

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1. Animasi**

Animasi adalah proses yang memakan waktu dan energi, baik secara fisik maupun mental (White, 2006). Seperti yang diutarakan oleh Stuart Mealing (1998), Animasi gambar yang bergerak. Motifnya bisa berupa hiburan, keperluan ilmiah, media komersial atau lainnya, tetapi caranya adalah dengan menyajikan beberapa gambar, yang disebut *frames*, secara berurutan sehingga penonton akan menerima rangkaian gambar diskrit sebagai salah satu gerakan yang berkelanjutan.

Animasi pada dasarnya dibagi menjadi 2, yaitu *2D animation* dan *3D animation*. Kategori itu kemudian diperluas dengan lahirnya gaya baru seperti *stop motion animation* dan *hybrid animation*.

##### **2.1.1. Animasi 3D**

Animasi 3D, yang jatuh ke bidang grafis komputer 3D, adalah istilah umum yang menggambarkan seluruh industri yang *software* dan *hardware* animasi 3D dalam banyak jenis produksi (Beane, 2012). Industri film adalah salah satu industri terbesar yang menggunakan animasi 3D. Film-film ini biasanya memakan waktu sekitar enam bulan hingga empat tahun, tergantung pada skala proyek. Kru produksi dapat berkisar dari 3 orang hingga 300, sekali lagi tergantung pada skala film keseluruhan.

Kehadiran dari *software 3D* yang canggih dan komputer yang dapat menanganinya menambah perspektif yang baru dari seni (Ratner, 2004). Kombinasi antara seni melukis, menggambar, dan memahat ini adalah bentuk seni baru yang menantang kecerdasan dan sifat kreatif dari seorang seniman. Menurut Peter Ratner (2004), Sebagian besar studio animasi menghargai beban yang harus dipikul seseorang yang mengetahui segalanya tentang 3D. oleh karena itu, studio animasi biasanya membagi tugas-tugas di antara spesialis pencahayaan, *modeller*, *texture artist*, *render artist*, animator, dan sebagainya.

## 2.2. Genre

Genre ada jenis atau pengelompokan pada suatu karya berdasarkan pada bentuknya. Nelmes (2012) membagikan genre dalam berbagai kriteria sesuai dengan definisinya. Genre sebagai topik bersejarah yang meliputi *western*, *gangster*, *epic* dan sebagainya. Genre sesuai dengan tujuannya yaitu *komedi*, *horror*, *thriller*. Genre berdasarkan topik yang dibahas seperti *sci-fi*, *fantasy*, *crime film* dan sebagainya. Genre berdasarkan style nya yang meliputi *noir* dan *blockbuster*. Serta genre berdasarkan target penonton nya.

## 2.3. Sinema Horor

Sebagian besar dampak gambar biasanya berasal dari manipulasi pencahayaannya. Di bioskop, pencahayaan lebih dari sekadar penerangan yang memungkinkan kita untuk melihat aksi. Area yang lebih terang dan lebih gelap dalam bingkai membantu menciptakan komposisi keseluruhan dari setiap shot dan dengan demikian memandu perhatian kita pada objek dan tindakan tertentu. Sebuah cahaya yang

terang dapat menarik mata penonton pada gerakan tokoh, sementara pada pencahayaan yang redup dengan banyak bayangan dapat menyembunyikan detail atau membangun ketegangan tentang apa yang mungkin akan terjadi. Pencahayaan juga dapat mengartikulasikan tekstur: lekuk wajah, butiran sepotong kayu, dekorasinya jaring laba-laba, kilau kaca, kilau permata.

Genre horor dikenali karena efek emosional yang diberikan pada penonton (Bordwell & Thompson, 2006). Film horor bertujuan untuk mengejutkan, memualkan, mengusir, dan menakutkan para penonton. Dorongan inilah yang membentuk konvensi dari genre horror.

Dapat dikatakan bahwa kemampuan genre horor untuk bercabang dan berkembang biak, terus-menerus menyesuaikan diri dengan konteks sosial dan sejarah yang berbeda, membuatnya sulit untuk menjabarkannya dalam istilah kritis (Hutchings, 2009). Kenyataannya, genre horor dapat bervariasi dari berbagai kelas, baik atas, menengah, maupun kelas bawah, sehingga mencari keterkaitan antar kelas tersebut akan menghasilkan konklusi yang lebih abstrak.

Menurut Carroll (1990), Untuk membuat sinema horor, harus ada narasi yang melibatkan ancaman terhadap normalitas, kenajisan terhadap suatu tempat dan monster yang mewujudkan sosok najis tersebut. Manusia cenderung tertarik terhadap ketakutan dan kenajisan tersebut sebagai kompleks *attraction-repulsion*. *Attraction-repulsion* adalah hubungan sado-masokistis antara penonton dan film horor di mana penonton suka tunduk pada kerasnya film horor. *Attraction-repulsion*

biasanya digunakan sebagai tema yang umum dalam film-film vampir, di mana para korban takut pada vampir tetapi tunduk pada kekuatannya.

### 2.3.1. **Pencahayaan Horor**

Ratner (2004) menjelaskan bahwa Pencahayaan untuk adegan horor biasa diciptakan mirip dengan pencahayaan pada film kriminal, dengan menggunakan kontras tinggi yang disertai dengan banyak bayangan. Dalam adegan horor, cahaya yang dipancarkan lampu cenderung bersifat hangat. Cahaya sangat berguna dalam film horor untuk memproyeksikan objek tambahan ke tempat kejadian. Ini membuat lingkungan tampak mengandung lebih dari yang sebenarnya diletakkan. Sebagai contoh, pohon mati dengan ranting-ranting yang menjulur tidak menyenangkan dan jerat yang bergoyang-goyang tertiuip angin dapat diproyeksikan ke dinding remang-remang, berwarna merah darah. Dengan menambahkan lampu volumetrik yang masuk melalui jendela juga dapat memberikan pemandangan misterius dan drama pada sebuah adegan horor. Semua ini membuat pemandangan tampak mengganggu atau dingin.



Gambar 2.1. Pencahayaan dari Lampu Volumetrik  
([https://en.wikipedia.org/wiki/Volumetric\\_lighting/](https://en.wikipedia.org/wiki/Volumetric_lighting/))

pengaturan dan pencahayaan pada film horor merupakan salah satu ikonografi dari genre horor (Bordwell & Thompson, 2006). Pengaturan dimana monster mungkin mengintai manusia dibalik kegelapan dalam rangka membuat penonton mengantisipasi akan sebuah kejutan. Pengaturan ini dipopulerkan oleh rumah gelap tua tempat sekelompok calon korban berkumpul pada film *The Cat and Canary* (1927) dan semenjak itu digunakan pada film seperti *The Haunting* (1999) dan *The Others* (2001)

#### 2.4. *Environment*

Didalam sebuah animasi, mustahil untuk mulai menggerakkan komponen tanpa terlebih dahulu mengetahui di mana elemen yang bergerak dan yang tidak bergerak akan muncul di layar dalam setiap adegan. Oleh karena itu, tata letak perlu dibuat untuk menggambarkan ini. Tata letak latar atau lingkungan menentukan semua yang tidak bergerak dalam sebuah adegan, sedangkan tata letak animasi menentukan semua yang bergerak (White, 2009).

#### 2.5. *Mise-en-scene*

Dalam bahasa Prancis, *mise-en-scene* berarti "memasukkan kedalam adegan", dan itu pertama kali diterapkan pada pentas seni drama panggung. Sarjana film kemudian memperluas istilah tersebut ke arah film, menggunakannya untuk menandakan kontrol sutradara atas apa yang muncul dalam bingkai film. *Mise-en-scene* memiliki aspek-aspek film yang tumpang tindih dengan seni teater yaitu *setting*, *lighting*, kostum, dan perilaku para tokoh. Dalam mengendalikan *mise-en-scene*, sutradara mempersiapkan bahan-bahan yang akan masuk kedalam bingkai

kamera. *Mise-en-scene* biasanya melibatkan beberapa perencanaan, tetapi pembuat film mungkin terbuka untuk acara yang tidak direncanakan juga. (Bordwell & Thompson, 2006)



Gambar 2.2. Penggunaan *mise-en-scene* dalam mendukung adegan film  
(The Shape of water (2017))

### 2.5.1. Setting

Menurut Andre Bazin (seperti yang dikutip pada Bordwell & Thompson, 2006), *setting* sangat berpengaruh pada sinema film. Tidak seperti seni teater yang dimana tokoh merupakan penggerak utama cerita, film dapat menimbulkan drama tanpa penggerakan dari tokoh. Dobrakan pintu, sehelai daun yang tertiuip angin, deburan ombak di pantai dapat meningkatkan efek dramatis. Beberapa karya film menggunakan manusia hanya sebagai aksesori, atau berlawanan dengan alam, yang merupakan tokoh utama sejati. Dalam memanipulasi *setting* film, pembuat film dapat membuat properti. Ini adalah istilah lain yang dipinjam dari teater *mise-en-scene*. Ketika suatu objek dalam *setting* memiliki fungsi dalam tindakan yang sedang berlangsung, kita dapat menyebutnya sebagai properti.

### 2.5.2. Ruang dan Waktu

Sinema adalah seni ruang dan juga waktu. Jarak antara komposisi yang terjadi didalam bingkai dapat mempengaruhi perhatian penonton terhadap film. Peletakkan tokoh ditengah bingkai dan disertai dengan properti yang minimalis akan membuat adegan pada gerakan tokoh. Sementara jika properti terletak bertebaran didalam bingkai kamera, perhatian penonton akan dengan mudah teralihkan. Peristiwa ini dapat dimanfaatkan oleh sang sutradara untuk menambahkan kunci yang tersirat dan pada waktu yang tepat didalam adegan untuk melatih kejelian mata penonton.

### 2.6. *Natural Environment*

Menurut Raymond Williams (seperti yang dikutip oleh O'Brien, 2018) Alam adalah mesin dan organisme, benda pasif dan vitalis. Digambarkan sebagai orang biadab dan mulia, sakit dan sehat, duniawi dan surgawi, kacau dan teratur. Alam bersifat dan tersurat, acuh tak acuh terhadap tujuan manusia dan membantu segala perilakunya, alam menampilkan dirinya sebagai sahabat baik dan musuh terburuk.

Narasi adalah serangkaian peristiwa yang terkait, yang masing-masing terjadi dalam suatu ruang dan waktu. Bergantung pada topik yang dipermasalahkan, baik penulis maupun narator dapat menentukan apa yang dipahami tentang ruang dan waktu itu. tokoh dalam sebuah narasi akan merespons dan bertindak berdasarkan batasan lingkungan narasi mereka. ada beberapa cara yang dapat dikatakan sebagai bagian dari lingkungan alami:

1. Ruang di mana peristiwa naratif terjadi, sebagian besar atau kecil, dipahami sebagai ruang alami. Ruang ini sebagai relatif tidak tersentuh oleh desain manusia (seperti hutan alami). Inilah yang biasanya dimaksud dengan 'pengaturan' alami (*natural setting*).
2. Tindakan dan sikap tokoh ketika termotivasi oleh fitur dan proses lingkungan (seperti penskalaan gunung, atau awal kekeringan).
3. Ketika penulis dan/atau narator secara kreatif menekankan aspek-aspek atau sifat-sifat tertentu dari lingkungan alam, seperti ketika penulis menentukan bahwa sebuah adegan terjadi saat matahari terbenam, atau ketika sebuah *soundtrack* film menekankan keberadaan satwa liar terdekat.

Didalam sebuah lingkungan alami, kejadian diatas akan secara langsung maupun tidak langsung terkait terhadap satu sama lain.

## 2.7. Arsitektur Batak

Seperti yang dijelaskan oleh Dawson dan Gillow (1994), budaya suku Batak berpusat dan berasal dari danau Toba dan pulau yang ada ditengah danau tersebut yang bernama Pulau Samosir. Dalam bahasa batak, rumah adat disebut dengan *jabu*. Rumah adat batak terdiri dari tiga bagian. Rumah biasanya dibangun bertingkat menggunakan rangkaian pilar kayu yang didasari dengan batu. Beberapa pilar ini mendukung balok longitudinal yang dikenal sebagai *labe-labe*, yang membentang sepanjang rumah setinggi kepala untuk membantu menampung

sebuah atap besar. Dinding pada rumah adat batak menyondong ke luar dan memberikan stabilitas tambahan pada struktur.



Gambar 2.3. Arsitektur Rumah Adat Batak  
(<http://danautoba.org/>)

Ruang tamu rumah adat batak bersifat kecil dan gelap. Cahaya masuk melalui jendela kecil di masing-masing sisi. Penghuni menghabiskan sebagian besar waktu mereka di luar rumah dan sebagian besar rumah digunakan untuk tidur. Akses menuju loteng biasanya disediakan di bagian depan ruang tamu. Barang warisan keluarga dan terkadang kuil disimpan di sini. Secara tradisional, Batak Toba akan memasak di atas perapian di belakang ruang tamu dan membuat ruang tamu berasap. Dengan perubahan baru-baru ini dalam praktik kebersihan, dapur sekarang sering dibangun terpisah dalam ekstensi di bagian belakang rumah (Dawson & Gillow, 1994).

Dawson dan Gillow (1994) kemudian melanjutkan dengan mengatakan bahwa rumah-rumah asli Batak Toba adalah rumah-rumah komunal yang besar, tetapi sekarang sudah menjadi langka, dengan sebagian besar rumah sekarang dibangun dalam gaya Melayu etnis dengan bahan modern dan tradisional.

Meskipun lebih luas, berventilasi lebih baik, lebih cerah, dan lebih murah untuk dibangun, jabu dianggap lebih bergengsi. Kini rumah jabu biasanya dihuni oleh keluarga tunggal.



Gambar 2.4. Denah Rumah Adat Batak

(<http://danautoba.org/>)

## 2.8. Perabotan Tradisional Batak

Perabotan dan alat rumah tangga yang khas dimiliki oleh suku batak antara lain:

1. Amak atau tikar yang biasanya dibiarkan terbentang pada lantai sebagai alas untuk perjamuan tamu. Penghuni rumah juga biasanya menggunakan tikar sebagai alas tidur, melainkan menggunakan tempat tidur.
2. Hombung atau tempat penyimpanan barang berharga suku batak. Di keempat ujung bagian atasnya selalu diberi ukiran. Hombung ini biasanya digunakan untuk menyimpan ulos ataupun benda berharga lainnya. Hombung dibuat dengan teknik yang sama dengan pembuatan rumah adat batak dan biasanya dibuat oleh orang yang sudah ahli.



Gambar 2.5. Hombang

(<http://proantic.com/>)

3. Hansung atau Hiong yang digunakan sebagai wadah untuk mengambil air dari sumur dan sekaligus tempat penyimpanannya. Hansung atau Hiong adalah tabung besar yang terbuat dari bambu besar dengan ruas buku yang panjang. Selain sebagai tempat penyimpanan air, Hansung ini dapat juga digunakan sebagai tempat penyimpanan tuak atau minuman aren khas batak.



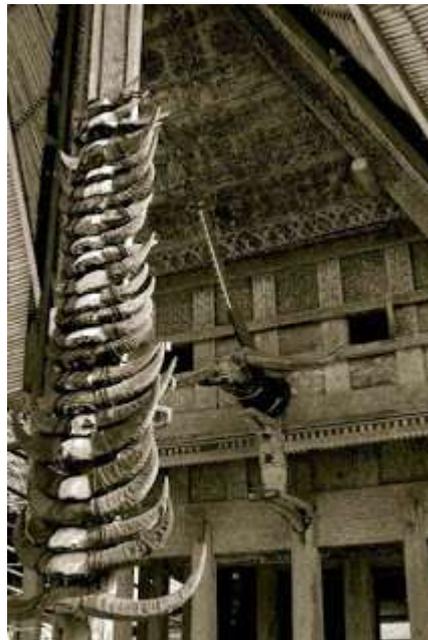
Gambar 2.6. Hansung atau Hiong

(<http://obatak.id/>)

## 2.9. Gorga Batak

Gorga adalah seni ukir khas batak dengan cara memahat yang biasanya terdapat pada bagian luar rumah adat Batak Toba, namun juga dapat dilihat pada bagian dalam rumah. Ukiran gorga biasanya terukir pada dinding bangunan batak namun juga diukir pada beberapa alat seni musik seperti gendang, Sarune, Kecapi dan beberapa alat musik lainnya. Gorga sebagai seni dekorasi batak terdiri dari berbagai macam, yang diantaranya:

1. Gorga Jorgom atau Gorga Ulu Singa. Ulu adalah kepala atau bagian atas tubuh. Gorga ini biasanya ditempatkan diatas pintu masuk rumah, baik berwujud binatang maupun manusia.



Gambar 2.7. Gorga Jorgom  
(<https://sibatakjalanjalan.com/>)

2. Gorga Ulu Paung. Ulu Paung artinya bagian paling puncak dari rumah. Selain penambah hiasan rumah, terdapat kepercayaan suku batak dimana gorga ini dibekali dengan kekuatan gaib untuk menangkal ilmu hitam dari luar rumah.



Gambar 2.8. Gorga Ulu Paung  
(<https://sibatakjalanjalan.com/>)

### 2.10. Teori Warna

Warna merupakan salah satu dari aset terpenting seorang seniman (Demers, 2002). Warna membantu seniman dalam mengekspresikan banyak segi dari kepribadiannya. Seorang seniman juga dapat membuat dan memanipulasi perasaan atau suasana hati dengan pilihan warna yang digunakan nya. Warna juga memiliki sifat psikologis nya masing-masing, seperti yang dijelaskan pada Demers (2002):

## 1. Merah

Merah merupakan warna yang angkuh, mencari perhatian, dan warna yang paling enerjik dari spektrum. Secara emosional, warna merah berasosiasi pada hati manusia, bunga mawar, bungkus coklat. Di sisi lain, warna merah juga berasosiasi pada alarm, mesin pemadam kebakaran, dan tanda berhenti. Penggunaan warna merah yang eksematik dapat mengakibatkan pada agitasi, kemarahan, dan kekerasan.



Gambar 2.9. Warna Merah pada Kebakaran Kota

(<https://edition.cnn.com/2019/10/29/us/california-fires-tuesday/index.html/>)

## 2. Jingga

Jingga merupakan hasil perpaduan dari warna merah dan kuning. Warna jingga masih dianggap sebagai warna yang senang dan hidup dan biasanya berasosiasi pada musim gugur.

## 3. Kuning

Kuning seringkali digunakan untuk menciptakan kesan yang ceria dan bersahabat, namun juga memiliki makna penakut dan berhati-hati. Kuning biasanya berasosiasi dengan matahari, emas, spiritualitas, dan inspirasi. Sisi

hati-hati dari warna kuning dapat ditemukan ketika kita melihat lambang tanda peringatan



Gambar 2.10. Adegan dari Film *Big Fish* (2003)

(<https://gointothestory.blcklst.com/script-to-screen-big-fish-5eca26aad841/>)

#### 4. Hijau

Warna hijau digunakan dalam menciptakan kesegaran dan seringkali ditemukan pada alam. Warna hijau dapat melambangkan kehidupan, harapan, dan pertumbuhan. Di sisi lain, warna hijau dapat memberikan kesan rasa dengki, dan rasa mual.



Gambar 2.11. Warna Hijau pada Hutan.

Jumanji: The Next Level (2019)

## 5. Biru

Warna biru berasosiasi pada langit yang cerah maupun laut yang dalam. Warna biru biasanya memberikan kesan yang surgawi, namun juga dapat memberikan sisi yang kelam dan perasaan depresi.



Gambar 2.12. Warna Biru pada Suasana Malam  
(When Marnie was There (2014))

## 6. Ungu

Ungu dulu dikenal sebagai warna yang mewah dan elegan karena hanya dapat didapatkan oleh keluarga kerajaan. Secara sublim ungu dapat melambangkan harta-kekayaan, namun seringkali digunakan untuk memberikan kesan mistis dan misterius



Gambar 2.13. Nuansa Ungu untuk Memberikan Kesan Mistis  
(Avatar (2009))

## 7. Putih

Warna putih dilihat sebagai warna yang suci. Biasanya berasosiasi pada surga, malaikat, dan seringkali dipakai oleh protagonis pada film. Warna putih melambangkan kepolosan, kebaikan, dan kebenaran.

## 8. Hitam

Warna hitam biasanya dilihat ketika kita melihat kegelapan. Seringkali digunakan sebagai tanda kematian, keputusasaan, dan kesepian.



Gambar 2.14. Efek Mistis dari Warna Hitam

(<http://marcelothefourth.blogspot.com/2014/11/dilim-na-sumakop-sa-bayan-ni-princess.html/>)

### 2.10.1. Teori Warna Adat Batak

Warna merah, putih dan hitam merupakan warna yang khas pada tradisi adat batak. Warna ini melambangkan 3 dewa pada adat batak yaitu Batara Guru, Sori Sohaliapan dan Bala Bulan. Ketiga dewa inilah yang mengatur dan bertanggung jawab atas bumi yang diciptakan oleh sang pencipta atau Mulajadi Nabolon.



Gambar 2.15. Ukiran Gorga Adat Batak

(<http://sibatak.com/>)

Batara Guru adalah dewa pencipta dan ia adalah yang menciptakan dan menegaskan segala peraturan di muka bumi. Oleh karena itu bagi adat batak warna hitam melambangkan keteguhan dan kebijaksanaan. Oleh karena dewa sori sohalipan yang mengajak para umatnya untuk selalu bersifat bijak dan bertobat, Putih melambangkan kesucian dan hati yang ikhlas. Dan yang terakhir adalah Bala Bulan sebagai dewa penghukum umat manusia yang menghukum setiap manusia yang berdosa, oleh karena itu merah melambangkan kekuatan dan ketegasan.