



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

Menurut Withrow (2009), animasi adalah seni yang menangkap benda hidup atau bergerak ke dalam *still image*. Withrow juga menambahkan, kebanyakan orang memiliki pengertian animasi sebagai seorang tokoh yang digerakkan dengan makna tertentu dan biasanya didampingi *voice acting*. Dilansir dari laman Kamus Webster (seperti dikutip dalam Denslow, 1998, hlm. 1) terdapat 2 pengertian animasi, yaitu (1.) gambar bergerak yang dibuat dengan memotret berbagai posisi sebuah objek (boneka atau bagian mekanik) secara berturut-turut; (2.) kartun animasi, gambar bergerak yang terbuat dari beberapa gambar simulasi pergerakan dengan perubahan yang progresif.

Chong (2007) mendefinisikan animasi sebagai sebuah proses yang menciptakan ilusi gerakan dari beberapa gambar secara berurutan. Secara spesifik, animasi merupakan beberapa *sequence* gambar yang ditampilkan secara cepat sehingga menimbulkan ilusi optikal dikarenakan fenomena *persistence of vision* (Withrow, 2009). *Persistence of vision* sendiri merupakan sebuah prinsip yang menjelaskan bahwa sebenarnya mata manusia memiliki kemampuan untuk menahan sebuah gambar yang kita lihat secara sementara. Prinsip ini ditemukan oleh Peter Mark Roget pada tahun 1824 (Williams, 1999).

2.1.1. Animasi 3D

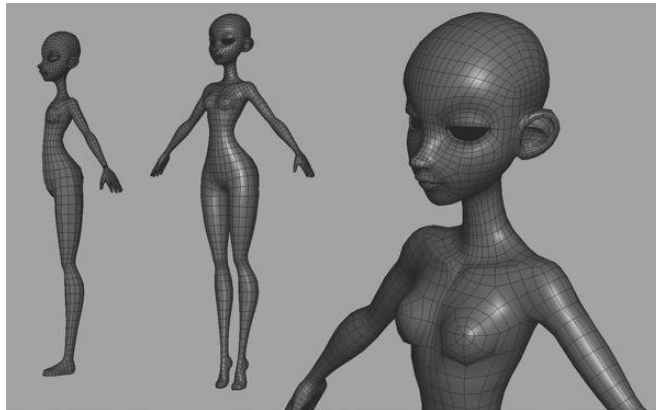
Menurut Zeman (2014), seni yang dihasilkan komputer 3D merupakan hal yang cukup kompleks. Salah satu seni yang menggunakan komputer 3D adalah animasi. Animasi 3D merupakan istilah yang digunakan untuk menggambarkan industri yang menggunakan *software* dan *hardware* dalam komputer untuk membuat animasi (Beane, 2012). Dalam buku *Film Art: An Introduction 10th Edition*, Bordwell & Thompson (2012) mengatakan bahwa *computer imaging* telah merevolusi dunia animasi. Sekarang, *software* dapat dengan mudah menghasilkan ribuan gambar yang berubah sedikit demi sedikit sehingga menciptakan ilusi gerakan. Namun, hal tersebut bukan berarti bahwa *filmmaker* dapat menghasilkan sebuah film hanya dengan beberapa klik *mouse*. *Filmmaker* harus tetap memasukan *scan* gambar model 3D, gambar dari *digital tablet* atau membuat gambar *wireframe* ke dalam sebuah *software* dan kemudian *render*-nya (Bordwell & Thompson, 2012, hlm. 389-391).

Menurut White (2012), perbedaan medium animasi 2D dan 3D terletak pada kemampuan dari animator. Animator 2D harus memiliki tingkat kemampuan artistik dan menggambar yang signifikan, sedangkan hal tersebut tidak berlaku untuk animator 3D. Selain itu, animasi 2D dan 3D memiliki tahapan produksi yang berbeda. Dalam bukunya yang berjudul *Secrets of Digital Animation*, Withrow (2009) menjelaskan adanya tahapan dalam proses produksi animasi 3D atau yang disebut *3D pipeline*. Beberapa tahapan tersebut adalah sebagai berikut:

1. *Preproduction*

Dalam tahapan ini terdapat proses pengembangan cerita, desain dan *previsualization*.

2. *Modeling*

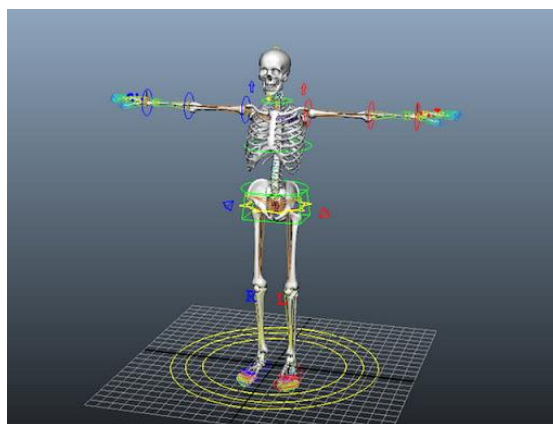


Gambar 2.1. *Modeling*

(Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/411657222173015833/?lp=true>)

Proses dari tahapan ini adalah mengembangkan representasi wireframe yang matematis dari karakter 3d melalui *software* khusus seperti Maya atau 3ds Max (keduanya merupakan *software* dari Autodesk).

3. *Rigging*



Gambar 2.2. *Rigging*

(Sumber: <http://www.cadnav.com/3d-models/model-45258.html>)

Tahapan ini merupakan proses penambahan tulang, *constraints*, dan *controls* pada sebuah karakter atau model berartikulasi lainnya yang disiapkan untuk proses animasi.

4. *Texturing*



Gambar 2.3. *Texturing*

(Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/456482112234489115/>)

Proses penambahan karakteristik pada permukaan model 3D. Tekstur tersebut dapat terdiri dari beberapa *layer*.

5. *Layout* dan animasi

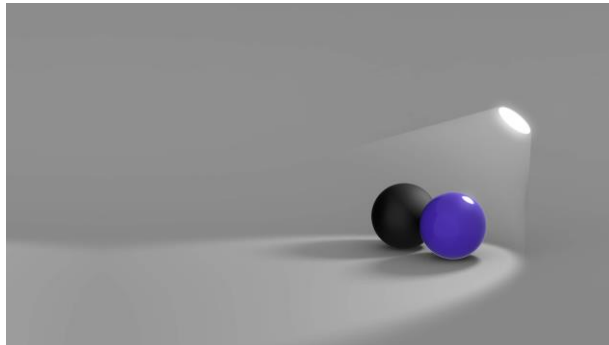


Gambar 2.4. *Layout*

(Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=xbUqONGKs8k>)

Sebuah tahapan produksi yang mana pergerakan dari karakter dan kamera dibuat secara garis besar terlebih dahulu sebelum ditambahkan animasi yang telah selesai.

6. *Lighting* dan *shading*

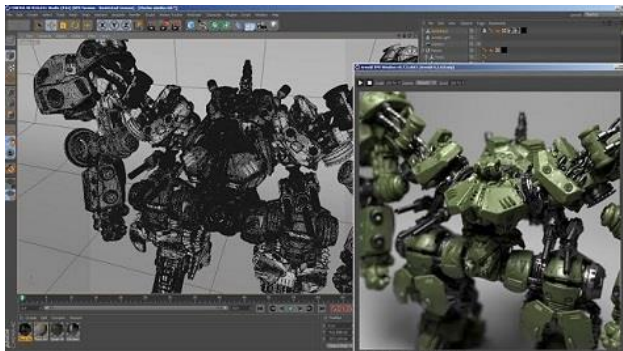


Gambar 2.5. *Lighting*

(Sumber: <https://www.vectary.com/3d-modeling-how-to/basic-3d-lighting-techniques-for-3d-design-projects/>)

Seperti halnya fotografi dan sinematografi, pencahayaan yang efektif dan imajinatif —penggunaan *virtual key*, *fill*, dan tipe pencahayaan lainnya; mengatur tingkat *ambient light*; dan *shading*—dapat memiliki dampak dramatis yang kuat, informasi *clarity*, dan *mood* dari *scene*.

7. *Rendering*

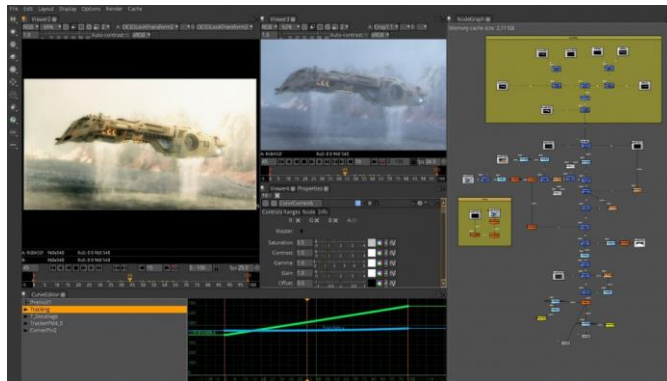


Gambar 2.6. *Rendering*

(Sumber: <https://www.build-gaming-computers.com/3d-rendering-pc-build.html>)

Proses menciptakan representasi 2D dari sebuah *scene* 3D.

8. Compositing



Gambar 2.7. Compositing

(Sumber: <https://natrongithub.github.io/>)

Tahapan *postproduction* dari gambar yang ber-layer atau animasi untuk menciptakan hasil final dari beberapa kombinasi elemen.

Menurut Beane (2012), industri animasi 3D saat ini sudah sangat berkembang dengan pesat. Hal ini membuat industri bidang lain mulai memikirkan cara untuk memanfaatkan animasi 3D agar dapat membantu mereka. Salah satu industri yang paling banyak memanfaatkan animasi 3D adalah industri *Entertainment*. Industri *Entertainment* ini mencakup film, televisi, *video games* dan periklanan (Beane, 2012, hlm. 2-8). Beane (2012) menambahkan bahwa laju perkembangan animasi 3D yang sangat pesat ini membuat diharuskannya penambahan kategori baru. 3 kategori baru dalam animasi 3D adalah seni, *augmented reality*, dan *projection mapping*.

Contoh penggunaan animasi 3D untuk kepentingan seni adalah pembuatan suatu elemen 3D yang bertujuan untuk dipamerkan di galeri atau pameran seni. Elemen 3D tersebut dapat berupa patung yang diciptakan dalam *software* 3D ataupun *still image* yang dibingkai. Untuk *augmented reality*, pengguna dapat melihat elemen 3D yang muncul di dunia nyata melalui kamera. Biasanya *augmented reality* membutuhkan titik atau gambar agar dapat mengunci posisi dari elemen 3D tersebut. *Projection mapping* merupakan teknik baru yang dapat membuat permukaan apapun, contohnya gedung besar, menjadi sebuah video. Teknik ini biasanya menggunakan proyektor untuk memproyeksikan bangunan ke dalam animasi 3D (Beane, 2012, hlm. 9-10).

2.2. *Environment*

Environment merupakan salah satu unsur yang penting untuk membangun sebuah cerita. Seperti yang dikatakan Lobrutto (2002), *environment* dapat memiliki dampak metafisis yang dapat memengaruhi pandangan penonton terhadap cerita dan karakter. Saat merancang sebuah *environment*, sangat penting untuk memahami di mana tempat dari sebuah cerita berada. Lokasi harus dapat mengungkapkan informasi tentang ekonomi, sosial, moral, serta status dan pandangan politik seorang karakter (Lobrutto, 2002). Lobrutto (2002) juga menyatakan bahwa seorang *filmmaker* yang hanya menganggap setiap lokasi adalah tempat di mana cerita berlangsung sebagai set—representasi literal dari sebuah naskah—maka yang terjadi hanyalah sebatas itu saja. *Environment* harus dianggap sebagai elemen yang dapat mengungkapkan kehidupan dari karakter dan

untuk cerita terungkap. *Environment* ada untuk mengelilingi dan merangkul karakter dikarenakan adanya hubungan langsung antara *environment* dan karakter (Lobrutto, 2002).

2.2.1. Environment 3D

Environment dalam animasi 3D mirip dengan *background* dalam animasi 2D (White, 2012). Fowler (2002) mengatakan *background* atau *environment* merupakan tempat bagi karakter untuk tinggal, bertindak dan berinteraksi dengan elemen lainnya. Menurut White (2012), animasi 3D tidak dapat tercipta apabila tidak ada *background*, baik interior maupun eksterior *setting*. Ia juga menyatakan bahwa dalam membuat *environment* animasi 3D, dibutuhkan *environment modeler* yang memiliki skill untuk menciptakan *mood* dan atmosfer terhadap *setting* dan juga memberikan kesan realistis serta natural (hlm. 200).

2.3. Mise-en-scene

Dalam bahasa Prancis, secara harfiah *mise-en-scene* memiliki arti tata letak dalam sebuah *scene* atau panggung (Corrigan & White, 2012). Corrigan dan White (2012) menambahkan *mise-en-scene* merupakan elemen-elemen yang berada di dalam *scene* yang diposisikan sedemikian rupa sebelum proses syuting dilakukan. Dalam bukunya yang berjudul *Film Art: An Introduction*, Bordwell dan Thompson (2012) menyebutkan terdapat 4 komponen yang menunjang *mise-en-scene*.

2.3.1. *Setting* dan Properti

1. *Setting* dan set

Setting dan set merupakan salah satu elemen paling dasar dalam *mise-en-scene*. *Setting* itu sendiri merujuk pada sebuah tempat baik fiksi maupun nyata di mana sebuah aksi atau kejadian yang terjadi dalam sebuah film. Set merupakan *setting* yang telah diatur sedemikian rupa, biasanya di atas panggung (Corrigan & White, 2012). Menurut Bordwell dan Thompson (2012), *setting* merupakan hal utama yang cukup penting dalam sebuah film. *Setting* tidak hanya berfungsi sebagai tempat untuk manusia beraktivitas, tetapi juga berfungsi sebagai alat naratif. (Bordwell & Thompson, 2012).

2. Properti

Properti merupakan sebuah benda yang berfungsi sebagai bagian dari set atau alat yang digunakan oleh aktor. Properti akan memiliki suatu makna tertentu apabila digunakan untuk mengekspresikan pemikiran dan perasaan tokoh, kekuatan dan kemampuan tokoh atau tema utama dari film tersebut (Corrigan & White, 2012). Menurut Bordwell dan Thompson (2012), properti dapat digunakan sebagai motif tertentu di dalam sebuah narasi. Properti yang muncul di film dibagi menjadi 2 bentuk utama, yaitu properti instrumental dan properti metaforis. Properti instrumental merupakan objek yang digunakan sebagaimana fungsi sesungguhnya. Sedangkan properti metaforis merupakan benda-benda biasa yang

diciptakan kembali fungsinya untuk hal yang tak terduga atau bahkan yang ajaib. Properti metaforis memiliki makna metafora yang terkandung di dalamnya (Corrigan & White, 2012).

2.3.2. Kostum dan *Makeup*

Kostum dan *setting* merupakan elemen yang saling terkoordinasi. Terkadang *setting* dalam sebuah film menyajikan latar yang kurang netral. Maka dari itu, dengan adanya kostum yang sesuai tokoh akan dapat lebih ditonjolkan. Pada masa kini, *makeup* lebih difungsikan sebagai alat untuk membantu para aktor menutupi kekurangan di wajah mereka. Hal tersebut dikarenakan kamera yang semakin canggih dalam menangkap detail membuat kekurangan di wajah seperti keriput dan noda pada aktor akan terlihat sangat jelas (Bordwell & Thompson, 2012).

2.3.3. Lighting

Bordwell dan Thompson (2012) menjelaskan bahwa *lighting* dapat meningkatkan kesan artistik dalam sebuah film. Pemanfaatan area gelap dan terang dalam sebuah *shot* akan menciptakan komposisi sehingga penonton dapat tertuju pada suatu objek atau tindakan tertentu. Bordwell dan Thompson (2012) pun menambahkan bayangan yang dihasilkan dari *lighting* dapat membangun ketegangan dalam film genre tertentu.

2.3.4. Staging

Bordwell dan Thompson (2012) mengatakan bahwa dalam proses pembuatan film, sutradara mengatur semua pergerakan seseorang atau bahkan hewan sebagai pemain. Mereka menambahkan bahwa hal tersebut membuat sutradara memegang kendali atas komponen utama dalam *mise-en-scene*.

2.4. Arsitektur

Dalam bukunya yang berjudul *The Fundamentals of Architecture*, Farrelly (2012) menjabarkan 2 pengertian dari arsitektur. Yang pertama, arsitektur merupakan sebuah seni atau praktik mendesain dan membangun bangunan. Yang kedua, arsitektur merupakan sebuah gaya dalam mendesain dan membangun sebuah bangunan. Menurut Janson dan Tigges (2014), pengertian dari arsitektur tidak hanya sebatas pada pendirian bangunan. Namun, arsitektur merupakan kondisi ruang tempat tinggal yang membentuk suatu pengalaman tertentu dengannya. Menurut Farrelly (2012), untuk menciptakan sebuah arsitektur dibutuhkan keterlibatan dalam proses berpikir, menggambar dan merancang, dan proses lainnya yang pada akhirnya menghasilkan sebuah bangunan.

2.4.1. Desain Interior

Menurut Wicaksono dan Tisnawati (2014), desain interior merupakan hal-hal yang terkait dengan perencanaan, penataan, dan perancangan ruang interior termasuk perabot dalam suatu bangunan. Perancangan ini akan memenuhi kebutuhan dasar manusia serta mempengaruhi pandangan dan pencitraan

terhadapnya. Desain interior memiliki 3 tujuan, yaitu untuk memperbaiki fungsi, memperkaya nilai estetika, dan meningkatkan aspek psikologis. Dalam penataan interior, terdapat berbagai konsep desain yang cukup sering digunakan, yaitu konsep rustik, klasik, modern, futuristik dan elektik (Wicaksono & Tisnawati, 2014). Interior desain yang baik dapat menambahkan dimensi yang baru pada sebuah ruangan. Hal tersebut dapat menyebabkan meningkatnya efisiensi manusia dalam menjalani kehidupan sehari-hari. Selain itu juga interior yang baik dapat menambah kedalaman pemahaman akan makna lingkungan yang dibangun. Oleh karena itu desain interior bukan hanya tentang estetika belaka, namun mengenai disiplin yang praktis dan filosofis (Dodsworth & Anderson, 2015).

2.4.2. Desain Eksterior

Menurut Boswell (2013), tampilan visual pada desain eksterior penutup bangunan (*exterior building enclosure*) merupakan komponen utama dari desain yang baik. Namun, desain eksterior penutup bangunan lebih dari sekedar tampilan visual. Hal ini dikarenakan desain eksterior penutup bangunan merupakan integrasi ilmu fisika dengan ilmu material. Dibutuhkan pemahaman dasar tentang urutan bangunan serta konstruksi. Selain itu, desain eksterior penutup bangunan juga merupakan penerapan prinsip sains dan desain seni komposisi (hlm. 1). Sebelum memulai proyek, sangat penting bagi arsitek untuk memiliki atau memperoleh pemahaman dasar tentang fungsi dari penutup yang diinginkan dan diperlukan. Elemen dan kekuatan yang dapat mempengaruhi desain penutup, prinsip fisika yang terkait, dan tipe-tipe dasar dari desain eksterior penutup bangunan juga merupakan pemahaman yang harus dimiliki oleh arsitek (Boswell, 2013).

Menurut Boswell (2013), desain eksterior merupakan proses yang disesuaikan dengan kebutuhan dari suatu proyek secara spesifik. Untuk menjadikannya sebagai proses desain yang lengkap, proses tersebut harus ditetapkan dan dapat menjawab pertanyaan 5W+1H, seperti: “Apa”. Dalam proses mendesain eksterior, arsitek harus mampu menjawab pertanyaan “Apa dasar-dasar dan topik dari eksterior penutup?”. “Mengapa” setiap topik berlaku. Contohnya, “Berapa luas dari eksterior penutup bangunan?”, “Apa fungsi yang dimaksudkan dan mengapa mereka memengaruhi desain?” dan masih banyak pertanyaan lainnya.

2.4.3. Arsitektur Ruko Kawasan Pecinan

Ruko (rumah toko) merupakan salah satu bangunan khas Pecinan atau *Chinatown*. Ruko juga merupakan hasil dari ide penyelesaian masalah yang biasa terdapat di kawasan Pecinan, yaitu kepadatannya yang tinggi. Perpaduan antara tempat untuk berbisnis di lantai bawah dengan kawasan tempat tinggal yang berada di lantai atas membuat ruko menjadi solusi yang tepat (Handinoto, 2008). Dalam jurnalnya, Handinoto (2008) menjabarkan ciri fisik dari arsitektur ruko yang umumnya ada di kawasan Pecinan. Ruko di kawasan Pecinan dibangun dengan material bata dan memiliki atap dari genting yang membentuk perisai. Setiap unit ruko memiliki bentuk memanjang dengan ukuran lebar 3-6 meter dan panjang 5-8 kali dari lebarnya. Setiap unit ruko memiliki teras yang berukuran 1-2 meter yang berfungsi sebagai transisi antara bangunan ruko dengan jalanan. Handinoto (2008)

pun menambahkan bahwa satu deretan ruko yang terdiri dari belasan unit biasanya dapat digandeng menjadi satu.

Viaro A. (seperti yang dikutip dalam Handinoto, 2008, hlm. 8) memiliki argumen bahwa ia meragukan asal usul ruko dari Tiongkok. Ia memberikan hipotesa mengenai arsitektur ruko yang merupakan percampuran akibat adanya perdagangan di sepanjang kota-kota pantai. Perdagangan antara Tiongkok dan Asia Tenggara tersebut dilakukan oleh orang-orang Barat, etnis Tionghoa dan penduduk setempat. Dari hipotesanya tersebut, Viaro A. menyimpulkan bahwa itu lah sebabnya ruko dapat ditemukan di hampir semua kota pantai yang terletak di daerah Tiongkok Selatan hingga ke Asia Tenggara. Hal ini kemudian didukung oleh Handinoto (2008) yang mengatakan bahwa pada akhir abad ke-19 dan awal abad ke-20, terjadi percampuran arsitektur Eropa pada konstruksi bangunan ruko. Hingga pada abad ke-20 sampai akhir abad ke-20, arsitektur khas Tionghoa sudah benar-benar hilang. Pada akhir abad ke-20, eksterior arsitektur ruko sudah meyerupai arsitektur *pasca modern* walau bentuk dasar masih belum mengalami perubahan.

2.4.4. Ruko Kawasan Glodok

Sesuai dengan SK Gubernur DKI Jakarta No. D.III- b/11/4/54/1973, kawasan Glodok merupakan daerah yang termasuk sebagai daerah pemugaran Pemda DKI Jakarta yang dilindungi oleh Undang-Undang Kepurbakalaan. Namun dalam jurnalnya, Widayati dan Sumintardja (2003) mencantumkan informasi dari Wakil

Lurah Glodok bahwa pada kawasan Glodok sudah tidak ada lagi bangunan atau rumah dengan arsitektural Cina yang kondisinya masih asli, utuh dan terpelihara dengan baik kecuali klenteng atau rumah abu. Kebanyakan bangunan ruko yang berada di kawasan Glodok sudah mengalami perubahan, akan tetapi masih terdapat sisa-sisa arsitektur aslinya. Hal tersebut dilakukan dengan alasan berikut:

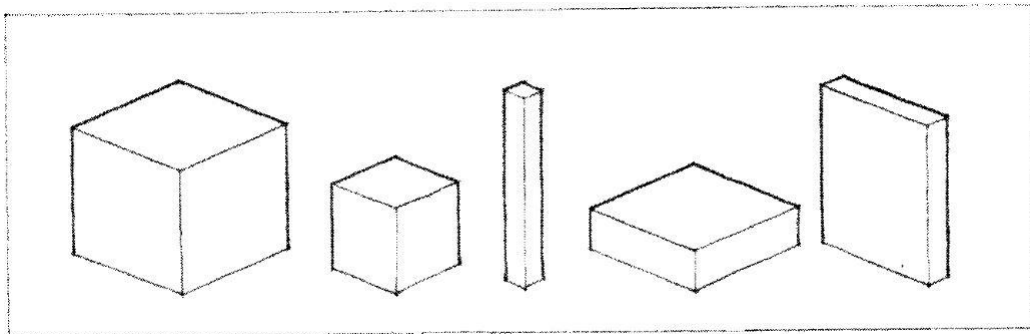
1. Memperluas ruang demi kepentingan pribadi.
2. Menyewakan ruang untuk usaha.
3. Bangunan terbengkalai akibat tidak adanya kepemilikan.
4. Pemiliknya menjadikannya gudang atau dengan sengaja membiarkannya kosong.

Namun ada pula ruko yang sejak awal dibangun memang memiliki arsitektur khas Eropa. Hal ini dikarenakan pada masa Kolonial Belanda, beberapa pengusaha Cina yang mendirikan ruko atau rumah hunian lebih memilih untuk membangun rumah dengan gaya arsitektural khas Belanda. Pada masa itu, gaya arsitektural khas Belanda merupakan tren yang sedang konvensional. Selain itu, pembangunan arsitektur bergaya Belanda ini didukung dengan latar belakang pengusaha Cina yang sempat berpendidikan Barat sehingga memiliki gaya hidup ala Barat. Ukuran perumahan yang dibangun oleh warga komunitas Cina memiliki lebar 5-8 m saja. Ukuran lebar bangunan yang sempit tersebut dikarenakan pajak dari rumah dan tanah hanya dihitung lebar muka rumahnya saja. Sedangkan panjang bangunan dapat berukuran 15-25 m. Bangunan rumah ini biasanya disebut '*stads wooningen*' atau rumah kota (Widayati & Sumintardja, 2003).

2.5. Bentuk Dasar

Ching (2009) menjelaskan bahwa bentuk dalam seni digunakan sebagai istilah untuk melambangkan suatu struktur yang teratur seperti cara penataan dan pengoordinasian elemen yang logis dan konsisten dalam sebuah karya. Untuk memudahkan kita dalam menentukan kategori dan identitas suatu bentuk, maka diperlukannya suatu aspek prinsip yang disebut bentuk dasar. Bentuk dasar merupakan gambaran garis luar suatu karakteristik pada sebuah bentuk atau figur yang khusus.

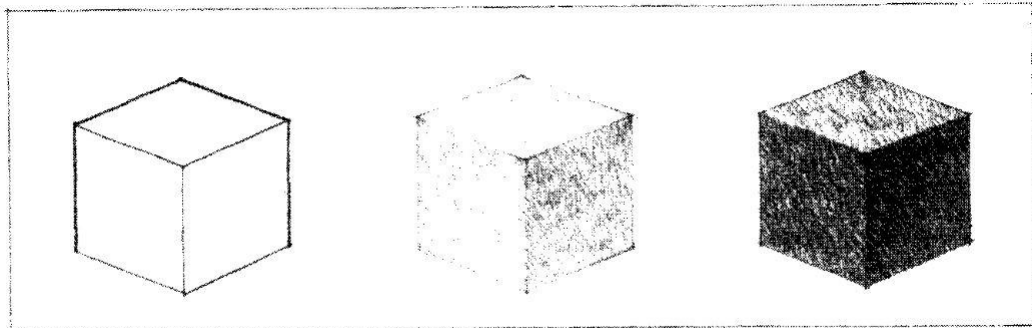
Ching (2009) menambahkan, bentuk-bentuk dalam bentuk dasar memiliki sifat visual.



Gambar 2.8. Ukuran

(Ching, D.K, Arsitektur: Bentuk, Ruang, dan Tatanan, 2009)

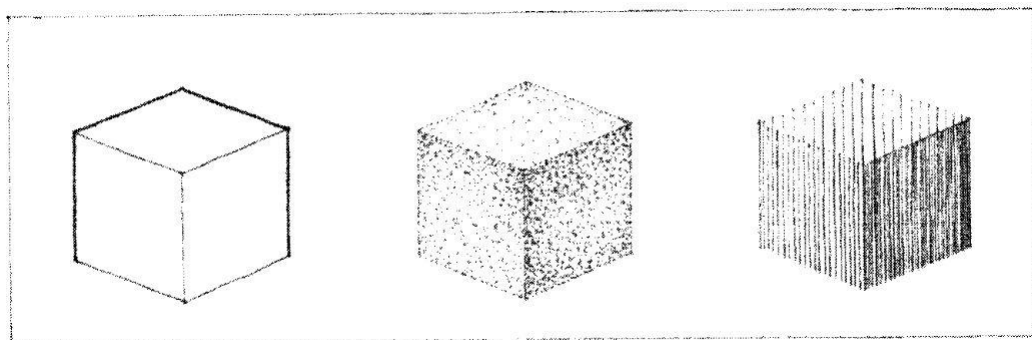
Ukuran merupakan dimensi fisik sebuah benda terkait dengan panjang, lebar dan kedalaman benda tersebut. Ukuran dapat dijadikan sebagai skala pada bentuk-bentuk terhadap lingkungannya.



Gambar 2.9. Warna

(Ching. D.K, Arsitektur: Bentuk, Ruang, dan Tatanan, 2009)

Fenomena dari adanya persepsi cahaya dan visual yang ditangkap oleh persepsi individu terhadap nilai rona, saturasi dan nuansa. Warna juga digunakan untuk membedakan sebuah bentuk atau figur dari lingkungannya.

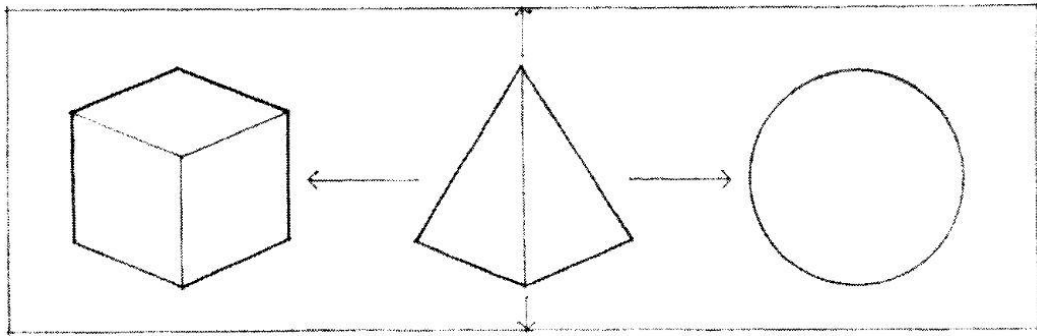


Gambar 2.10. Tekstur

(Ching. D.K, Arsitektur: Bentuk, Ruang, dan Tatanan, 2009)

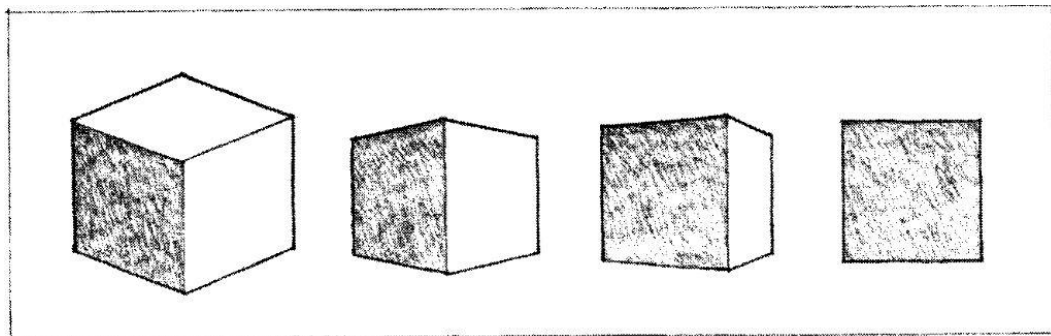
Tekstur dapat menentukan kualitas visual serta menentukan tingkat sebuah bentuk menyerap atau merefleksikan cahaya.

Selain itu juga, Ching (2009) menyebutkan beberapa sifat dari bentuk yang saling terkait dalam menentukan pola dan komposisi elemen-elemen.



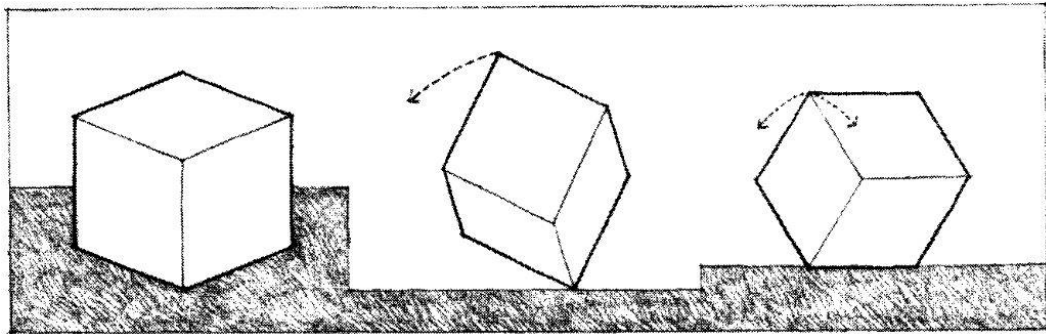
Gambar 2.11. Posisi Bentuk Dasar
(Ching. D.K, Arsitektur: Bentuk, Ruang, dan Tatanan, 2009)

Posisi yang merupakan lokasi atau tempat dimana suatu bentuk terlihat di lingkungannya.



Gambar 2.12. Orientasi Bentuk Dasar
(Ching. D.K, Arsitektur: Bentuk, Ruang, dan Tatanan, 2009)

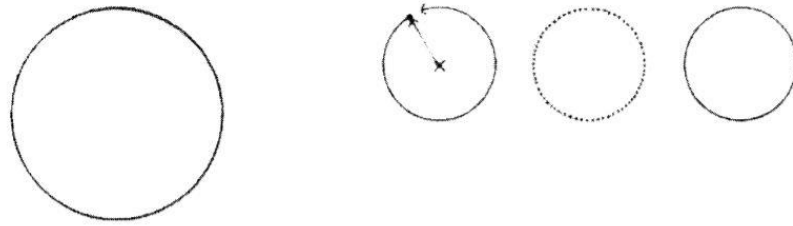
Orientasi yang dalam hal ini memiliki makna arah relative terhadap bidang dasar, titik batas area, bentuk-bentuk lain, atau terhadap orang yang melihatnya.



Gambar 2.13. Inersia Visual Bentuk Dasar
(Ching, D.K, Arsitektur: Bentuk, Ruang, dan Tatanan, 2009)

Inersia visual yang merupakan tingkat konsentrasi dan stabilitas suatu bentuk.

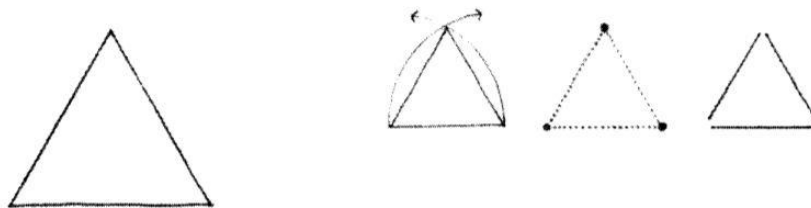
Psikologi Gestalt (seperti yang dikutip dalam Ching, 2009, hlm. 38) menyatakan bahwa di dalam pikirannya, manusia akan menyederhanakan bentuk visual dari lingkungan yang dilihatnya. Terutama ketika melihat berbagai komposisi bentuk, kita cenderung akan mengurangi bentuk-bentuk tersebut hingga menjadi bentuk yang paling sederhana. Hal tersebut dikarenakan, semakin sederhana suatu bentuk, maka akan semakin mudah untuk dikenali dan dipahami. Bentuk-bentuk yang dijadikan sebagai bentuk dasar utama yaitu lingkaran, segitiga, dan bujursangkar.



Gambar 2.14. Lingkaran

(Ching. D.K, *Arsitektur: Bentuk, Ruang, dan Tatanan*, 2009)

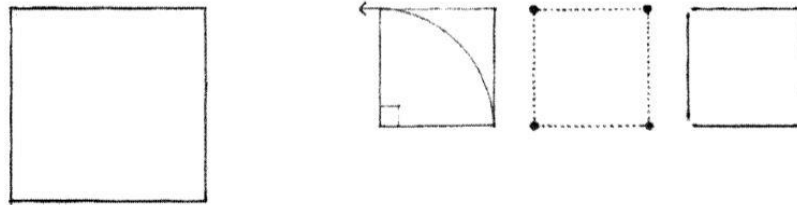
Lingkaran merupakan sebuah bentuk dasar yang setiap titik sudutnya melengkung dan memiliki jarak yang sama dari titik pusat dalam kurva tersebut. Lingkaran memiliki ciri figur memusat yang normalnya stabil dan memiliki titik tengah sendiri di dalam lingkungannya.



Gambar 2.15. Segitiga

(Ching. D.K, *Arsitektur: Bentuk, Ruang, dan Tatanan*, 2009)

Segitiga merupakan sebuah bentuk dasar yang memiliki tiga sisi dan tiga sudut. Ciri khas dari figur segitiga adalah stabilitas. Karena apabila diletakkan pada salah satu sisi, maka bidang tersebut akan stabil. Namun apabila bidang segitiga diletakkan di salah satu titik sudut, maka akan ada 2 kemungkinan yang terjadi, yaitu bidang akan seimbang dengan kelabilan maksimum atau jatuh ke salah satu sisi.



Gambar 2.16. Bujursangkar
(Ching. D.K, *Arsitektur: Bentuk, Ruang, dan Tatanan*, 2009)

Bujursangkar merupakan bentuk dasar yang memiliki 4 buah sudut yang saling tegak lurus dan memiliki 4 sisi sama panjang. Bentuk dasar bujursangkar ini dapat melambangkan kemurnian dan rasional dikarenakan figurnya yang simetris. Bentuk persegi panjang lain yang menyimpang dari kondisi normal, seperti penambahan ketinggian atau lebar, dapat dikategorikan sebagai variasi bujursangkar.

2.6. *Floorplan*

Floorplan merupakan denah dengan sudut pandang dari atap langit-langit sebuah ruang yang akan digunakan dalam *scene*. *Floorplan* ini biasanya akan digunakan untuk memperlihatkan bagaimana gerakan tokoh dan sudut kamera yang diperlukan untuk sebuah *scene*. Selain itu, barang-barang berupa perabotan, dinding, dan pakaian ganti dapat diindikasikan serta digeser sesuai dengan arahan visual dari sutradara. Dengan adanya *floorplan*, akan membantu untuk menentukan *blocking* dan meminimalisir penggunaan kamera dengan *angle* kamera yang paling efektif (Irving & Rea, 2010, hlm. 58).

2.7. Warna

Cahaya putih dapat terbagi menjadi beberapa warna. Warna yang ditimbulkan tergantung dari panjang gelombang yang dihasilkan. Cahaya yang dipantulkan atau diproyeksikan oleh suatu objek memiliki jumlah panjang gelombang tertentu, kemudian ditangkap oleh mata dan ditafsirkan oleh otak sebagai warna yang ditentukan. Akhirnya, secara psikologis manusia dapat melihat warna. Tanpa kita sadari sebenarnya warna dapat mempengaruhi kita baik secara emosional, psikologis atau bahkan fisik. Namun menurut Lobrutto (2002), persepsi masing-masing orang terhadap warna berbeda-beda. Setiap orang memiliki reaksi emosional yang cukup unik terhadap warna tertentu. Bahkan setiap orang dapat memiliki bahasa yang bervariasi ketika mendeskripsikan warna tertentu dikarenakan emosi yang dilihat dan dirasakan terhadap warna tersebut (Lobrutto, 2002).

Khususnya dalam film, warna merupakan salah satu aspek yang dapat membangun keharmonisan atau ketegangan dalam sebuah *scene*. Selain itu juga, warna mampu memberi perhatian penonton terhadap tema-tema besar dari film tersebut (Studio Binder, 2016). Menurut Lobrutto (2002), warna dapat berfungsi sebagai penunjuk latar tempat dan waktu, mendefinisikan tokoh, dan membangun emosi, suasana, atmosfer serta kepekaan psikologis. Dalam bukunya yang berjudul *How to Use Color in Film*, Studio Binder (2016) juga menjabarkan beberapa fungsi warna saat bernarasi dalam film, yaitu:

1. Menimbulkan reaksi psikologis penonton.
2. Menarik fokus penonton kepada detail yang signifikan.
3. Mengatur *tone* pada film.
4. Merepresentasikan sifat-sifat sebuah tokoh.
5. Menunjukkan perubahan-perubahan yang terjadi dalam cerita.

2.7.1. Psikologi Warna

Dalam jurnalnya, Zammito (2015) menuliskan bahwa cahaya dan warna juga terlibat dalam teori psikologi. Ia juga mendefinisikan hubungan antara warna dan emosi perasaan ketika melihat warna tersebut sebagai emosi warna. Baginya, warna tidak hanya mempengaruhi respons emosional, namun reaksi fisik pun memungkinkan. Setiap warna mengandung makna, konotasi dan relasinya terhadap emosi, seperti:

1. Merah



Gambar 2.17. *Color Scheme* merah
(Studio Binder, *How to Use Color in Film*, 2016)

Warna merah dapat melambangkan cinta, gairah, kekerasan, bahaya, kemarahan dan juga kekuatan. Selain itu, Zammito (2015) juga menjabarkan makna lain dari warna merah, seperti antusias, kesehatan, keberanian, darah, senjata, keagresifan, api dan neraka.

2. Merah Muda



Gambar 2.18. *Color Scheme* merah muda
(Studio Binder, *How to Use Color in Film*, 2016)

Warna merah muda atau *pink* melambangkan keluguan, manis, feminisme, ceria, empati serta kecantikan.

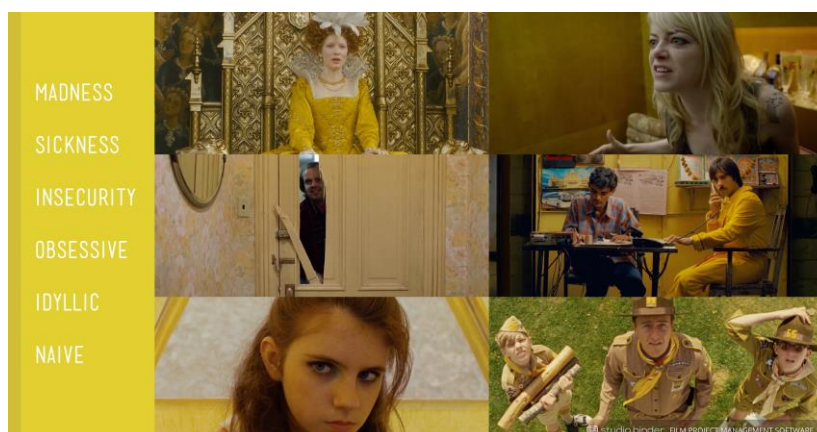
3. Oranye



Gambar 2.19. *Color Scheme* oranye
(Studio Binder, *How to Use Color in Film*, 2016)

Warna oranye dapat memberikan kesan yang hangat. Selain itu juga, warna oranye dapat melambangkan keramahan, kebahagiaan, eksotik dan juga masa muda. Menurut Zammito (2005) pun warna oranye dapat memiliki arti kekuatan serta ketabahan atau kesabaran.

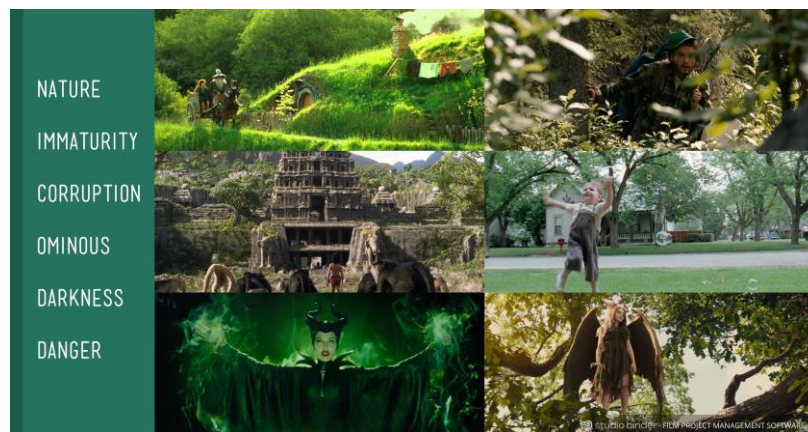
4. Kuning



Gambar 2.20. *Color Scheme* kuning
(Studio Binder, *How to Use Color in Film*, 2016)

Zammito (2005) mengatakan bahwa warna kuning biasanya berhubungan dengan kecerdasan, pemikiran yang logis, inovasi, kerohanian, harapan, kegembiraan dan kelembutan. Namun, apabila warna kuning tersebut kusam, maka terdapat makna yang lain. Contohnya seperti pengecut, kehancuran, rasa malu, penyakit, kegilaan naif, perasaan tidak aman dan obsesif.

5. Hijau



Gambar 2.21. *Color Scheme* hijau
(Studio Binder, *How to Use Color in Film*, 2016)

Warna hijau umumnya identik dengan alam dan kesuburan. Selain itu juga, warna hijau dapat memiliki makna keseimbangan serta masa muda. Dalam kultur *western*, warna hijau identik dengan uang sehingga warna hijau juga dapat memiliki arti korupsi (Zammito, 2005).

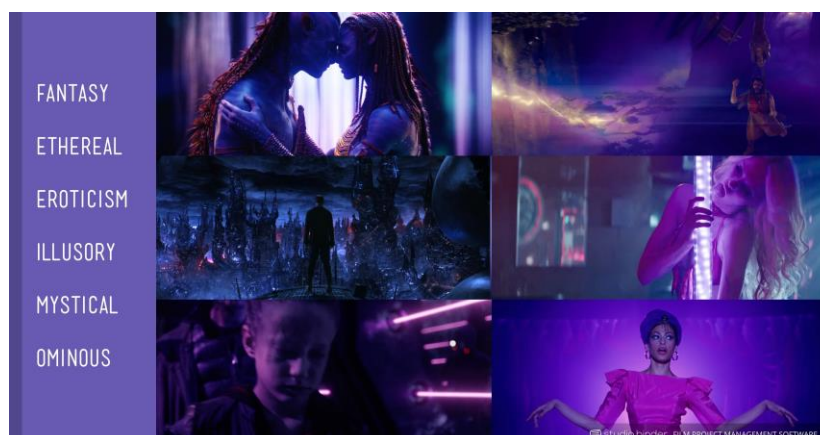
6. Biru



Gambar 2.22. *Color Scheme* biru
(Studio Binder, *How to Use Color in Film*, 2016)

Warna biru dapat memberikan suasana yang tenang. Namun, warna biru juga merepresentasikan perasaan kesepian, depresi, kesedihan dan ketidakpedulian. Warna biru juga identik dengan suasana yang dingin (Zammito, 2005).

7. Ungu



Gambar 2.23. *Color Scheme* ungu
(Studio Binder, *How to Use Color in Film*, 2016)

Menurut Zammito (2005), warna ungu biasanya dapat memberikan kesan yang mistik dan fantasi. Warna ungu pun dapat merepresentasikan kesan erotik. Selain itu, warna ungu biasanya digunakan untuk melambangkan keagungan dari raja atau anggota kerajaan.

Berikut merupakan beberapa prinsip psikologi warna serta sebab dan akibat dari pengaplikasian warna menurut Lobrutto (2002), yaitu:

1. Warna hangat seperti oranye, kuning, dan merah akan tampak lebih dekat dengan kamera dibandingkan dengan warna-warna dingin seperti biru, hijau dan ungu. Hal tersebut dikarenakan warna-warna dingin membuat objek terlihat lebih besar dan lebih jauh.
2. Permukaan objek yang halus akan memberi kesan bahwa warna tersebut terlihat lebih kontras (*saturated*) dibandingkan dengan permukaan yang kusam dan *matte*.
3. Dalam film, *lighting* memiliki peran yang penting terhadap warna. Refleksi akibat dari *lighting* dapat meredupkan *luminance* dan *hue* atau menghancurkan kepadatan warna tersebut.
4. Warna *background* dan *foreground* dapat saling memodifikasi. Secara kontras dan relasi nya, suatu warna dapat dimodifikasi oleh warna lain yang muncul dalam bingkai yang sama.
5. Suatu warna dapat terlihat lebih terang dengan latar berwarna hitam.
6. Suatu warna dapat terlihat lebih gelap dengan latar berwarna putih.

7. Membatasi palet warna menjadi *cool*, *warm* atau bahkan warna monoton dapat menjelaskan tentang kesamaan, ketenangan, kurangnya identitas atau kurangnya kesatuan.
8. Saat merancang skema warna, perancang harus memikirkan tentang tokoh-tokoh yang hidup didalamnya. Perancang harus memikirkan apakah ada tokoh yang mendominasi selera dari *environment* tersebut. Hal tersebut dikarenakan palet warna dapat mengekspresikan keadaan emosi individu seperti kemalangan, kebahagiaan atau bahkan ketegangan.