

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Animasi

Animasi berasal dari bahasa Yunani kuno, yaitu *animo* yang berarti hasrat keinginan atau minat, dan menurut masyarakat kuno animisme merupakan suatu kepercayaan bahwa setiap benda memiliki roh atau jiwa (Soenyoto 2017). Animasi pada dasarnya adalah unsur yang memadukan seni dan teknologi, menurut Paul Wells animasi bukanlah suatu *art* atau seni yang digambar lalu bergerak, melainkan sebuah art atau seni dari *movement* atau pergerakan dari sesuatu yang digambar (Beckman, 2016). Menurut McLaren perubahan dan *movement* bukanlah suatu hal yang sama, yang terpenting dari animasi adalah *movement* dari suatu karakter tertentu dalam pergerakan *frame by frame*. Dalam buku yang berjudul “*Animation and The American Imagination*” menyatakan bahwa permulaan animasi di Amerika Serikat dimulai saat permulaan proyek *motion pictures* (Arnold 2017). Seiring berjalannya waktu, pembelajaran tentang animasi semakin menyebar ke seluruh negara didukung dengan media teknologi demi mendukung pembuatan film animasi.



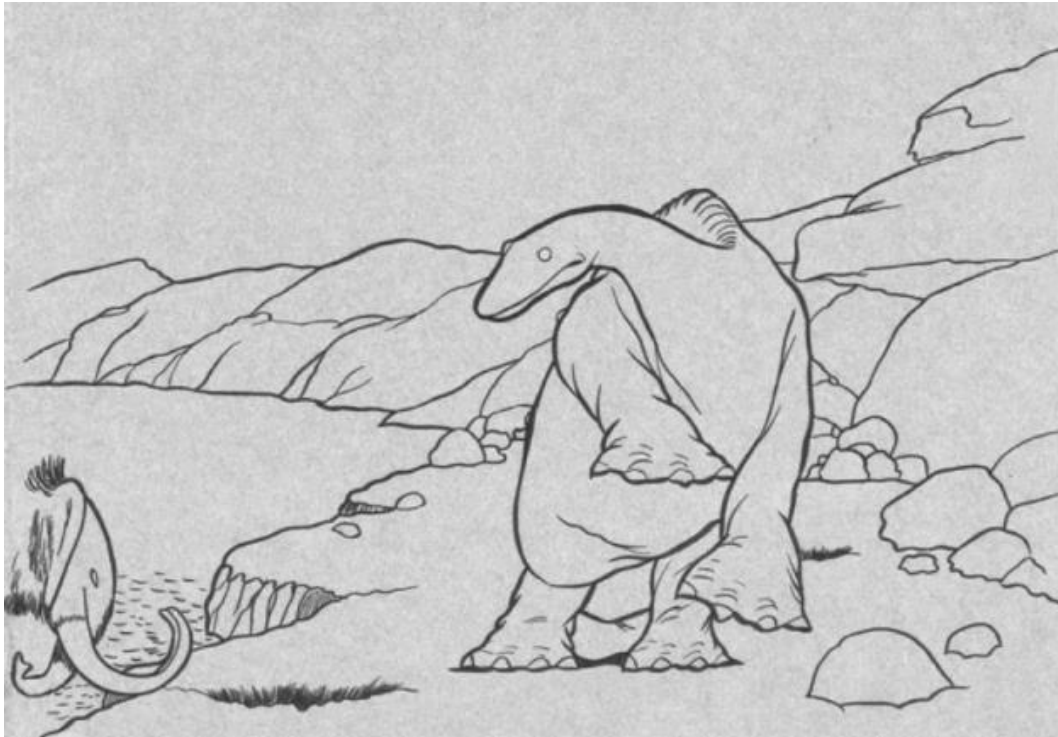
Gambar 2.1 *Humorous Phases of Funny Faces*

(Arnold, 2017)

Semua bermula dari gambar pada papan tulis, seorang *artist* sedang menggambar karikatur menggunakan sebuah kapur putih, lalu secara tidak sengaja gambar karikatur kedua memperlihatkan sebuah pergerakan pada wajah karikatur tersebut. Ilusi ini kemudian menciptakan sebuah seni animasi yang terbuat dari *flipbooks*, di mana setiap *frame* difotografi secara individu dan menjadi populer bagi anak-anak muda saat diteranya. Saat di eranya animasi ini digambar dengan 16 *frames* per detik dan dibutuhkan sebanyak kurang lebih 960 individu di setiap *frame* dalam ketentuan pembuatan film animasi pendek ini (Arnold 2017). Pembuatan animasi dengan menggunakan teknologi komputer sudah diawali dengan kartun yang dibuat oleh Jepang dan Amerika sebagai pelopor bagi industry film di dunia. Di Indonesia sendiri, animasi sudah ada sejak tahun 1980-

an yaitu serial televisi animasi buatan Indonesia “Si Huma” yang pada saat itu menjadi serial animasi favorit dan banyak disukai oleh anak-anak.

Seiring berjalannya tahun, dunia perfilman mengalami banyak perubahan misalnya saja pada tahun 1905 saat pembukaan pertama oleh *Nickelodeon* di salah satu film eksibisi. Selain itu ada juga dari McCay dalam filmnya yang berjudul *Little Nemo* membawa perubahan pada dunia perfilman di Amerika Serikat dan dalam beberapa tahun saja sudah menggantikan posisi *Nckelodeon*. Dalam kesuksesannya di film *Little Nemo*, McCay mulai mengerjakan proyek keduanya yang berjudul *Dream of a Rarebit Fiend* pada May 1911 dan pengerjaannya memakan waktu selama sebulan. Karena ketenaran McCay sebagai seorang *artist* koran dan pembuatan film animasinya, proyek dia yang berikutnya ikut berpartisipasi dalam pers industri. Dari semua sejarah animasi, menurut (Soenyoto 2017) animasi pada dasarnya merupakan suatu disiplin ilmu yang memadukan unsur seni dan teknologi yang terikat dengan aturan atau hukum dalil yang mendasari ilmu itu sendiri. Menurut (Utami 2011) dalam jurnalnya animasi lebih memberikan keuntungan dibandingkan jika kita menggunakan ilustrasi statis, dan kelompok yang menggunakan animasi mengalami peningkatan pembelajaran *multy-level* sebesar 62%, sedangkan yang menggunakan ilustrasi statis hanya sebesar 50% saja.



Gambar 2.2 Salah satu karya *Winson McCay*
(Arnold, 2017)

Film animasi sendiri memiliki banyak teknik dalam pembuatannya, menurut (Syahfitri 2011) dalam jurnalnya yang berjudul “Teknik Animasi Dalam Dunia Komputer” film animasi digolongkan menjadi 2 golongan besar yang terdiri dari :

1. Film Animasi Dwi-Marta atau disebut juga *flat animation*, yaitu animasi yang diciptakan dengan cara digambar karena hampir semua objek animasi ini melalui runtutan gambar. Di animasi jenis dwi-marta ini dibagi menjadi 2 bagian, yaitu *cel technique* yang merupakan teknik dasar animasi kartun yang cara pembuatannya dibuat diatas lembaran plastik tembus pandang yang disebut juga dengan ‘sel’. Yang kedua adalah penggambaran langsung pada film, teknik ini menggunakan teknik

menggambar dengan sebuah pita seluloid tanpa melalui runtun pemotretan kamera 'stop frame' dalam karya seni yang biasanya digunakan untuk mengungkapkan sebuah perasaan atau suatu percobaan.



Gambar 2.3 Contoh *Flat Animation*
(Bendazzi, 2016)

2. Film Animasi Tri-Marta atau disebut juga *object animation*, yaitu animasi yang dilakukan dengan menggunakan objek semata, tetapi cukup sulit untuk dilakukan karena sifat bahan yang digunakan memiliki ruang yang terbatas. Berikut adalah 5 jenis animasi yang termasuk dalam teknik Tri-Marta :

- a. Film Animasi Boneka / *Puppet Animation* :

Animasi ini dibuat dengan cara menggunakan boneka sebagai objeknya yang merupakan penyederhanaan dari bentuk alam benda yang ada.

b. Film Animasi Model :

Animasi ini menggunakan objek yang sederhana, tidak terlalu rumit dalam pembuatannya, dan tidak banyak membutuhkan gerak. Biasanya bahan yang digunakan dalam jenis animasi ini adalah kayu, plastik keras, dan bahan keras lainnya dengan sifat karakter yang dimiliki.

c. Film Animasi Potongan / *Cut-Out Animation* :

Salah satu jenis animasi ini terbilang mudah dalam proses pembuatannya, dengan menggunakan kertas yang dipotong membentuk suatu karakter atau benda dengan memisahkan bagian yang akan digerakkan dan diletakkan pada sebuah bidang datar sebagai *backgroundnya*.

d. Film Animasi Bayangan / *Silhouette Animation* :

Jenis teknik film animasi ini hampir sama hanya saja perbedaannya ada pada bagian warna, di mana yang sebelumnya memiliki warna dan latar belakang, animasi ini menggunakan warna hitam pada objek benda yang berupa bayangan dengan latar belakang yang terang dengan pencahayaan yang berada dibelakangnya.

e. Film Animasi Kolase / *Cillage Animation* :

Teknik animasi ini dilakukan sesuai dengan keinginan kita untuk menggerakkan objek animasi di meja dudukan kamera dengan bahan seperti potongan koran, potret, gambar-gambar, huruf, atau gabungan dari semuanya.

Animasi setiap tahun semakin berkembang, dimulai dengan prinsip dan teknik yang sederhana dan sekarang ini menjadi 2 jenis, yaitu animasi 2D, animasi 3D, dan animasi tanah liat (Syahfitri 2011). Dari ketiga jenis ini film “Hanyut” akan menggunakan teknik animasi 2D dengan cara menggambar *frame by frame* dan pada jenis animasi 2D ini memiliki banyak *style* dalam pembuatannya. Di era sekarang ini dunia animasi sudah menjadi cabang dunia sinematografi karena disiplin ilmunya itu sendiri, misalkan seperti melakukan hitungan satuan *cut*, penggunaan aturan filmis, dan cakupan sudut pandang suatu scene. Menurut (Soenyoto 2017) dalam bukunya animasi sendiri memiliki 12 prinsip dalam melakukan suatu pergerakan karakter.

2.1.1. Animasi 2D

Salah satu teknik animasi ialah animasi 2D, menurut (Syahfitri 2011) animasi ini merupakan yang paling akrab dengan keseharian kita misalknya sejak kita kecil kita sudah sering menonton animasi 2D yang biasa disebut kartun oleh kita. Dalam animasi 2D ini memiliki 12 prinsip animasi yaitu : *Squash and Stretch*, *Anticipation*, *Timing and Spacing*, *Staging*, *Straight Ahead Pose-to-pose*, *Follow Through and Overlapping Action*, *Slow In Slow Out*, *Arcs*, *Secondary Action*, *Exaggeration*, *Solid Drawing and Action*. Menurut (Gumelar 2011), terdapat beberapa *style* dalam membuat gaya animasi, yaitu :

1. Animasi dengan gaya gambar yang lucu atau yang biasa disebut dengan *cartoon*.



Gambar 2.4 *Cartoon Style*

(Gumelar, 2011)

2. Animasi dengan gaya gambar campuran dari *cartoon* dengan semi realis *cartoon* disebut semi *realism style*, misalnya seperti gambar karikatur.



Gambar 2.5 *Semi Cartoon Style*

(Gumelar, 2011)

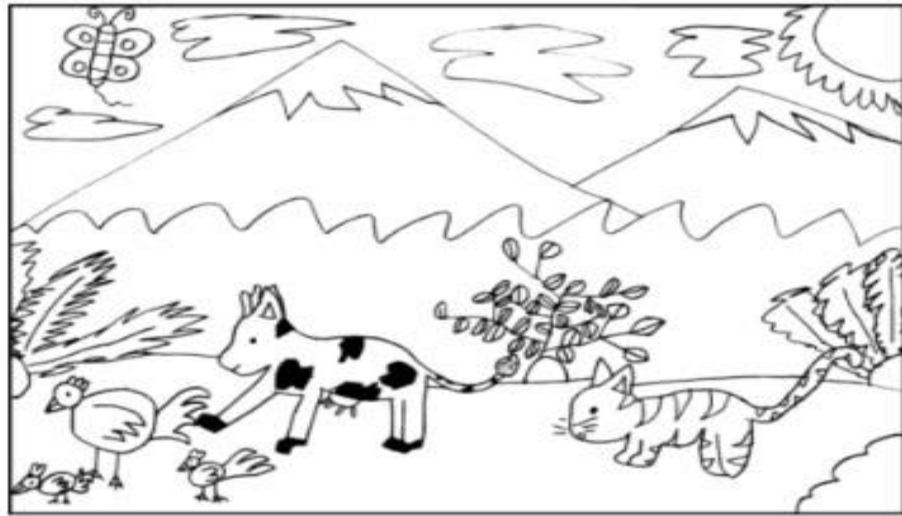
3. Animasi yang dibuat secara realis atau hampir mendekati dengan aslinya disebut *Realism style*. Biasanya aliran ini gaya gambar dari tokohnya mengarah pada wajah ras darimana sang animator itu berasal.



Gambar 2.6 *Realism Style*

(Gumelar, 2011)

4. Animasi yang dibuat dengan pikiran-pikiran yang timbul dari *artist-artistnya* tanpa melihat orang tersebut mempunyai background seni atau tidak disebut sebagai *Fine Art Style*.



Gambar 2.7 *Fine Art Style*

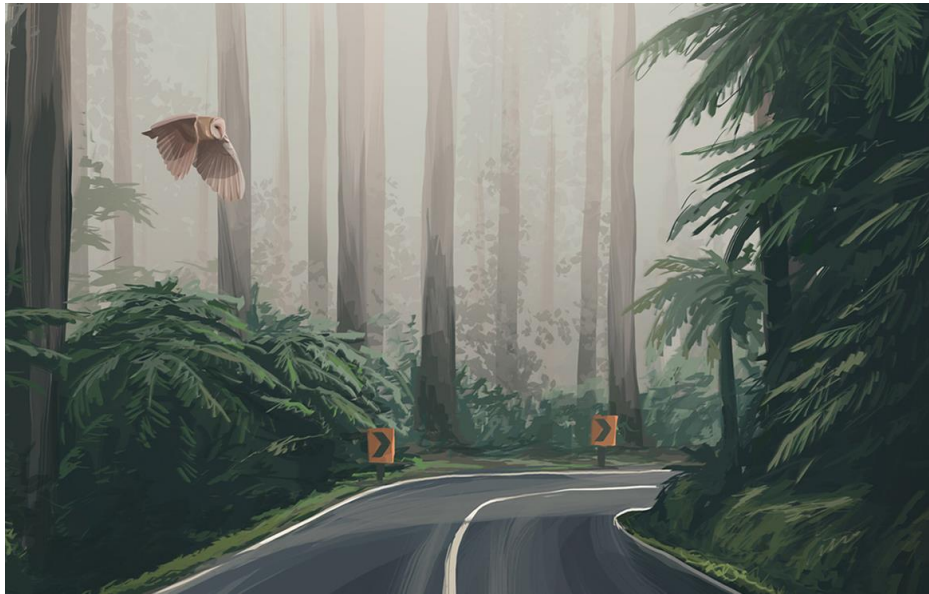
(Gumelar, 2011)

Menurut (Soenyoto 2017) animasi dengan teknik 2D juga merupakan cabang sinematografi karena animasi itu sendiri tidak terlepas dari ilmu itu sendiri, dan dalam membuat animasi bukan hanya menggerakkan objeknya semata saja tetapi bagaimana menghidupkan objeknya. Animasi tidak lagi sebagai media hiburan atau tontonan anak-anak atau yang lebih dikenal dengan film kartun, melainkan sekarang ini animasi menjelma menjadi semacam teknologi.

2.2. Environment

Environment berperan sebagai *background* aset pendukung dalam pembuatan film animasi, baik 2D maupun 3D dan *environment* harus dilihat sebagai stimulus untuk inovasi. *Environment* tidak hanya berperan sebagai aset saja, *environment* harus mendukung semua cerita dari tokoh-tokoh yang dibuat sebagai tempat cerita latar belakang serta kondisi yang terjadi dalam suatu kejadian. Dalam hal ini,

mise-en-scene sangatlah berguna dalam pembuatan konsep *environment* ini, dimulai dari *setting*, *lighting*, hingga penentuan *shot-shot*.



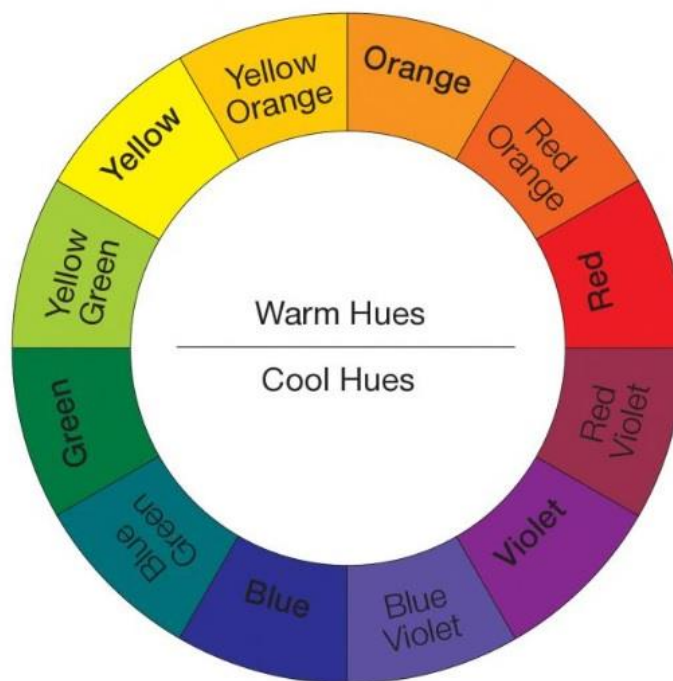
Gambar 2.8 *Environment Aesthetics*
(Illustrationagent.com)

Menurut (Berleant 2018) *environment* merupakan sebuah medium di mana tempat kita tinggal dan menjadi identitas bagi pribadi masing-masing. Baginya tidak ada kata dalam dan keluar, manusia dan dunia luar, bahkan di akhir perhitungan, diri sendiri dan orang lain. Sebuah konsep *environment* menjadi sistem persepsi budaya yang mencakup tempat dan seseorang, yang kemudian akan menciptakan keadaan yang harmoni.

2.2.1. Color

Color atau warna selalu kita jumpai sehari-hari baik di televisi, *display* computer, fotografi, film, hasil print-an, lukisan dan merupakan elemen terpenting dalam *visual language*. Menurut Wang (2017), *color* atau warna memiliki tiga elemen :

pertama merupakan perbedaan antara *appearance* dan *hue*, kedua merupakan refleksi *color shading* dan *color shades*, dan ketiga merupakan perwujudan dari *bright color* dan mengandung warna dalam komponen warna. Menurutnya dari ketiga elemen ini, membuat warna dapat menghasilkan suatu pengaruh intuitif *visual*, pengaruh emosi juga, dan juga menciptakan suatu *mood color*. (Holtzschue 2011), warna dirasa dengan mata, tetapi persepsi warna berada di alam pikiran kita dan bukan sepenuhnya di level kesadaran kita. Di film “Hanyut” kami menggunakan *technic color* berupa *watercolor style*, teknik ini akan kami gunakan di berbagai aset baik di karakter maupun *environmentnya*.



Gambar 2.9 *Basic Color Wheel*

(Sherin, 2012)

Menurut (Sherin 2012) color atau warna merupakan alat untuk berkomunikasi bagi seorang designer karena dapat mensymbolisasikan sebuah ide,

dapat menciptakan suatu arti, dan relevansi suatu kebudayaan. Selain itu, terdapat juga color temperature yang menunjukkan apakah warn aitu termasuk dalam keadaan hangat ataupun dingin dalam suatu scene, dan bisa juga menggambarkan suatu mood.

2.2.2. Lighting

Lighting design digunakan untuk memperlihatkan pengaruh persepsi *audience* terhadap apa yang mereka lihat dan mengerti apa yang mereka lihat dan menciptakan suatu atmosfer yang mendukung suatu pertunjukan (Gillette 2014). Menurutny dalam mendesain *lighting*, kita harus memulainya dengan belajar dan melihat bagaimana orang atau benda yang kemudian dikorelasikan dengan pikiran, impresi, dan mengerti tentang orang itu, dan situasi. Selain itu dalam *lighting* konsep baik dan buruk digambarkan dengan terang dan gelap, ketika scene digambarkan dengan cahaya yang gelap orang akan merasa kejadian yang buruk akan terjadi, berbeda dengan cahaya terang dimana orang akan merasa tenang saat melihatnya. Dalam film “Hanyut” kami menggunakan latar waktu pagi dan malam, dimana pada malam hari kejadian banjir akan terjadi dan cahaya gelap menggambarkan bahwa kejadian yang buruk akan terjadi.

Lighting atau pencahayaan juga memiliki peran yang penting dalam dunia perfilman baik animasi ataupun *live action*, gunanya untuk menunjukkan kepada *audience* property apa saja yang digunakan dalam satu *scene* sebuah film (Katatikarn 2016). Menurutny, *lighting* itu seperti *musical score*, memiliki nilai fisiologi, dan *lighting* tidak hanya sebagai elemen dalam suatu scene melainkan lebih dirasa oleh *audience*. *Lighting* dalam film animasi memiliki 3 tujuan

penting, yaitu pertama mengarahkan mata penonton di mana *lighting* akan menggunakan *luminance*, *contrast*, warna, dan hal penting lainnya dalam membuat *scene* di mana penonton akan fokus pada aksinya. Ini merupakan peran pertama *lighting* dalam *scene* untuk meyakinkan penonton fokus pada area di layer yang menjadi peran penting dalam suatu cerita. Kedua, untuk menciptakan ketertarikan visual dalam suatu *scene* dengan menunjukkan bentuk yang baik pada suatu objek, dengan membuat cahaya, warna, dan nilai pada objek membuat objek itu sendiri memiliki ruang/*volume* yang membuat objek itu terlihat nyata dan menarik. Dan yang terakhir adalah untuk membantu menunjukkan *establishing mood* pada suatu cerita, yang dimaksud adalah menciptakan suatu perasaan atau emosi seperti, membuat shot ini terasa *romantic*, penonton perlu merasakan motif dari karakter itu, dan menciptakan suatu ketegangan di ketiga shot ini dalam suatu *scene*.

2.2.3. Cinematic

Menurut (Singer 2010) dalam argument dari buku sebelumnya nilai *aesthetic* dalam *cinematic art* merupakan sebuah fungsi dari arti dari teknik yang digunakan oleh para *filmmakers* dalam berkomunikasi kepada para *audience* agar mereka cepat mengerti dengan apa yang ditunjukkan. *Cinema* sendiri merupakan medium dari sebuah *moving image*, *cinema* secara etimologis berhubungan dengan gagasan kinematika, pembelajaran tentang sesuatu yang bergerak. *Digital Cinema* sendiri berada pada jalan yang penting berbeda dari tradisional *cinema*, terutama dalam kemungkinan interaktif (Gaut 2010). Menurutnya, dalam mendiskusikan *digital cinema* kita perlu membedakan antara yang lengkap dan sebagian dalam

digital cinema. Terbagi dalam 5 fase dalam melakukan proses *screening* sebuah film yaitu, *pre-production*, *production*, *post-production*, *distribution*, dan *exhibition*.

Kesan *cinematic* memberikan isyarat atau sugesti dari cerita atau narasi, arti yang jelas dari *mise en scene*, komposisi, pencahayaan dan juga warna. Menurut (McIver 2016) dalam buku yang berjudul “*Art History for Filmmakers*” kesan *cinematic* dapat ditemukan dalam seni saat kita menyadari bahwa suatu gambar yang menceritakan sebuah momen dramatis, dan menimbulkan sebuah rasa akan terjadi sesuatu. Menurutnya sebuah lukisan sebelum abad ke-20 merupakan sebuah medium *visual storytelling* yang membuat para *audience* bersugesti bahwa mereka mungkin mempertimbangkan sebuah *scene* tertentu terhadap *visual* tertentu seperti agama, budaya, suku, dll. Selain itu dalam bukunya juga disebutkan bahwa membuat film merupakan hal yang imajinatif, namun dari beberapa tingkat hal tersebut seperti terlihat begitu nyata.

2.3. Kota Jakarta

Dalam jurnal yang berjudul “Menuju Masyarakat Urban : Sejarah Pendatang Kota Jakarta Pasca Kemerdekaan”, Jakarta berkembang menjadi kota pusat dari segala aktivitas di Indonesia dimulai dari urusan perdagangan, peniagaan, dan pemerintah pusatnya (Candiwidoro 2017). Menurutnya, Jakarta juga menerima investasi untuk pembangunan infrastruktur-infrastruktur kota seperti gedung-gedung perhotelan, perkantoran, juga dengan permukiman. Tidak heran jika seiring berjalannya waktu Kota ini semakin padat, baik dalam jumlah penduduk

yang semakin banyak, dan pembangunannya yang semakin banyak. Menurut Candiwidoro (2017) dalam jurnalnya, penduduk Jakarta pada tahun 1950 berjumlah 1.600.000 jiwa dan naik pada tahun 1960 menjadi 2.900.000 jiwa, dan menurut survey sebanyak 75 % penduduk Jakarta berasal dari luar kota. Dengan semakin bertambahnya jumlah penduduk di Jakarta, maka bertambah juga pembangunan permukiman secara legal maupun illegal.

Menurut (Vioya 2010), transformasi kota menjadi kawasan metropolitan diawali dengan bergabungnya kota-kota yang berdekatan membentuk satu kesatuan dalam aktivitas bersifat kota dan bermuara pada pusat. Metropolitan mulai berkembang pada abad ke-20 dan merupakan bentuk yang berbeda dari suatu kota, karena memiliki ukuran yang lebih besar dan kompleks dari segi ekonomi, politik, dan budaya. Menurutnya Metropolitan Jakarta merupakan salah satu kawasan Metropolitan terbesar di dunia dan merupakan kawasan perkotaan terbesar di Asia Tenggara serta tingkat kepadatan penduduknya yang tinggi menjadi salah satu faktor pendorong pertumbuhan serta pembentukan karakteristik perekonomian. Kawasan Metropolitan Jakarta terbagi ke dalam provinsi DKI Jakarta sebagai pusat utama dengan luas daratan sebesar 661,52 km dan luas lautan sebesar 6.977,5 km yang terbagi menjadi lima kota madya.



Gambar 2.10 Kota Jakarta
(*nationalgeographic.grid.id*)

2.3.1. Sungai Ciliwung

Menurut (Satmoko 2010), sungai merupakan komponen yang sangat penting bagi kehidupan manusia karena dapat membantu untuk menunjang berbagai kegiatan perekonomian dalam berbagai bidang. Menurutnya sungai yang memiliki dampak yang paling luas di antara 13 sungai lainnya ialah sungai Ciliwung karena sungai ini mengalir melalui tengah kota Jakarta dan melintasi banyak perkampungan padat dan perumahan-perumahan kumuh. Pada awal tahun 2002, daerah aliran sungai Ciliwung mulai meluap yang mengakibatkan banjir bandang, hal ini karena daerah di sekitar bantaran kali mengalami kerusakan akibat pembuangan limbah rumah tangga dan industri dibandingkan dengan sungai lainnya. Kondisi ini menggambarkan bahwa sungai Ciliwung kondisinya memprihatinkan dan butuh untuk dibenahi untuk memperbaiki kualitas air yang sudah tercemar karena sampah.



Gambar 2.11 Kondisi Sungai Ciliwung Ketika Meluap
(*Insidejakarta.com*)