang sering disebut *client brief* adalah bagian penting dari semua informasi yang dipaparkan oleh klien kepada sebuah agensi. Dalam *client brief* ini, agensi akan mengetahui target pasar dari klien, *brand position* klien, *object market* dari klien dan juga *issue* yang dihadapi oleh klien.

Client brief juga berfungsi untuk menentukan titik referensi yang nantinya akan disetujui oleh pihak klien maupun pihak agensi. Dari *client brief* itulah nantinya agensi dapat bekerja lebih jelas dalam mengembangkan rekomendasi dan solusi kreatif untuk permasalahan klien (hlm. 85).

Mackay (2005) juga berpendapat bahwa semakin baik *brief* yang didapatkan, semakin akurat hasil yang didapatkan. *Brief* yang baik akan memberikan kejelasan dan objektivitas pemahaman tentang apa yang ingin dibuat. Biasanya klien akan memberikan permasalahan dan pesan yang mereka ingin sampaikan kepada *audience* dan hal itulah yang nantinya akan menjadi sorotan (hlm. 85).