



### **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 menurut Williams (2012) merupakan kumpulan dari gambar kaku yang melalui proses berpikir sehingga menghasilkan gambar yang bergerak. Ide awal dari pembuatan animasi berasal dari lukisan binatang di gua sejak 35.000 tahun yang lalu. Pada lukisan tersebut, terlihat bahwa kaki seekor binatang digambarkan memiliki empat pasang ketimbang dua pasang untuk menunjukkan adanya gerakan (hlm 11). Kemudian seiring berjalannya waktu, budaya Mesir pada 1600 sebelum Masehi mulai menggambar sosok dewa dengan berbagai posisi. Penggambaran satu dewa secara berulang dengan posisi badan yang berbeda menunjukkan asal dari teknik animasi *frame by frame*.

Andreas Deja dalam bukunya yang berjudul *The Nine Old Men: Lessons, Techniques, and Inspiration from Disney's Great Animators* menyebutkan bahwa animasi merupakan kombinasi dari seni yang terdiri dari menggambar, akting, musik, tarian, serta lukisan. Kombinasi tersebut dijadikan dalam satu medium.

Menurut Wells (2008), terdapat sepuluh prinsip ketika akan mulai menggambar untuk animasi, yakni:

- a. Referensi: dibutuhkan penelitian pada bentuk dasar sebelum menentukan gaya gambar tersendiri untuk sebuah animasi.

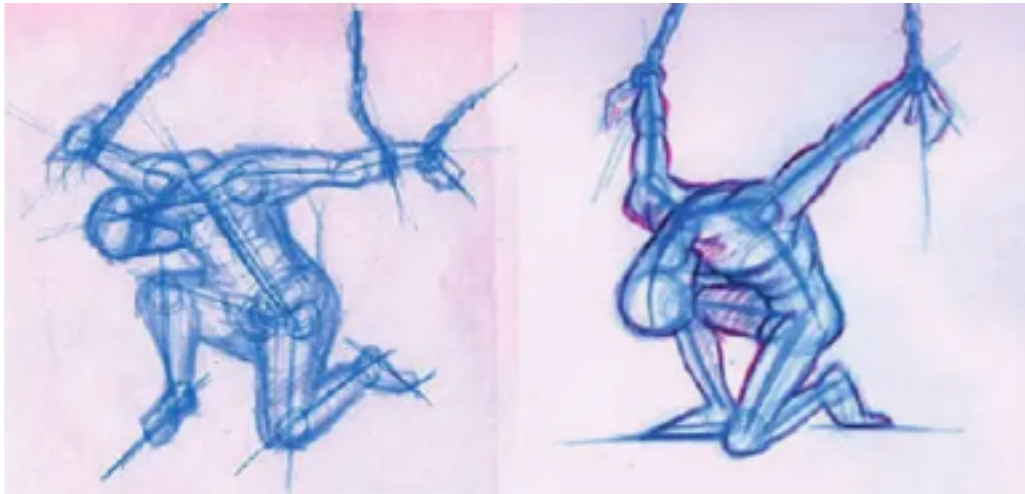
- b. Garis dan volume: merupakan tahap untuk pengembangan teknik menggambar garis secara cepat dan fluid (memiliki kurva).
- c. Tekstur dan ketebalan: membuat tangan dan mata orang yang menggambar meniru bentuk permukaan dari benda yang digambar.
- d. Struktur dan berat: digunakan untuk memunculkan poin penekanan dan sudut sebelum tahap menggambar secara detail.
- e. Pergerakan dan ritme: digunakan untuk membuat gerakan dalam animasi terlihat mengalir.
- f. Bahasa tubuh (gestur): digunakan untuk memperlihatkan sifat dari karakter yang akan digambar.
- g. Energi: merupakan penggambaran benda-benda disekitar subjek gambar yang mempengaruhi emosi dari subjek.
- h. Keseimbangan dan komposisi: penonjolan untuk segi estetika dari sebuah latar belakang dan subjek.
- i. Naratif dan kumpulan gambar: dibutuhkan untuk menciptakan sebuah cerita
- j. Perspektif: digunakan untuk melihat jarak antar objek dan membuat kesan realistis.

Wells (2008) juga menjelaskan mengenai bahasa-bahasa spesifik yang digunakan untuk mengekspresikan seni agar dapat menyentuh hati penonton dengan pendekatan khusus. Berikut ini merupakan karakteristik dari bahasa tersebut:

- a. Metamorfosis: merupakan kemampuan untuk memfasilitasi perubahan bentuk dari satu ke bentuk lain tanpa harus menyuntingnya.
- b. Kondensasi: merupakan tingkatan teratas untuk saran pada gambaran terkecil.
- c. Antromorfisme: merupakan penggambaran sifat manusia pada karakter hewan, objek serta *environment*.
- d. Fabrikasi: merupakan penciptaan material dan fisik dari sebuah figure imajiner serta sebuah ruang atau spasi.
- e. Penetrasi: merupakan visualisasi dari interior dengan psikologis, fisik atau teknis yang sulit untuk dibayangkan.
- f. Asosiasi simbolik: merupakan penggunaan penanda visual yang bersifat abstrak serta pengertian terkait penanda tersebut.
- g. Ilusi suara: merupakan konstruksi buatan secara menyeluruh dari sebuah *soundtrack* untuk mendukung kesunyian yang ada dalam sebuah animasi.

### 2.1.1. Animasi 2D

Menurut White (2017) animasi dua dimensi telah berevolusi berkat teknologi komputer selama lebih dari dua dekade. Dikatakan bahwa animasi dua dimensi merupakan proses buatan tangan yang membutuhkan pengetahuan, kemampuan gambar, serta jumlah yang signifikan dari waktu dan uang. Semua animasi dua dimensi dimulai dari goresan pensil. Walaupun animasi dua dimensi berakhir pada penayangan di layar, pembuatan awal akan selalu dimulai dari sketsa.



Gambar 2.1 Sketsa Gambar Tangan

(Animation from Pencils to Pixels, 2017)

Animasi dua dimensi merupakan dasar yang harus dipelajari oleh pelajar sebelum mereka mendalami jenis animasi lain. Proses pembuatan dua dimensi lebih lambat dibandingkan dengan yang lain karena kurangnya fleksibilitas dan adaptabilitas dari animasi tiga dimensi. Namun hasil dari gambaran tangan terlihat natural, unik secara estetika, berkualitas dari sisi artistik layaknya karya lukisan dari pelukis era Renaisans. Animasi tradisional memiliki kemudahan untuk

mendapatkan apresiasi seni yang menonjol disamping karya pelukis Reinasans seperti Leonardo, Michelangelo dan Rembrandt (hlm. 296).

Dikatakan bahwa animasi dua dimensi yang terbaik dicapai dengan digambar terlebih dahulu pada kertas, kemudian memindahkan hasil sketsa pada komputer. Banyak dari studio animasi yang telah berdiri telah menggunakan peralatan menggambar *digital*, seiring berkembangnya aplikasi untuk membuat tanpa alat tradisional seperti pensil dan kertas.

Menurut Deja (2015) animasi 2D merupakan penciptaan karakter dalam layar dimana akan berhasil ketika sang animator menemukan cara untuk mengekspresikan personalitas dari karakter tersebut.

### **2.1.2. Tahapan Produksi Animasi**

Pembuatan animasi dilalui dengan 3(tiga) tahap:

1. Sebelum Produksi (*Pre-Production*)
  - a. Ide dan konsep
  - b. Proses ini adalah proses pencarian ide dan konsep serta gagasan untuk animasi yang akan dibuat. Ide dapat muncul dari berbagai aspek.
  - c. Skenario
  - d. Proses ini adalah proses pembuatan naskah atau alur cerita animasi. Skenario yang menarik akan menentukan keberhasilan dari film animasi.

- e. Sketsa Model Objek atau Karakter
- f. Proses ini adalah proses pembuatan sketsa yang terdiri dari tampak karakter dari depan samping dan belakang.
- g. Storyboard
- h. Suara dan musik latar belakang

2. Produksi (*Production*)

- a. Proses pembuatan model, baik karakter maupun properti
- b. Proses memberi tekstur
- c. Pemberian cahaya
- d. Pembuatan panorama lingkungan
- e. Pembuatan animasi

3. Setelah Produksi (*Post-Production*)

- a. Penyuntingan animasi dan suara
- b. Proses *compositing* dan pembuatan efek visual
- c. Pemberian audio sebagai pendukung animasi
- d. Tahap penyatuan keseluruhan animasi, audio dan *compositing* yang telah dibuat
- e. Pemindahan hasil animasi ke media penyimpanan

Menurut White (2009), terdapat beberapa tahapan dalam memproduksi sebuah karya dengan unsur animasi, baik dua dimensi maupun tiga dimensi.

Tahap-tahap tersebut meliputi:

a. Eksplorasi ide, *storytelling* dan *scriptwriting*.

Hal pertama yang harus dilakukan adalah menemukan ide, kemudian bekerja dengan ide tersebut. Kemudian menuliskan ide tersebut ke sepotong. Tuliskan kata kunci yang terkait yang muncul dalam kepala berdasarkan ide asli ini. Ketika terjadi pikiran yang buntu, maka perlu dilakukan rehat sejenak hingga dapat bekerja kembali. Akhirnya, cerita dengan tema yang kuat akan muncul untuk dapat dibangun dan dikembangkan. Tidak ada tips khusus untuk aspek teknis *scriptwriting*.

Pada dasarnya, cerita dipecah menjadi bagian yang jelas: adegan garis yang baru, konten tindakan, setiap karakter dialog dan narasi yang mungkin berisi adegan serta mode transisi yang diperlukan adegan untuk dibawan ke adegan berikutnya.

b. *Concept art*, *visual development* dan peta kamera.

Pembuat karya animasi harus dapat memahami nilai konsep seni atau pengembangan visual dalam upaya suatu pengembangan praproduksi.

Ide cerita yang telah didefinisikan dengan jelas serta script yang sudah jadi membuat tahap selanjutnya dapat dilakukan. Penting untuk melihat apa yang ingin dicapai pada animasi, terutama konsep awal yang merangkum tampilan dan suasana cerita. Konsep seni untuk Disney atau Pixar sering dibuat sebagai "seni berstandar tinggi" karena mereka



memang mampu untuk mencapai hal tersebut. Disarankan jika masih pemula dalam membuat animasi untuk merendahkan standar yang ingin dicapai.

Salah satu elemen kunci pada tahap pengembangan proyek adalah pembuatan peta kamera. Terdapat penulisan adegan dan desain set. Namun, dengan menciptakan pandangan yang kasar dari usulan set, seorang direktur dapat mengatur posisi kamera sehingga seluruh tim dapat memahami bagian dari set yang akan ditunjukkan di *shot* pada setiap titik waktu. Pendekatan ini adalah salah satu yang sangat berharga dalam animasi, terutama animasi 3D, di mana *environment* perlu dimodelkan dengan kerja keras, bertekstur, dan memiliki pencahayaan.

c. Desain karakter

Desain karakter adalah area spesialis lain dengan pendalaman khusus. Seseorang dapat menjadi animator karakter tanpa kemampuan untuk menggambar suatu karakter asli dan terstruktur dengan baik. Untuk pembuatan suatu karakter dibutuhkan gaya menggambar, sifat karakter, proporsi, tinggi kepala karakter, siluet, detail serta pemanasan tangan dengan latihan menggambar sketsa.

d. *Thumbnail*

*Thumbnail* untuk pembuat film mirip dengan latihan lima jari untuk seorang pianis. *Thumbnail* adalah sketsa kecil dan ekspresif yang memungkinkan untuk mendapatkan apa yang terjadi melalui batin dan visi imajinatif. Tidak perlu digambar secara berurutan pada tahap ini.

e. *Storyboards*

Setelah melalui proses *thumbnail*, sudah waktunya untuk membuat isi pikiran menjadi lebih nyata. *Storyboard* adalah perangkat terstruktur untuk mewakili ide skrip dan cerita secara visual. *Storyboard* dapat berupa dibuat dalam format halaman standar (dengan tiga atau empat bingkai *storyboard* per halaman) atau dengan gambar yang lebih besar (satu gambar per halaman).

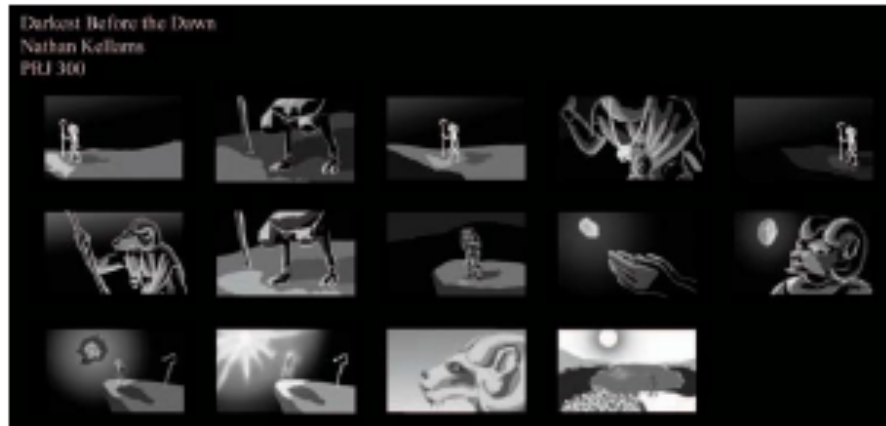
f. Teknik film

Film merupakan bahasa komunikasi yang halus. Teknik pembuatan film digunakan untuk mengekspresikan diri dengan efektif. Penggunaan bahasa dalam film dengan benar ataupun salah dapat membuat atau menghancurkan produksi. Karena hal itu, kesadaran akan prinsip utama pembuatan film yang baik sangat berarti bagi pemula. Adapun teknik yang digunakan adalah *framing*, transisi, *staging* serta kontinuitas.

g. Perekaman audio

h. *Animatic* dan papan *Bacher*

Papan *Bacher* berisi penggunaan *value* warna minimal pada desain dalam menciptakan solusi untuk gambar utama dalam sebuah film. Hal ini digunakan jika pembuat film mengurangi konten visual dari setiap adegan utama. Pengurangan tersebut dari *value* warna terang ke *value* warna gelap.



Gambar 2.2 Contoh Papan Bacher

(How to make animated films: Tony White's complete masterclass on the traditional principles of animation, 2009)

i. *Background dan environment layouts*

j. *Color script*

*Color script* adalah strip kecil dengan tema warna dari setiap adegan (atau setiap perubahan pencahayaan atau warna dalam sebuah adegan) yang dibutuhkan sebuah film. Strip ini menentukan secara akurat warna atau perubahan pencahayaan yang akan ditampilkan film.

k. *Audio breakdown*

l. Pemblokade pada *key poses*

Pendekatan terbaik tidak hanya untuk memblokir posisi kunci, tetapi untuk bertindak diluar tindakan sendiri sejauh memungkinkan. Jika pembuat animasi tidak bisa melakukannya sendiri, maka diperlukan orang lain untuk melakukannya. Sebaiknya membuat sketsa aktor dalam setiap pose, lalu membuat karikatur tindakannya untuk menunjukkan gerakan yang dinamis.

m. Penempatan dan manajemen waktu

n. *Inbetween* dua dimensi

*Inbetween* merupakan proses pembuatan sketsa diantara *frame* animasi yang telah ada untuk membuat gerakan lebih terlihat halus.

o. Tes untuk *rolling* dan *flipping*

*Flipping* atau *rolling* akan memberikan kesan tentang bagaimana tindakan pada animasi terlihat seperti yang ingin dicapai. Namun, karena *flipping* pada dasarnya adalah prosedur secara maka tidak selalu memberikan waktu akhir yang tepat.

p. *Clean up*

q. *Scanning*

r. *Background* dan *environment*

s. Pewarnaan

t. *Compositing*

*Compositing* adegan berisi animasi ditempatkan dan diwarnai pada lapisan yang berbeda, seperti latar belakang pada lapisan bawah, kemudian efek animasi pada lapisan atas.

u. *Rendering*

*Rendering* adalah tahap dalam produksi ketika semua pekerjaan dan data yang dihasilkan selama proses *digital*, disatukan dan dikonversi menjadi sebuah *file* film yang dapat diputar oleh siapa saja, setiap saat, pada pemutar film standar.

v. *Final edit*

Tahap ini berisi peyuntingan kembali untuk music, efek suara serta penyampuran akhir semua audio.

## 2.2. Environment Design

Menurut Mozhi (2010), *environment* berasal dari kata Bahasa Perancis yakni “*environ*” yang dapat diartikan sebagai sekeliling atau sekitar. Keadaan sekitar tersebut mencakup unsur biotik seperti manusia, tanaman, hewan, mikroba serta unsur abiotik seperti cahaya, udara, air, tanah dan sebagainya. *Environment* dapat diartikan juga sebagai bagian besar dari konsep ekologi, dimana terdapat penggabungan dari aktivitas manusia dengan sistem ekologis (Morelli, 2011).

Menurut Parsons (2016), *design* diartikan sebagai solusi intensional dari sebuah masalah, yang dibuat untuk merencanakan suatu hal yang baru, dimana rencana tersebut tidak dapat langsung dilihat khalayak umum sebagai acuan solusi. Dalam sebuah desain, dibutuhkan beberapa alasan mengapa sebuah desain dibuat. Pertama, pengeluaran yang dibutuhkan serta tingkat kelangkaan material dari desain tersebut. Kedua, yakni tidak adanya tingkatan khusus bagi perancang yang membuat desain tersebut. Sesungguhnya yang dilihat dari sebuah desain ialah apakah hasil desain tersebut berguna atau tidak serta merupakan hal yang lebih berkembang dibanding desain yang telah ada sebelumnya.

Menurut Sullivan (2017), perancangan *environment* yang bagus mencakup:

1. Penyetingan panggung untuk animasi

Salah satu dari pekerjaan yang menegangkan dan sulit dari animasi adalah perancangan desain *environment*. Contohnya adalah adegan dansa dari animasi *Beauty and the Beast* (1990), desain kehidupan bawah laut animasi *Finding Nemo* (2003) serta desain kompleks dari keadaan dapur pada animasi *Ratatouille* (2009) yang menunjukkan bahwa *environment* menjadi hal yang inovatif dalam mendorong progress visual dan teknik sebagai elemen penyampaian cerita. Lokasi tidak hanya berperan sebagai latar belakang dari sebuah karya, namun juga menjadi dunia dimana karakter animasi menetap.

2. Menentukan suasana

Ketika sebuah film mulai dari intro latar hitam, sebuah impresi, emosi atau efek dramatis telah dibuat oleh tekstur, warna dan desain elemen dari lokasi. Tinggi atau rendahnya tingkat detail tekstur mempengaruhi mata penonton untuk membayangkan dan menebak akan hal-hal yang akan terjadi dalam adegan animasi tersebut. Aspek warna mempengaruhi emosi dari adegan yang akan ditunjukkan. Contohnya adalah warna hijau yang melambangkan penyembuhan, keselamatan dan alam.

### 3. Cerita yang didukung

Semua hal yang berhubungan dengan lokasi seperti properti, ruang, warna dan desain dikombinasikan untuk mendukung jalannya cerita serta menunjukkan periode waktu, genre dan gaya yang digunakan dalam karya animasi. Jenis gaya penggambaran animasi terdiri dari beragam kategori seperti realistis, abstrak, karikatur, kartun dan geometris. Pembuat animasi disarankan untuk tidak meniru gaya animasi yang telah ada, karena gaya yang telah ada belum tentu cocok dengan cara kita sebagai pembuat animasi untuk menyampaikan cerita.

#### **2.2.1. Merancang *Environment* dalam Animasi**

Pembuatan background atau environment mempengaruhi lokasi, mood serta gaya visual (White, 2017). Environment dapat dibuat pada berbagai jenis warna dari warna datar hingga menggunakan *watercolour painting*. Pada awalnya, environment dua dimensi tradisional menggunakan peralatan cat air, papan kayu *Bristol*, atau dapat juga menggunakan media yang tahan air. Pada masa kini, sudah jarang digunakan peralatan tersebut karena hal yang menyangkut pembuatan latar belakang dapat dibuat dengan komputer yang menawarkan hasil akhir yang unik atau dapat juga mereplika hasil dari karya tradisional dengan cat air. Seniman yang spesialis pada pembuatan latar belakang harus memiliki kemampuan artistic yang mumpuni serta dapat mengespresikan perpindahan antar latar belakang dari animasi satu dengan lainnya.

Menurut White (2017), pembuatan latar terdiri dari beberapa lapisan terpisah, yakni *foreground* (berada di depan) dan *background* (berada di belakang). Di antara kedua lapisan tersebut, terdapat lapisan dimana animasi karakter dibuat. Disebutkan bahwa perancangan latar dapat dibuat dengan warna yang konsisten dan cocok dengan gaya pembuatan karakter animasi.

Dijelaskan juga bahwa gaya pembuatan tradisional menggunakan cat, tinta, kuas yang digoreskan pada media papan atau kertas khusus yang tahan air. Sedangkan untuk pembuatan secara *digital*, digunakan aplikasi komputer seperti *Mirage*, *Photoshop* atau *Painter*. Environment dapat diciptakan dari pewarnaan yang sederhana hingga menggunakan pewarnaan bak lukisan tradisional yang mampu menarik minat kritikus seni.

Menurut Fowler (2002), ketika akan membuat suatu latar belakang atau *environment*, diperlukan beberapa hal yang perlu dipertimbangkan bagi perancang. Hal tersebut mencakup pertanyaan apakah *environment* lebih kuat daripada karakter atau akankah harmonis dan seimbang dengan karakter. Kemudian pertanyaan mengenai apakah elemen yang ada pada *environment* menciptakan sebuah area focus bagi penonton. Pertanyaan terakhir yang harus dijawab adalah apakah lapisan *foreground* dan *mid-ground* menyatu dengan baik secara bersamaan. Dalam membuat *environment*, diperlukan informasi seperti komposisi, peletakan karakter, *staging*, perspektif serta *television cut off* (pemotongan bagian ujung dari shot agar sesuai dengan format resolusi yang sesuai).

Terdapat penjelasan tahap-tahap untuk proses membuat suatu *background*, dari awal hingga akhir. Tahap tersebut mencakup:



- a. Pembacaan *storyboard* untuk mengetahui adegan yang membutuhkan perancangan *background*.
- b. Pengumpulan data mulai dari lembar model karakter, desain lokasi serta desain property.
- c. Pembacaan ulang *storyboard* untuk mencegah adanya revisi tambahan dan memastikan tidak adanya masalah.
- d. Pelengkapan jika ada *establishing shots* serta *scene* yang kompleks. Kedua hal tersebut harus didahulukan.
- e. Pendahuluan dengan membuat bagian *scene* yang lebih mudah dahulu. Seluruh *scene* dibuat dalam bentuk sketsa terlebih dahulu untuk mencegah adanya perubahan yang akan dibuat.
- f. Penyelesaian tiap *scene* dengan membuat rapi hasil sketsa pada tahap sebelumnya.

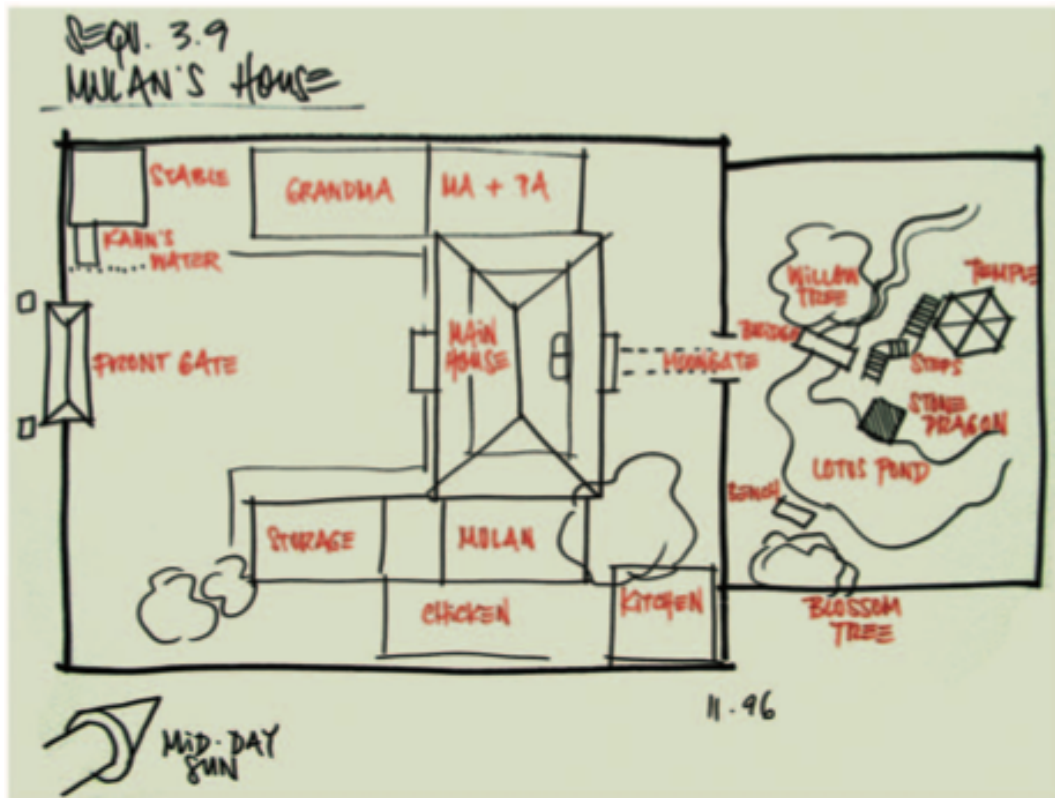
### **2.2.2. Floorplan**

Menurut Abercrombie (1991), pembuatan *floorplan* tidak hanya berisi gambar dinding dan area terbuka saja, namun juga dibuat perabotan beserta dengan ornamen dan aksesoris yang melekat pada dinding ataupun perabotan. Ketika akan membuat *floorplan*, terdapat pertimbangan awal. Pertama, penentuan batasan, terutama ukuran untuk kerangka gedung, waktu dan biaya yang akan dikeluarkan oleh perancang. Jika dikekang oleh suatu tema atau kondisi, perancang harus mampu membuat desain dengan pilihan perabotan dan struktur permukaan yang

terbatas. Kedua, perancangan *floorplan* harus menyesuaikan dengan fungsi dari setiap ruangan. Tidak hanya itu,

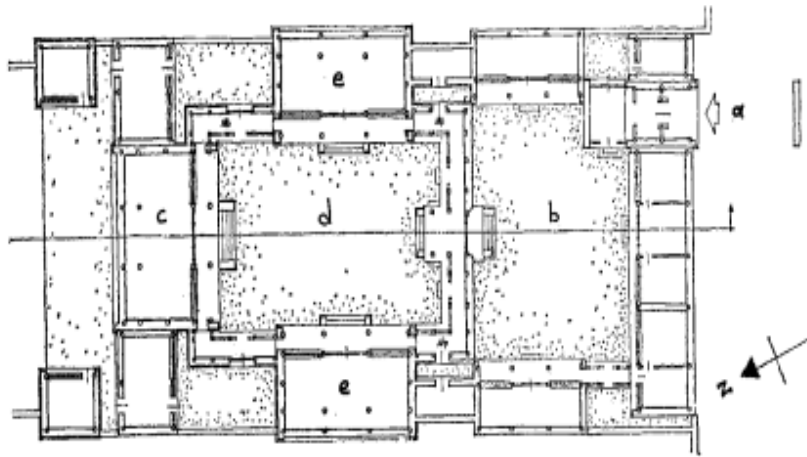
Ketika akan merancang sebuah *floorplan*, perancang harus mengingat bahwa tidak hanya fungsi praktis yang menjadi tujuan, namun juga sisi psikologis, simbolis serta fungsi naratif. Aspek-aspek ini tidak hanya digunakan dalam desain *floorplan*, namun juga diterapkan pada desain arsitektur bangunan secara keseluruhan.

Menurut Bacher (2008), sebuah *floorplan* membantu untuk menentukan posisi kamera dan pergerakan karakter dari adegan satu ke yang lain. *Floorplan* juga menunjukkan darimana asal cahaya dan aspek apa saja yang dibutuhkan dalam menjaga kontinuitas antar gambar bergerak. Dengan adanya *floorplan*, dapat ditentukan juga koreografi dari pergerakan dari karakter sebelum diartikan menjadi sebuah shot(hlm.65).



Gambar 2.3 Contoh Gambar Floorplan  
(Dream Worlds: Production Design for Animation, 2008)

Menurut Conway (2005), floorplan dari sebuah bangunan tidak dapat menunjukkan relasi dengan keadaan sekitar. Dari sebuah denah dapat terlihat bagaimana hubungan antar ruangan, serta hubungan antar pemilik rumah atau gedung dengan para karyawan atau anggota keluarga. Setiap floorplan ada yang dibuat secara aksial, yakni denah simetris dilihat dari satu atau dua sumbu (sumbu x dan sumbu y) ataupun secara tidak aksial, yakni tidak simetris. Floorplan berbentuk simetris telah digunakan pada banyak kebudayaan. Salah satu kebudayaan yang sudah menggunakan metode ini adalah kebudayaan Tiongkok (hlm. 88).



Gambar 2.4 Contoh Floorplan Simetris

(Understanding Architecture: An Introduction to Architecture and Architectural History, 2005)

Floorplan yang berbentuk simetris seperti pada gambar memiliki bentuk dasar persegi panjang, dimana ruangan menghadap ke arah utara atau selatan. Gambar merupakan floorplan dari rumah bangsawan pada zaman Dinasti Zhou. Pintu masuk yang ditunjukkan pada huruf a berada pada dinding selatan, yang biasa diletakkan pada tengah atau di sebelah timur dari bangunan. Kemudian huruf b merupakan halaman depan yang terlihat setelah pintu masuk. Ruangan utama terlihat pada huruf c, sedangkan d merupakan halaman penghubung antar ruangan.

### 2.2.3. Perspektif

Menurut Fowler (2002), perspektif merupakan teori dari menggambar dimana seniman menggambarkan benda tiga dimensi pada sebuah ruang (spasi). Sudut dari sebuah objek yang dipandang akan menentukan kedalaman objek, perkiraan ukuran serta adanya keyakinan apakah karya yang digambar berdasarkan asli atau memiliki

kemiripan dari apa yang terlihat pada realitas(hlm 10). Setiap objek yang muncul pada suatu ruang memiliki bentuk. Dijelaskan bahwa bentuk merupakan sesuatu yang dapat disentuh dan dirasakan. Ketika kita akan mengambil suatu barang, contohnya bola, manusia akan melihat benda itu terlebih dahulu dan mengartikan bola sebagai benda berbentuk bundar. Otak manusia mengkonfirmasi apa yang kita lihat dengan perbandingan dari hal yang sudah kita lihat sebelumnya.

Untuk dapat membuat objek dengan ilusi realis pada kertas dua dimensi, dibutuhkan kepekaan akan kedalaman dari sebuah objek. Dikarenakan media kertas merupakan media datar, maka seniman harus dapat memahami struktur internal yang membuat objek tersebut terlihat meyakinkan seperti bentuk tiga dimensi pada keadaan aslinya. Setiap objek tiga dimensi selalu memiliki panjang, lebar dan tinggi. Seniman dengan jam terbang tinggi akan melihat detail dari sebuah objek dari bangun dasar terlebih dahulu, kemudian dilanjutkan dengan penambahan kedalaman pada objek tersebut. Contoh konkrit dari objek tiga dimensi adalah sebuah kota, mobil, pohon, buah, gedung serta manusia.

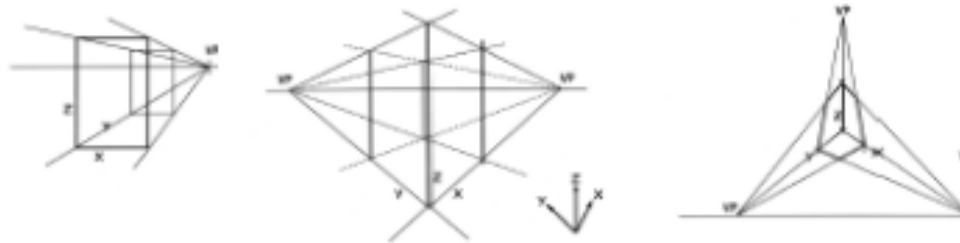
Terdapat beberapa komponen yang diperlukan untuk dapat membuat suatu perspektif yakni:

- a. *Eye level*: merupakan tingkat dimana manusia berdiri dan melihat sebuah objek. *Eye level* dan garis horizon selalu berhubungan. Dengan mengganti arah penglihatan ke arah bawah atau atas, maka garis horizon juga ikut berubah dengan menyesuaikan mata yang melihatnya. Contoh konkritnya adalah ketika manusia berada pada jalan raya. Disaat mata memandang ke

arah bawah jalan, maka garis horizon yang terlihat akan berbeda dari saat mata memandangi ke arah ujung jalan.

- b. *Point of view*: merupakan penglihatan yang didapat dari suatu sudut tempat pengamat melihat suatu benda.
- c. *Station point*: merupakan titik dimana pengamat berasal.
- d. *Line of sight*: merupakan jangkauan pandang yang terlihat oleh pengamat.
- e. *Picture plane*: gambar yang terlihat merupakan hasil crop atau sudah dipotong dari keadaan asli untuk disesuaikan dengan ukuran media pengamat seperti lensa.
- f. *Field of vision*: serupa dengan *picture plane*, namun yang membedakan adalah media yang digunakan merupakan mata dari pengamat langsung. Semakin dekat mata pengamat dengan objek maka semakin sedikit bagian objek yang terlihat, begitu pula sebaliknya disaat mata pengamat berada jauh dari objek, maka bagian objek yang terlihat lebih banyak.
- g. *Convergence*: merupakan titik dimana semua garis bertemu pada satu titik. Diibaratkan seperti barisan dari rel kereta yang terlihat perpanjangannya pada jarak yang jauh. Titik perpanjangan rel tersebut merupakan gabungan dari garis yang bertemu menjadi satu menuju titik hilang.
- h. *Diminution*: merupakan tindakan untuk mengurangi suatu benda ketika akan dimasukkan ke dalam sebuah perspektif. Contoh nyata adalah perspektif barisan tiang listrik. Dalam keadaan nyata, jarak antara satu tiang ke tiang lain sama, namun jika dilihat secara perspektif maka jarak antar tiang dari yang terdekat hingga terjauh akan berbeda.

- i. *Vanishing point*: merupakan poin dimana bagian ujung dari sebuah objek terlihat. Objek yang letaknya dekat dengan titik hilang (*vanishing point*) akan semakin kecil karena terlihat semakin jauh.



Gambar 2.5 Jenis Perspektif

(Dream Worlds: Production Design for Animation, 2002)

Perspektif dibedakan menjadi tiga, yaitu perspektif satu titik hilang, dua titik hilang, serta tiga titik hilang. Perspektif satu titik hilang terdiri dari bentuk sumbu X (sumbu mendatar) yang selalu parallel dengan garis horizontal. Kemudian perspektif dua titik hilang memiliki sumbu x dan y yang saling berhadapan. Saat benda pada perspektif ini dibuat, terlihat objek menyerupai kubus, terlebih saat titik hilang diletakkan secara berdekatan. Untuk jenis perspektif tiga titik hilang, tiap sumbu x, y dan z memiliki masing-masing satu titik hilang. Contoh nyata dari perspektif tiga titik hilang adalah ketika memandang gedung berukuran besar dari bawah serta melihat tampak bawah dari sudut pandang di atas gedung(hlm 22).

#### 2.2.4. Pembuatan Interior

Menurut Abercrombie (1990), desain interior merupakan ilmu mandiri dengan standarisasi untuk edukasi yang diakui secara hukum atau legal. Dijelaskan bahwa sebuah interior merupakan hasil dari adanya sebuah akses masuk. Interior

dapat berupa tempat tinggal atau fasilitas umum seperti bank dan gedung teater. Kesan yang didapat dari sebuah interior pada pertama kali ialah sebuah kenyamanan dari suatu ruangan dengan pemahaman bahwa setiap ruang memiliki fungsinya masing-masing. Dalam desain interior terdapat sebuah akses masuk. Akses masuk tersebut merupakan sebuah titik transisi berbentuk fisik. Akses masuk atau pintu merupakan poin dari interior dimana penghuni ruang dapat merasakan ekspos terhadap dunia luar.



### 2.3. Restoran

Menurut Ninemeier dan Hayes (2011), restoran merupakan suatu operasi pelayanan makanan yang mendatangkan keuntungan, dimana basis utamanya adalah penjualan makanan dan minuman kepada para individu dan tamu dalam kelompok kecil.

Menurut Atmojo (2005) pada buku yang berjudul Restoran dan Segala Permasalahannya, disebutkan bahwa restoran merupakan suatu bangunan yang dikelola untuk kepentingan komersial, dengan bentuk pelayanan yang baik untuk konsumen berupa makanan serta minuman. Berdasarkan makanan serta minuman yang disajikan, restoran dibagi menjadi beberapa kategori, yaitu sebagai berikut:

#### *a. A'la carte restaurant*

Merupakan restoran yang menyajikan menu makanan lengkap tanpa adanya peraturan tentang cara menyantapnya yang mengikat atau bersifat bebas. Setiap pelanggan dalam meja makan yang sama dapat memesan menu yang berbeda. Contoh restoran: Hanamasa dengan sistem *all you can eat*, Bakmi GM dengan sistem pemesanan fleksibel.

#### *b. Table d'hote*

Merupakan restoran dengan menu makanan lengkap. Menu makanan disajikan mulai dari hidangan pembuka hingga hidangan penutup. Restoran jenis ini erat kaitannya dengan restoran pada hotel. Contoh restoran: Sofia at the Gunawarman dengan sistem pemesanan meja sebelum datang.

*c. Coffee shop (kedai kopi)*

Merupakan restoran dengan tanpa adanya peraturan yang mengikat mengenai cara menyantap makanannya. Restoran ini biasanya memiliki menu kopi racikan special dengan makanan pendamping seperti makanan kecil atau cepat saji. Contoh restoran: Starbucks

*d. Cafeteria (kafeteria)*

Merupakan restoran dengan menu makanan terbatas, seperti roti, makanan kecil dan minuman ringan tanpa alkohol. Restoran jenis ini biasa terdapat pada area perkantoran.

*e. Canteen (kantin)*

Merupakan restoran dengan menu makanan dan minuman instan. Manu dijual dengan harga terjangkau.

*f. Continental Restaurant*

Merupakan restoran dengan kebebasan bagi pengunjung untuk memilih bahan dasar dan memotong sendiri hidangannya. Contoh restoran: Rasa Restaurant yang menyediakan konsep dapur terbuka agar koki dan pelanggan dapat berinteraksi.

*g. Carvery*

Merupakan restoran yang sering ditemui pada motel. Restoran jenis ini menyuguhkan makanan dan minuman sederhana dengan harga terjangkau.

*h. Discotheque*

Merupakan jenis restoran dengan suasana musik sebagai daya tarik tempat tersebut. Restoran jenis ini menyajikan menu makanan dan minuman cepat saji.

*i. Fish and chip shop*

Jenis restoran yang menyajikan menu utama berupa ikan dan pelengkap kentang atau makanan kecil lainnya. Contoh restoran: Fish Street

*j. Grill room*

Merupakan restoran yang menyajikan menu berbekyu atau masakan yang dipanggang sebagai menu utama.

*k. Intavern*

Jenis restoran yang terletak pada pinggir kota. Menu yang dihidangkan pada restoran ini berupa makanan cepat saji dengan minuman berupa kopi.

*l. Pizzeria*

Merupakan jenis restoran dengan menu utama berupa pizza dan pasta.

*m. Creperie*

Merupakan jenis restoran yang menghadirkan hidangan berupa makanan manis dan kreps.

*n. Pub*

Jenis restoran yang menghadirkan minuman beralkohol. Menu makanan yang dihadirkan biasanya adalah makanan berat.

*o. Café*

Merupakan restoran yang menghadirkan menu makanan dan minuman cepat saji. Restoran ini memiliki konsep tidak resmi atau santai, sehingga tidak perlu mengenakan pakaian formal bagi pelanggan yang datang.

*p. Specialty restaurant*

Merupakan jenis restoran dengan menu makanan dan minuman yang berbeda dengan restoran lain. Berbeda dalam arti memiliki citarasa yang unik, dengan resep orisinal.

*q. Terrace restaurant*

Merupakan jenis restoran yang berlokasi diluar ruangan (*outdoor*). Jenis restoran ini biasa ditemui pada hotel. Restoran ini memiliki jam operasional spesifik, seperti pada musim tertentu.

*r. Gourmet restaurant*

Merupakan jenis restoran dengan pelayanan mewah dan harga makanan yang mahal. Pengunjung yang datang berasal dari kalangan yang sangat memahami citarasa makanan.

*s. Family restaurant*

Merupakan jenis restoran dengan makanan dan minuman yang terjangkau secara harga. Tidak ada aturan untuk pemesanan makanan, serta restoran memiliki suasana yang santai.

*t. Main dining room*

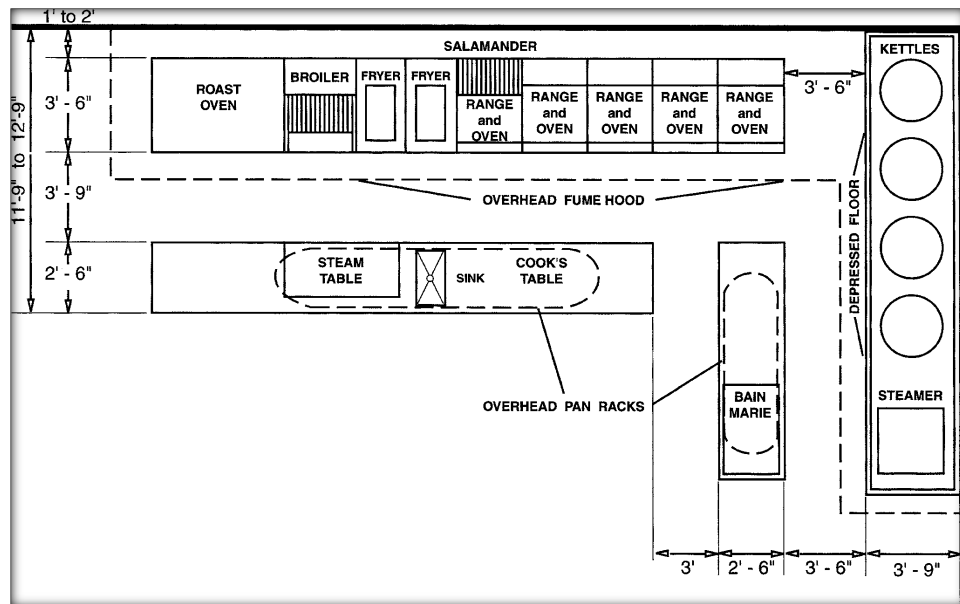
Merupakan jenis restoran yang biasanya terletak di hotel. Bentuk restoran ini berupa ruang makan besar, dengan penyajian makanan yang resmi. Pelayanan makanan diberikan dengan gaya Perancis atau Rusia. Pelanggan yang datang harus berpakaian formal dan resmi.

### **2.3.1. Konsep Mendesain Restoran**

Menurut Katsigris dan Thomas(2009), komponen restoran yang dirancang dengan baik tidak luput dari perhatian pelanggannya. Setiap orang akan memberi tahu bahwa lingkungan membuat makanan yang terasa lebih baik. Bahkan dalam pengaturan kantin makanan yang besar, sentuhan yang signifikan berkontribusi pada perasaan hangat dan mengundang. Contohnya adalah tanaman hijau, penampakan produk segar, kotak saran untuk komentar pelanggan, serta papan buletin inventif. Pada dasarnya, tanpa mempedulikan apa tema atau kisaran harga, penting untuk membuat pelanggan merasa diterima, aman, dan dirawat.

Dapur adalah jantung dari setiap bisnis layanan makanan. Seperti jantung manusia, tugasnya adalah untuk memompa serta mengedarkan darah untuk memberi kehidupan di bagian lainnya. Oleh karena itu, penempatan dapur akan mempengaruhi kualitas makanan, jumlah tamu yang datang untuk bersantap, peran dan beban kerja pelayan serta karyawan dapur, utilitas biaya, dan bahkan suasana ruang makan. Perlu diingat, masing-masing elemen ini juga berperan dalam keuntungan keseluruhan bisnis.

Dapur yang dirancang dengan buruk dapat membuat persiapan dan pengantaran makanan lebih sulit daripada seharusnya, dan bahkan dapat mengurangi semangat karyawan. Jadi, jika pemilik restoran baru hanya memiliki sedikit uang tunai untuk dibelanjakan pada desainer profesional, uang itu akan lebih baik jika dihabiskan untuk merencanakan lokasi dan desain dapur satu area, di mana peralatan, ventilasi, pipa ledeng, dan umum biaya konstruksi digabung menjadi satu untuk investasi besar.



Gambar 2.6 Contoh Desain Dapur bentuk L

(Design and Equipment for Restaurants and Foodservice: A Management View, 2009)

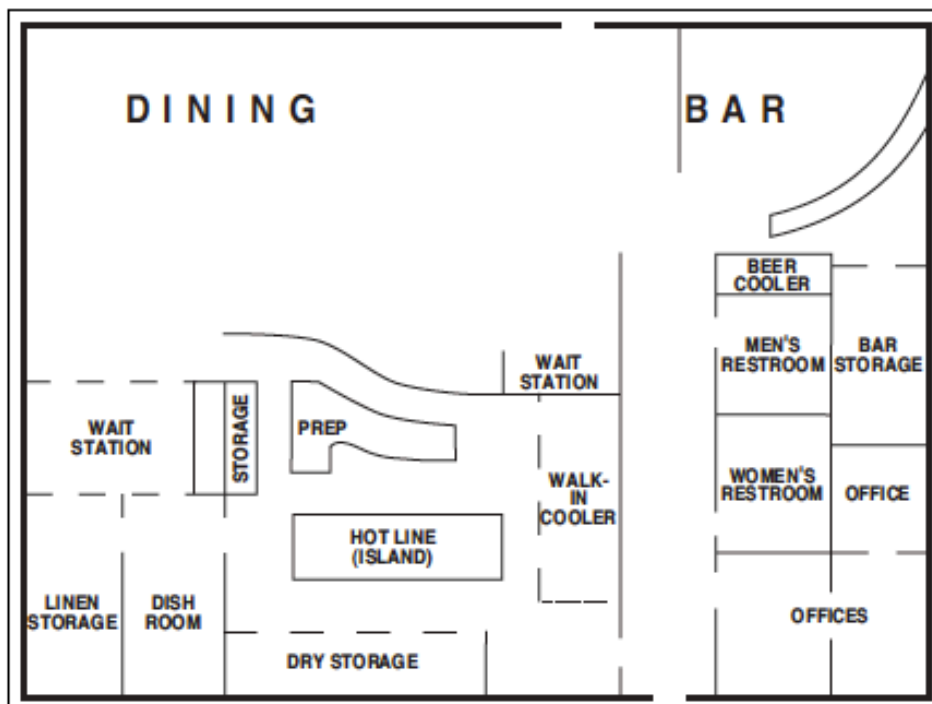
### 2.3.2. Pengalokasian Ruang

Menurut Katsigris dan Thomas(2009), perencanaan ruangan dimulai dengan memeriksa semua bagian dari fasilitas restoran, bahkan di luar bagian depan dan belakang. Perencanaan ruang yang dijumpai pada restoran terdiri dari:

- a. Eksterior: tempat parkir, area makan teras, meja samping. Restoran yang terletak di mal atau gedung perkantoran juga harus memperhitungkan tempat duduk bergaya *food court* atau area publik yang mengelilinginya.
- b. Interior (bagian depan): Pintu masuk, ruang makan, stasiun tunggu, area layanan minuman, toilet.
- c. Interior (bagian belakang): Area persiapan makanan panas, area persiapan makanan dingin, area penyajian, area roti, ruang makan.

- d. Area pelengkap: area penerimaan makanan, penyimpanan makanan kering, penyimpanan makanan basah, ruang loker karyawan, ruang kantor.

Tidak setiap restoran akan membutuhkan ruang untuk masing-masing daerah ini, dan signifikansi setiap area tergantung sepenuhnya pada jenis restoran. Menggunakan luas area restoran dan makanan yang disajikan, anda dapat memetakan jumlah ruang yang diperlukan. Gambar di bawah ini menunjukkan contoh ruang individu untuk penyimpanan, area persiapan, area memasak dan menyajikan makanan, ditambah fasilitas pencuci piring dan staf.



Gambar 2.7 Contoh Denah Restoran

(Design and Equipment for Restaurants and Foodservice: A Management View, 2009)



Seiring berjalannya restoran, ingatlah bahwa pasar restoran sangat bersaing sehingga ada kemungkinan anda sebagai pemilik akan mengubah sesuatu, seperti menu, konsep, atau ukuran restoran dalam waktu tiga hingga lima tahun. Berada di atas semua pernyataan tersebut adalah ketersediaan sumber daya dan kemampuan serta ketersediaan investor restoran untuk memungkinkan calon pemilik untuk membuat restoran yang sesuai keinginan.

### **2.3.3. Konsep Restoran A'la Carte**

Menurut Baraban dan Durocher (2010), salah satu jenis servis penyajian makanan pada restoran adalah *a'la carte*. Restoran jenis ini biasa ditemukan pada restoran kelas menengah, ruang makan eksekutif, hotel, kedai kopi, serta restoran lain dengan *full-service*. Proses awal pada servis ini adalah pelayan yang mencatat pesanan dari setiap pelanggan pada setiap meja. Setiap orang dapat memesan makanan dan minuman yang berbeda. Selanjutnya pelayan menyerahkan daftar pesanan kepada koki yang berada di dapur. Koki menyiapkan makanan sesuai dengan urutan pemesanan yang didapat dari pelayan.

Dapur restoran dengan konsep *a'la carte* selalu dilengkapi dengan peralatan dapur untuk kegiatan memasak kilat. Peralatan tersebut seperti kompor *flat top*, pemanggang berbahan arang, serta alat masak dengan tekanan tinggi. Peralatan memasak tersebut dibutuhkan untuk menyiapkan makanan dalam porsi satuan, sesuai dengan kebebasan dalam pemesanan menu tiap pelanggan. Sebagai pelengkap, dapur restoran memerlukan peralatan mengukus untuk menghangatkan makanan dan saus ketika koki menyiapkan makanan secara masif.

Hal yang penting dalam restoran a'la carte adalah proses sebelum preparasi makanan pada dapur. Proses sebelum preparasi dapat menentukan kecepatan penyajian makanan dan produktifitas pada dapur secara keseluruhan. Terdapat beberapa pertimbangan ketika akan melakukan proses ini. Pertama, kabinet untuk menyiapkan sayuran dan daging sebaiknya dipisah untuk menghindari saling mengkontaminasi. Contohnya adalah ketika akan menyiapkan salad, maka sayuran harus dipisahkan dari bagian preparasi daging agar terhindar tidak terkena cairan lelehan dari es batu pada daging. Kedua adalah apakah proses menyiapkan makanan akan dilakukan secara mekanik atau manual. Contohnya adalah penggunaan mesin pengaduk berukuran besar yang dapat menghancurkan dan mengaduk daging berukuran besar. Mengaduk secara manual dengan tangan dapat menghabiskan waktu hingga 10 menit, berbeda jauh dengan mesin yang memakan waktu 60 detik. Hal ini dapat mengurangi beban kerja koki yang mempengaruhi jam kerja, namun di sisi lain terdapat peningkatan penggunaan listrik. Ketiga dan terakhir adalah apakah akan ada penggunaan satu alat memasak di saat bersamaan. Restoran a'la carte memungkinkan adanya pemesanan menu sama dari meja berbeda di waktu yang berdekatan. Untuk mengatasi masalah ini, diperlukan penggabungan persiapan beberapa pesanan secara bersamaan.

Sebelum makanan disajikan pada piring, dilakukan proses *assembly* (penyatuan). Pada restoran a'la carte, proses ini disesuaikan dengan area preparasi dan penyajian makanan. Contohnya adalah penyajian lobster yang berasal dari area pengukus. Lobster kemudian dibawa ke area penyajian untuk diserahkan pada pelayan dan selanjutnya diantar langsung kepada pelanggan. Area penyatuan

restoran *a'la carte* berukuran lebih kecil dibanding restoran prasmanan, karena restoran prasmanan membutuhkan kabinet lebih besar untuk menampung piring saji pada waktu yang bersamaan.

#### 2.4. Warna

Menurut Gurney (2010) warna cahaya putih yang dibiaskan oleh prisma atau pelangi, hingga memisahkan warna-warna menjadi sebuah gradasi. Warna tersebut membuat yang mengitari lingkaran roda warna dengan menggabungkan kedua ujung spektrum yang terlihat yaitu merah dan violet. Warna yang muncul dari penggabungan itu adalah tujuh warna pokok yaitu merah, jingga, kuning, hijau, biru, indigo, dan violet. Tradisi diantara para seniman yaitu tidak menganggap warna indigo sehingga mereka hanya berfokus untuk menggunakan keenam warna lainnya. Para seniman terdahulu menganggap warna primer terdiri dari merah, biru dan kuning.



Gambar 2.8 Roda Warna

(Color and light: a guide for the realist painter, 2010)

## 2.5. Set dan Properti

Menurut LoBrutto(2002), desainer set merupakan bagian dari bidang desain produksi dalam sebuah film. Seorang desainer set bertugas untuk membuat daftar dari dekorasi elemen yang diperlukan di setiap lokasi sesuai dengan naskah. Yang termasuk dalam kategori set adalah cat dinding, sampul lantai, perabotan, lukisan, foto, buku, majalah, perkakas serta peralatan audio-visual.

Properti dalam film menurut LoBrutto(2002) adalah hal spesifik yang meningkatkan tekstur visual desain dan memberikan imajinasi ke dalam cerita. Setiap elemen visual harus melengkapi, mendukung, dan mengembangkan narasi sinematik dan sesuai dengan rencana desain secara keseluruhan. Seseorang yang bekerja membuat set disebut *property master*. *Property master* mendaftarkan alat peraga (properti) yang diperlukan untuk setiap adegan, termasuk item yang diperlukan yang akan menghidupkan film, melalui desain dan perbedaan. Daftar "belanja" atau "*laundry*" ini adalah bagian penting dari merancang film. Mereka mengatur pendekatan untuk desain dan merangsang ide-ide dan kreativitas. Daftar akan digunakan untuk menemukan, membuat, membangun, menyewa, dan melaksanakan desain.