



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

Wyatt (2011) menjelaskan bahwa animasi adalah manipulasi gambar yang disusun dengan urutan tertentu secara bergantian. Susunan dan metode bergantian tersebut yang menghasilkan ilusi optik. Ilusi tersebut membuat penonton seolah melihat gambar bergerak.

2.2. Animasi *Hybrid*

Dalam bukunya, O'Hailey (2010) menjelaskan bahwa animasi *hybrid* merupakan kombinasi dari 2D dan 3D. Terdapat 5 permasalahan utama dalam menggabungkan media yang berbeda, yaitu *style matching*, *registration*, *frame rate and image format*, *timing*, dan *image sizes*. Dalam hal *style matching*, diperlukan banyak percobaan, *software*, metode menggambar, kombinasi dari media tersebut, dan efek di *post-processing*. *Registration* dalam hal ini menunjuk ketika satu objek menyentuh objek lain, tetapi dengan ketelitian hal ini masih mungkin dilakukan walaupun metode ini sangat sulit. Untuk masalah *frame rate and image format*, mengacu pada perbedaan antara animator 2D dan 3D, namun bisa diselesaikan dengan *pipeline* yang baik di awal dan pengecekan secara berkala. *Timing* di sini menunjuk pada sinkronisasi antar 2 media, hal ini bisa diselesaikan dengan pengaturan pada *keyframe*. Masalah terakhir yang harus diselesaikan adalah *image sizes*, karena gambar yang dipindai, gambar yang

dirender, gambar secara digital, dan foto dapat berbeda *image sizenya*. Dalam menyelesaikan masalah ini dapat diselesaikan dengan *pipeline* yang baik.



Gambar 2.1. Contoh animasi *hybrid* (World of Gumball)
(sumber: denofgeek.com)

Proses pembuatan film animasi 3D sangat bergantung pada teknologi berupa komputer dibandingkan dengan animasi tradisional. Namun salah besar ketika mengatakan bahwa dengan menggunakan *software*, setiap orang bisa menjadi 3-D *animator* (White, 2006).

2.3. *Environment*

Menurut Tahta, Hendiawan, dan Rahmansyah (2015) *Environment* adalah salah satu unsur yang ada dalam pembuatan film animasi, *environment* merupakan tempat dimana karakter dan unsur-unsur lain yang ada dalam animasi berinteraksi sehingga menjadi perpaduan yang lengkap dalam sebuah film animasi.

Latar belakang bisa dibuat secara sederhana atau sangat rumit. Bisa dibuat dengan *style* kartun atau *photorealistic*. Namun harus disesuaikan dengan *style*

dari karakter juga, kecuali memang mengincar tampilan yang benar-benar berbeda (White, 2009).

Dalam membuat sebuah *environment*, harus memperhatikan cerita apakah sudah sesuai atau belum, penyesuaian ini harus dilakukan untuk menghindari pengerjaan ulang ke depannya (Pluralsight, 2014).

Desainer tidak hanya harus menciptakan suatu bangunan, ruang, kota dan dunia, tetapi juga membuat sejarahnya, yang memiliki koneksi ke dalam cerita film (Barnwell, 2004).



Gambar 2.2. Contoh *environment* Finding Nemo
(c) Disney

2.3.1. *Environment Type*

Ada 7 tipe *environment* menurut Patterson (2012), berikut adalah uraiannya.

Geographical Environment

Tipe *environment* ini memiliki kaitan dengan lokasi karakter berada di suatu tempat di dunia, termasuk cuaca yang terjadi dalam *environment* tersebut.

Misalnya, di gurun dengan badai pasir, atau di hutan hujan tropis dengan tingkat curah hujan yang tinggi.

Moral Environment

Tipe *environment* ini cenderung mengarah kepada kode etik atau kebiasaan yang mendefinisikan kepribadian atau kebudayaan dan etnis tertentu. Misalnya seorang gadis America merasa tidak masalah dengan wajahnya dilihat oleh laki-laki di publik, sedangkan gadis Afghanistan akan menjadi masalah apabila wajahnya tidak ditutupi di publik.

Physical Environment

Tipe *environment* ini berkaitan dengan ruang tempat karakter berada, seperti *geographical environment*, namun lebih spesifik. Properti yang dipakai berpengaruh dengan suasana yang dialami oleh karakter tersebut, apakah suasana negatif atau positif. Misalnya, latar rumah, rumah bisa menjadi positif dengan suasana hangat dan nyaman, namun bisa menjadi negatif dengan suasana mencekam dimana karakter merasa tertekan di dalam rumah tersebut.

Economic Environment

Tipe *environment* ini berkaitan dengan harta dan materi, dari bergelimang harta sampai kaum proletar. Misalnya, suatu karakter hidup berkelimpahan tiba-tiba kehilangan segala hartanya.

Political Environment

Tipe *environment* ini memiliki kaitan dengan aturan dan hukum yang berlaku dalam suatu masyarakat. Misalnya, karakter yang dipimpin oleh seorang ditaktor atau faksi agama tertentu yang mengatur segala hukum yang berlaku di tempat tersebut.

Social Environment

Tipe *environment* ini melibatkan interaksi antar karakter dengan standar tertentu. Misalnya, karakter dengan perbedaan budaya harus membuat standar sosial tertentu agar perbedaan tidak menjadi kendala, atau suatu karakter yang tidak bisa diterima dalam kondisi sosial tertentu karena masalah budaya atau gender.

Technological Environment

Tipe *environment* ini terkait dengan tingkat teknologi yang dialami oleh suatu karakter. Misalnya, suatu karakter yang sangat bergantung dengan teknologi maju, misal komputer dan handphone, dalam kehidupan sehari-harinya tiba-tiba harus beradaptasi dengan lingkungan dengan tingkat teknologi yang tertinggal tanpa komputer dan *handphone*.

2.4. Set dan Properti

Lo Brutto (2002) mengatakan bahwa tugas dari penata set adalah membuat daftar elemen yang digunakan di setiap lokasi sesuai naskah. Termasuk di dalamnya cat,

wallpaper, dekorasi lantai, furnitur, lukisan, foto, buku, majalah, koran, peralatan, dan perlengkapan *audio-visual*.

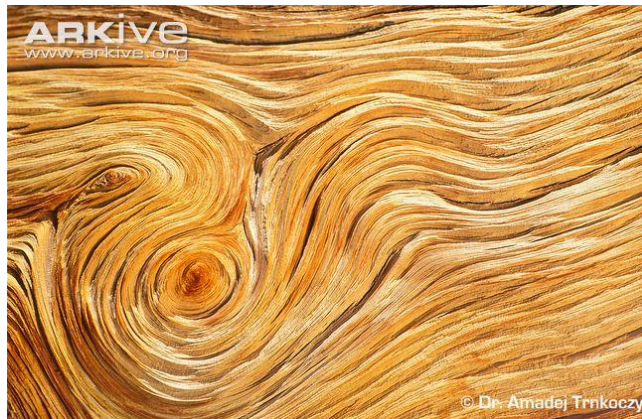
Properti adalah benda-benda yang digunakan oleh aktor, termasuk pena, senjata, pematik, kacamata, dan gelas. Seringkali properti tertentu dan unik akan meningkatkan tekstur visual desain dalam menampilkan kenyataan dan imajinasi ke dalam cerita. Setiap elemen visual harus mendukung dalam penceritaan dalam setiap *scene*.

2.5. Texturing

Tekstur, kualitas sesuatu yang dapat diketahui dari sentuhan; tekstur dalam seni dikaitkan dengan permukaan sesuatu, dari material apa dibuatnya (Dictionary.cambridge.org).

Dasar dari konsep *texturing* adalah melihat secara langsung sebagai referensi. Tekstur dan cahaya dapat menciptakan *mood* dari sesuatu, membuat karakter hidup, dan mengekspresikan diri. Dalam seni, tidak ada yang benar dan salah dalam *texturing*, karena didapat dari kombinasi karya dan pembuat karya.

Material dan tekstur adalah 2 hal yang berbeda, namun berkaitan satu dengan yang lain. Material adalah bahan dasar dari sesuatu, contohnya kayu, logam, dan kaca. Tekstur adalah sifat dari material, seperti besi *berkarat*, kelereng yang *mengkilap*, atau gelas yang *membeku*. Tekstur lebih menunjukkan apa yang terlihat dan terasa dari suatu material.



Gambar 2.3. Kayu pinus
(sumber: arkive.org)

Contoh gambar di atas memperlihatkan kayu pinus, pinus merupakan salah satu sifat kayu. Apakah mengkilap atau kusam, bergelombang atau halus, dan warna adalah tekstur dari suatu material (Demers, 2002).

Dalam bukunya yang berjudul *Digital Texturing & Painting* (2002), Demers menjelaskan bahwa dalam mengidentifikasi suatu benda ada beberapa hal yang perlu diperhatikan. Identifikasi objek, fitur penting, material, sumber cahaya, lokasi, penampakan, rasa ketika disentuh, dan sejarahnya.

2.5.1. Texture Style

Terdapat 6 macam gaya tekstur yang dijelaskan oleh Demers (2002) dalam bukunya yang berjudul *Digital Texturing & Painting*. Berikut adalah penjelasannya.

Realistic



Gambar 2.4. Tekstur daun realistik
(sumber: *Digital Texturing & Painting*)

Meniru dari benda asli seperti foto. Tidak perlu terlalu detil, sesuaikan dengan apa yang terlihat, mainkan di cahaya dan warna.

Hyper-Real



Gambar 2.5. Tekstur daun *hyper-real*
(sumber: *Digital Texturing & Painting*)

Lebih detil dibandingkan hasil foto yang ditangkap dari jarak yang sama. *Detailing* bisa ditambahkan dari *bump* dan guratan-guratan. *Hyper-real* membutuhkan waktu lebih lama saat dirender.

Stylized



Gambar 2.6. Tekstur daun *stylized*
(sumber: *Digital Texturing & Painting*)

Gaya *stylized* dipengaruhi oleh ciri khas seseorang. Dalam *style* ini juga menampilkan ekspresi dari pembuatnya, jadi tidak ada aturan tertentu.

Simplified



Gambar 2.7. Tekstur daun *simplified*
(sumber: *Digital Texturing & Painting*)

Hanya memperlihatkan bagian penting dari sesuatu. Seperti pada gambar 2.7. , walaupun tidak ada *bump* atau *specular*, tetap terlihat sebagai daun karena memiliki pola tulang daun.

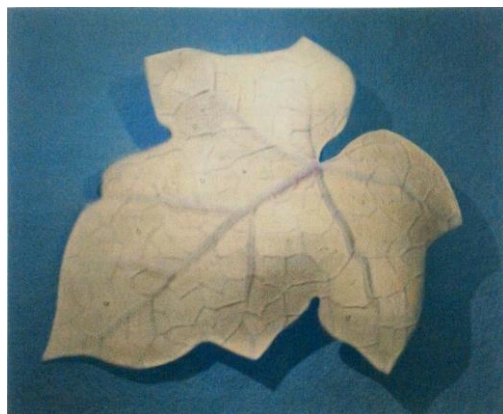
Graphic



Gambar 2.8. Tekstur daun *graphic*
(sumber: *Digital Texturing & Painting*)

Style ini terlihat tegas, dengan visual yang sangat sederhana seperti 2-D atau 3-D *flat*. Seperti gambar daun di atas yang memiliki 3 macam warna hijau untuk daunnya dan hijau muda untuk tulang daunnya, hanya seperti itu saja tanpa bump atau detil minor lainnya.

Fantastic



Gambar 2.9. Tekstur daun *fantastic*
(sumber: *Digital Texturing & Painting*)

Style ini sangat dipengaruhi oleh ekspresi dari ide yang imajinatif. Gambar 2.9. menunjukkan ide imajinatif bagaimana seandainya daun memiliki tekstur seperti tubuh manusia.

2.6. Bali

Bali adalah salah satu provinsi dan pulau di Indonesia dengan mayoritas penduduknya memeluk agama Hindu. Perekonomian utama di Bali berasal dari sumber daya keindahan alam dan budaya. Terlihat dari kebudayaan Bali yang sangat populer secara internasional (Utama, 2013).

2.6.1. Arsitektur Bali

Arsitektur Bali didasari dengan orientasi kosmologi dan ritual yang mempengaruhi segala aspek kehidupan. Dalam kehidupan masyarakat Bali, alam dibentuk dari 3 bagian. Pembagian paling dasar adalah buhr, tempat dimana makhluk jahat berada; bhuwah, dunia dimana manusia tinggal; dan swah, surga atau tempat tinggal para dewa.

Arsitektur Bali dipengaruhi oleh status sosial (kasta) dengan perbedaan ukuran dalam suatu bangunan. Dimensi suatu rumah mencerminkan suatu kasta seseorang, tetapi proposi lebih penting dibanding ukuran. Hanya raja yang dapat memiliki bangunan yang memiliki bentuk dasar persegi atau hampir persegi (Davison, 2003).

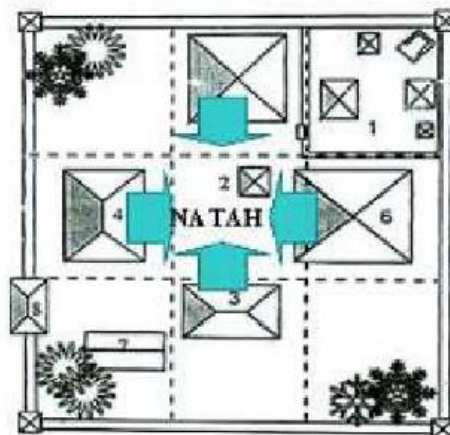
Kaprawijoyo, Adinegoro, Dwigamie, dan Tristiana (2011) menjelaskan bahwa pola rumah tinggal masyarakat Bali tidak merupakan satu kesatuan dalam

satu atap, tetapi dibagi dalam beberapa ruang yang berdiri sendiri yang diatur menurut konsep mata angin dan sumbu gunung Agung. Ada sembilan mata angin yang identik dengan arah utara, selatan, timur, dan barat dalam pemahaman hirarki penataan ruang tempat tinggal di Bali.



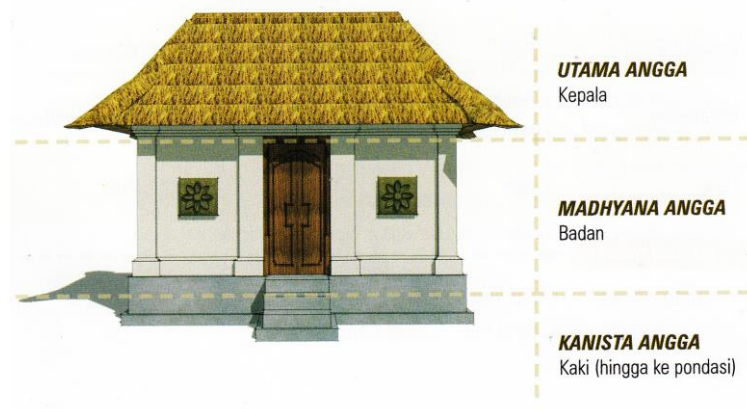
Gambar 2.10. Denah rumah tradisional Bali
(Sumber: komangputra.com)

Pola ruang masyarakat tradisional Bali menerapkan konsep Catuspatha, adanya ruang kosong di tengah pertemuan sumbu orientasi kosmologis dan tata nilai ritual atau tengah halaman. Hal ini dikarenakan nilai pusat dianggap kosong (pralina) sebagai simbol pusat kekuatan yang Maha Sempurna.



Gambar 2.11. Konsep Catuspatha pada rumah tradisional Bali
(sumber: Pengantar Arsitektur 1: Rumah Adat Bali)

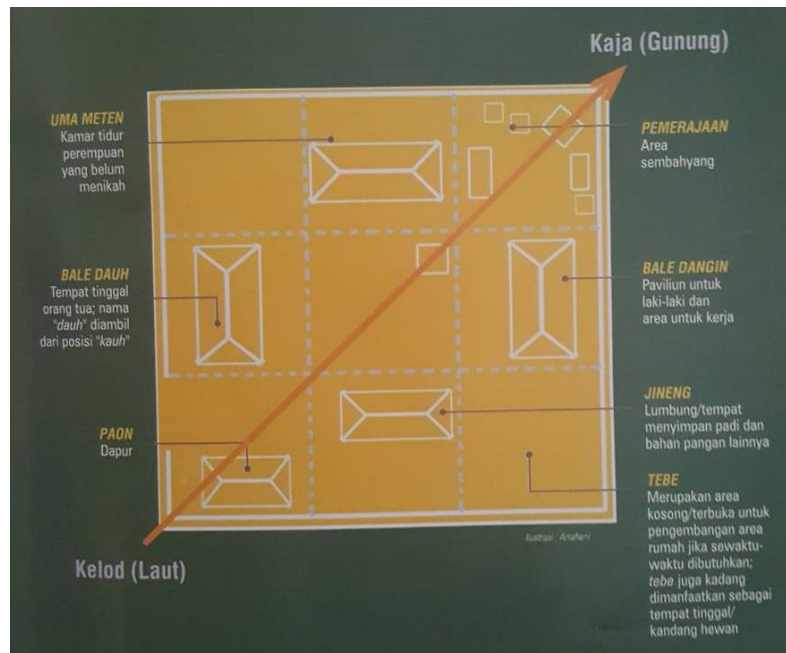
Menurut Arrafiani (2012), arsitektur tradisional Bali memiliki filosofi dasar dengan prinsip tri angka atau tri loka. Tri angka dibagi menjadi tiga bagian, yaitu Nista, Madya, dan Utama. Nista, alam bawah atau alam setan, menggambarkan tingkatan paling bawah sebuah bangunan atau pondasi. Madya, alam manusia, adalah bagian tengah bangunan. Utama, alam dewa atau leluhur yang sudah meninggal, adalah simbol bagian atas bangunan atau atap.



Gambar 2.12. Struktur rumah tradisional Bali

(sumber: Griya kreasi)

Pengembangan dari konsep Tri Angka dan Catuspatha adalah konsep Sanga Mandala. Konsep ini membagi ruang ke dalam 9 zona, konsep Tri Angka dalam bidang vertikal dan horisontal, dengan ruang tengah dibiarkan kosong seperti konsep Catuspatha.



Gambar 2.13. Konsep Sanga Mandala
(sumber: Griya Kreasi)

2.6.2. Hari Raya Galungan

Hari suci Galungan dirayakan oleh umat Hindu sebagai peringatan kemenangan Dharma (kebaikan) melawan a-Dharma (kejahatan), juga sebagai hari pawedalan jagat, yang datangnya setiap 210 hari sekali pada Buda, Kliwon Wuku Dungulan.

Pada Hari suci Galungan, Sang Hyang Widhi dipercaya akan turun ke dunia sebagai Sang Hyang Siwa Mahadewa bersama para Dewa-dewi, dan Dewa Pitara untuk memberikan restu kepada umatnya. Para Dewa Pitara juga menyaksikan perbuatan baik dari para keturunannya, karena kebajikan dari keturunannya akan berpengaruh terhadap peningkatan dari leluhur di alam Baka menuju ke alam Moksa (Sebali, 2015).

Penampahan Galungan

Hari suci Penampahan Galungan jatuh pada hari Anggara Wage Wuku Dungulan. Pada hari Penampahan Galungan, umat Hindu akan melaksanakan Penyomyaan atau menetralsir kekuatan Sang Kala Tiga agar kembali menjadi Kala Hita, dari Bhuta Hita ke Dewa Hita atau unsur-unsur negatif ke unsur-unsur positif melalui upacara tebasan penampahan.

Penampahan berasal dari kata “nampah atau nampeh” yang berarti mempersembahkan. Jadi, penampahan ini dimaksudkan untuk mengembalikan ke sumbernya atau somya (kamus Kawi-Bali). Namun ada pula yang mengartikan “nampah” sebagai sembelih, karena pada hari Penampahan, umat Hindu Bali banyak yang menyembelih babi (simbol kemalasan) untuk dipakai sesaji lawar dan sate untuk dipersembahkan kepada Sang Kala Tiga Amangkurat.

Sang Kala Tiga Amangkurat adalah Sang Kala Tiga yang paling sangat keras dan sangat ganas yang dapat menggoda manusia apabila kurang mauawaspada, sehingga dapat menimbulkan pertengkaran, kesedihan, dan kekacauan. Maka dari itu diadakan upacara tebasan penampahan yang memiliki tujuan untuk menetralsir kekuatan-kekuatan yang bersifat Asuri Sampad agar menjadi kekuatan Daiwi Sampad, sehingga dapat menjaga keseimbangan, keselarasan, dan keserasian antara Bhuwana Agung dan Bhuwana Alit, sehingga Dharma dapat ditegakkan.



Gambar 2.14. Penjor
(sumber: hindu.web.id)

Menurut Pratama dan Marbun (2016), Penjor merupakan salah satu sarana yang identik digunakan dalam merayakan Hari Raya Galungan. Dalam ajaran Hindu di Bali, Penjor memiliki makna untuk memberikan persembahan atau ungkapan terimakasih kepada bumi. Penjor dibuat dari bambu yang ujungnya melengkung dengan berbagai jenis variasi daun janur atau daun enau yang masih muda (110-115).

Bahan-bahan yang digunakan dalam pembuatan penjor adalah bambu, kelapa, janur, daun-daunan, pala bungkah, pala gantung, tebu, padi, kain putih, kain kuning, sanggah, dan upakara (Hindu.web.id, 2017).