Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, 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. Film Animasi

Animasi adalah sekumpulan dari gambar yang bergerak, dan merupakan awal dari perkembangan dunia film animasi. Film animasi sendiri merupakan gabungan dari pergerakan gambar yang berupa karakter dan lingkungan, untuk membawakan sebuah cerita kepada penonton yang juga didukung dengan berbagai aspek, seperti suara. Pada film animasi, sangatlah penting untuk menyelaraskan hal-hal tersebut agar dapat terbentuk sebuah film yang menarik. Hal ini diutarakan oleh Withrow (2009).

Hahn (2008) mengatakan bahwa perkembangan film animasi telah mengalami perjalanan panjang semenjak animasi hanya menjadi sebuah pertunjukan trik sulap. Sekarang animasi telah mengalami perkembangan yang sangat pesat, dengan banyaknya produksi karya animasi tiap tahunnya mulai dari animasi singkat dan sampai animasi dalam bentuk film panjang (*movie)* telah menghiasi dunia hiburan. Semuanya beriringan dengan makin banyaknya festival film animasi pendek di berbagai negara dan hadirnya penghargaan dari "Oscar" untuk kategori animasi.

Perancangan Environment..., Lorenzo Matthew, FSD UMN, 2015

Gambar 2.1. Film Animasi sebagai nominasi Oscar
(http://animatedviews.com/wp-content/uploads/2014/01/baf-oscars-2014.png)

Hahn (2008) juga menambahkan bahwa tidak hanya soal jumlah produk animasi dan penghargaannya, animasipun mengalami perkembangan pesat dalam teknik dan pelaksanaannya. Awalnya animasi yang berupa 2d atau juga disebut sebagai animasi tradisional sekarang telah menambah wujud dan juga membaur, seperti 3d, *visual effect*, *stop motion*, dan penggabungan atau kolaborasi satu sama lain bahkan dengan " *live action*" sekaligus. Animasi yang sangat luas penggunaannya ini pun sekarang membaur dalam berbagai media dan hampir selalu digunakan baik murni animasi maupun gabungan (hlm. 11).

Gambar 2.2. Penggabungan Animasi 2D dan Live Action
(http://img2.wikia.nocookie.net/__cb20140504190726/spongebob/images/2/24/Cyclops_Grabbing.jpg)

Perancangan Environment..., Lorenzo Matthew, FSD UMN, 2015

2.1.1. Animasi 2d

Animasi 2 dimensi adalah konsep pergerakan yang menggunakan sekumpulan gambar berbeda yang disusun secara berurutan. Susunan gambar ini biasanya memiliki perbedaan gerakan antara satu dan yang lainnya, dan ditampilkan untuk menghasilkan durasi 1 detik. Hal ini dikenal dengan sebutan *frame per second* atau *FPS*. Konsep ini dikemukakan oleh Davis (2006).

White (2006) menambahkan bahwa perkembangan pembuatan animasi 2d terus terjadi, dari awal mula bentuk animasi dan karakter yang berupa seperti karet, yaitu elastis dan lebih kartunis, dikenal dengan "*rubber hose character".* Hal ini membuat lambatnya perkembangan di animasi 2d, karena hampir semua film animasi menggunakan gaya kartun serupa. Sampai terjadi perubahan menuju gerakan dan gaya gambar yang mengarah ke semi realis sampai realis, yang awalnya digagas oleh Disney.

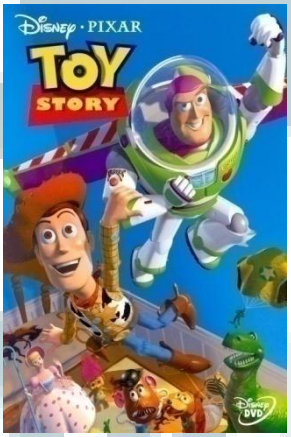
Gambar 2.3. *Rubber Hose Character*
(*Animating from Pencils to Pixels*, 2006)

Perancangan Environment..., Lorenzo Matthew, FSD UMN, 2015

2.1.2. Animasi 3d

White (2006) menceritakan tentang perkembangan animasi 3d, yang diawali dengan keberhasilan film kartun 3d animasi pertama berjudul "Toy Story" yang tentunya berhasil mencapai sebuah langkah baru dalam dunia animasi. Hal ini pun membuka mata animator akan adanya media baru yang mempermudah dan dapat mencapai tahap yang baru dalam dunia animasi.

Kelebihan dari animasi 3d adalah hasil jadinya yang memiliki kedalaman dan tingkat realistis, terlebih apabila ingin disandingkan dengan *real life action.* Walaupun awalnya 3d tidak dapat memproses hasil yang memiliki karakteristik dan render sebaik 2d, tetapi perkembangannya sangat pesat, dan keberhasilan film animasi berbasis 3d membuat animasi 3d lebih diminati, terlebih karena efisiensi waktu dan teknis yang lebih modern.



Gambar 2.4. Toy Story
(http://i.myegy.to/images/6eabbe394e36.original.jpeg)

2.2. Environment

Besen (2008) mengatakan selain sebuah aksi dan dialog, *environment* pun dapat berkomunikasi kepada penonton dengan aturan dan caranya sendiri. *Environment*

Perancangan Environment..., Lorenzo Matthew, FSD UMN, 2015

pun dapat berkomunikasi tanpa bantuan dialog maupun adegan karena baik secara langsung maupun tak langsung, *environment* dapat menunjukan atau mewakilkan kepribadian dari karakter yang ada pada cerita tersebut melalui detail yang ada (hlm. 174).

Besen (2008) menambahkan bahwa di dalam proses membangun suasana, *environment* berperan besar di dalamnya. Gaya atau ciri khas menjadi kunci untuk juga menentukan apakah itu bersifat formal, romantis, elegan, teror, kehangatan, dan sebagainya. Untuk mendemonstrasikan kekuatan dari kemampuan gaya pada suasana *environment* maka dapat dilakukan dengan berbagai cara seperti pencahayaan, tebal tipis garis, tekstur, lengkungan ataupun ketajaman, dan sebagainya. Seperti contoh ketika "Snow White" berada di hutan dengan suasana yang mengerikan, maka gaya yang diaplikasikan kedalamnya berupa bentuk tajam pada tumbuhan, warna yang lebih gelap, garis yang kasar dan tebal. Semua ini untuk menyusun sebuah susana yang mengerikan (hlm. 176).

Gambar 2.5. *Environment* dalam Snow White
(http://2.bp.blogspot.com/-FpgkYM8o1GE/T9meTkqRybI/AAAAAAAACqo/WzYmyQNDtXY/s400/Trees37.png)

Perancangan Environment..., Lorenzo Matthew, FSD UMN, 2015

2.2.1. Hubungan *Environment* dalam Film Animasi

Besen (2008) Film animasi merupakan penggabungan antara karakter dan lingkungan untuk membawakan sebuah cerita kepada penonton. Besen mengatakan bahwa satu dari yang paling mendasar dalam membuat desain *environment* yaitu tidak bolehnya terjadi ketumpangtindihan antara *environment* dengan karakter. Hal pertama yang harus diperhatikan yaitu harus disadarinya bahwa *environment* dan karakter berada dalam dunia yang sama dan tidak membuat salah fokus.

Dari hal keseimbangan inilah karakter dan *environment* harus dibagi fokus detail, bentuk dan warnanya. Seberapa jauh karakter dan environment dapat dipadukan tentu saja tidak terbatas, tetapi yang harus diperhatikan bagaimana agar perpaduan ini dapat bekerja atau berfungsi dengan baik. Yang bisa dilakukan yaitu dengan memperhatikan agar masing-masing karakter maupun *environment* tidak terlalu keluar jalur dari ketentuan yang telah ditentukan (hlm. 178).

Gambar 2.6. Ralph di Tempat *Game "Sugar Rush"*
(http://www.retryquit.com/wp-content/uploads/2013/01/Wreck-It-Ralph-Sugar-Rush.jpg)

Perancangan Environment..., Lorenzo Matthew, FSD UMN, 2015

2.3. Hutan Hujan Dataran Rendah

Whitten (2002) mengungkapkan bahwa hutan hujan dataran rendah adalah hutan hujan tropika yang paling rumit strukturnya dan memiliki keragaman jenis terbesar. Umumnya hutan hujan dataran rendah didominasi oleh pohon dengan ciri daun besar dan bunga yang berwarna cerah (hlm. 32).

Whitten juga menyatakan bahwa jamur biasanya beranekaragam dan berkelompok di Indonesia, biasanya tumbuhan tidak berklorofil ini berwarna putih dan hanya sedikit saja yang mencolok. Sedangkan untuk lumut pada umumnya menghiasi hutan hujan dataran rendah dan tumbuh di daerah yang lembab dan berkembangbiak secara aseksual. (hlm. 18-20).

Gambar 2.7. Hutan Hujan Tropis
(https://komunitasgeografi.files.wordpress.com/2013/04/9852861_ml.jpg)

2.4. Kondisi Alam Baduy

Erwinantu (2012) mengungkapkan bahwa Baduy adalah sebuah suku yang ada di pulau Jawa, tepatnya Banten, yang masih hidup tanpa bergantung sepenuhnya pada arus globalisasi. Terdiri dari 2 suku, yaitu Baduy Luar dan Baduy Dalam, *urang kanekes* memiliki pesonanya, yaitu keteguhan mereka untuk hidup sesuai

Perancangan Environment..., Lorenzo Matthew, FSD UMN, 2015

dengan norma dan budaya, tanpa tergantung pada teknologi. Terdapat banyak aturan di Baduy, baik untuk masyarakatnya maupun pendatang, yang mengharuskan untuk menjaga kelestarian alam dan tidak boleh merusak hutan maupun lingkungan Baduy.

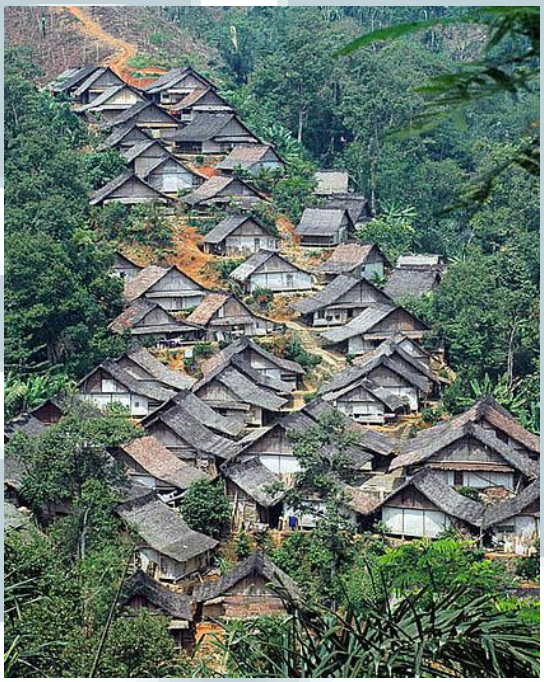
Penduduk Baduy luar sendiri sudah lebih terbuka kepada teknologi, dan memang diizinkan untuk menggunakan teknologi, tetapi tetap dibatasi. Salah satunya dalam pembangunan rumah, mereka diperbolehkan untuk menggunakan engsel, kenop pintu, dan paku hasil dari membeli di luar Baduy, namun tetap menggunakan bahan dari alam, seperti bambu dan ijuk. Masyarakat Baduy Dalam sendiri lebih ketat sehingga semua bangunan mereka tidak tersentuh oleh bahan selain dari alam hutan Baduy.

Gambar 2.8. Rumah di Desa Baduy
(http://www.pegipegi.com/travel/wp-content/uploads/2014/06/Kampung-Baduy.jpg)

Erwinantu menjelaskan bahwa kondisi topologi Baduy sebagian besar didominasi oleh perbukitan, pada daerah hutan hujan tropis yang sebagian kecilnya telah dialihfungsikan sebagai ladang. Alam Baduy memiliki pesona yang menawan, karena tidak tersentuh oleh teknologi maupun dunia modern, sehingga

Perancangan Environment..., Lorenzo Matthew, FSD UMN, 2015

masih alami, semua yang ada disana berasal dari alam. Kondisi hutannya serupa dengan labirin, karena terdapat berbagai jalan yang bisa membuat orang tersesat di dalamnya apabila tak tahu arah. Sangat mungkin untuk mencapai daerah kampung Baduy Dalam dengan melewati berbagai jalan yang berbeda, yang tidak saling bersinggungan.



Gambar 2.9. Kampung Baduy di Daerah Perbukitan
(http://tedykurniawan.files.wordpress.com/2010/07/perkampungan-baduy-yang-asri.jpg)

Di daerah Baduy sendiri, mengalir banyak sungai yang membelah wilayah dan digunakan menjadi batas wilayah dari satu desa ke desa lain. Batas wilayah di Baduy cukup sulit untuk diketahui karena biasanya tidak memiliki tanda yang terlihat, kadang tanda dapat berupa batas pohon ataupun jembatan. Jembatan di Baduy sendiri juga dibangun dengan bahan dari hutan, terdapat jembatan bambu dan jembatan akar yang merupakan ikon dari Baduy, semuanya berasal dari alam dan berguna untuk menghubungkan daerah di Baduy. Terdapat tiga desa untuk

Perancangan Environment..., Lorenzo Matthew, FSD UMN, 2015

Baduy Dalam dan tujuh desa untuk Baduy Luar. Wilayah desa Baduy Dalam berada di dalam dan dikelilingi oleh Baduy Luar untuk melindungi dan menjaga desa Baduy Dalam.

Gambar 2.10. Jembatan Akar Baduy
(http://3.bp.blogspot.com/-UoRscvZtyTQ/T1At8x28T8I/AAAAAAAABu8/cqFFDPHbBMw/s1600/P1050216.jpg)

Garna (seperti dikutip oleh Fox, 2002) mengemukakan bahwa Baduy menganggap daerahnya adalah pusat dunia dan pusat dari Baduy sendiri ada di Arca Domas, yang merupakan tiang yang telah ada dari jaman leluhur. Dikatakan bahwa Arca Domas ini merupakan bangunan megalitik dengan struktur yang megah, terletak di atas bukit di hutan Baduy. Hal ini tampaknya berkaitan dengan hutan larangan yang dikemukakan oleh Erwinantu. Ia menjelaskan bahwa ada hutan larangan yang tidak boleh dimasukki oleh sembarang orang, dan dikunjungi setahun sekali untuk berdoa dari para petinggi di Baduy. Masyarakat biasa maupun pendatang tidak diizinkan untuk mendatangi hutan larangan tersebut dan segala sumber alam di hutan larangan tidak boleh digunakan dan dirusak baik selembar daun maupun sebatang akarnya.

Perancangan Environment..., Lorenzo Matthew, FSD UMN, 2015

Martini (2013) menambahkan bahwa tidak sembarang orang boleh memasuki Baduy. Bila tidak mengenal orang dalam, sangat sulit untuk mendapat izin masuk ke Baduy, dan untuk masuk sampai ke Baduy dalam lebih baik bergantung pada *guide* yang orang Baduy asli daripada tersesat di dalam hutannya. Sampai saat ini Baduy tidak mengizinkan penduduk non Indonesia untuk menginjak tanah Baduy dan masuk kedalamnya.

2.5. Warna

Demers (2002) menyatakan bahwa warna memiliki sifat psikologinya masing - masing. Setiap warna memiliki sisi psikologis, yang membantu manusia untuk menganalisa warna tersebut di alam bawah sadarnya. Berikut adalah penjelasan mengenai warna-warna tersebut.

1. Merah

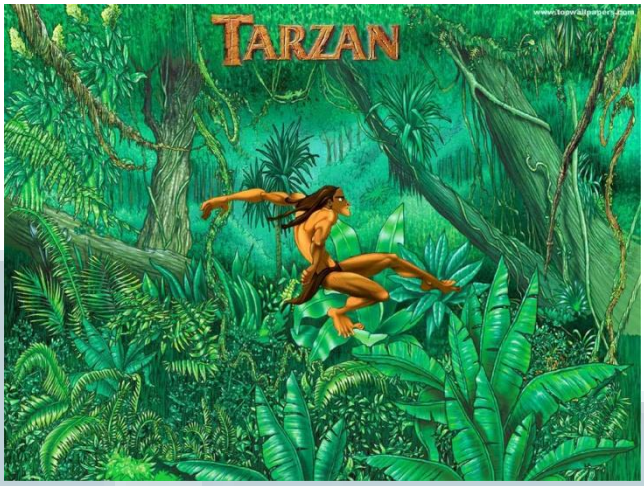
Warna merah diyakini memiliki memberi rasa kehangatan, mengingatkan akan cinta, hasrat dan keberanian. Namun, warna merah juga dapat dianggap arogan dan menimbulkan energi kemarahan.

Gambar 2.11. Kung Fu Panda
(http://www.trapcode.com/storage/gallery/KungFuPanda2_1_550.jpg)

2. Hijau

Warna hijau identik dengan alam dan tumbuhan, biasa digunakan untuk menampilkan kesan segar, alami, kehidupan, ketenangan, harapan.

Perancangan Environment..., Lorenzo Matthew, FSD UMN, 2015



Gambar 2.12. Hutan di Tarzan
(http://stylefavor.com/wp-content/uploads/2013/01/Tarzan-Wallpaper-HD-.jpg)

3. Biru

Warna biru bisa menampilkan kesan dingin, seperti warna es yang membeku. Namun, biru juga bisa menampilkan suasana waktu siang yang cerah, serta memberi kesan surgawi. Namun, dalam sisi negatif, warna biru bisa juga misteri, rahasia ataupun memberi kesan rasa depresi.

Gambar 2.13. Kastil Es di Frozen
(http://cf.badassdigest.com/_uploads/images/35767/disney-frozen-ice-castle-wallpaper__span.jpg)

Perancangan Environment..., Lorenzo Matthew, FSD UMN, 2015

4. Kuning

Warna kuning bisa diartikan sebagai warna yang cerah dan membawa kegembiraan. Untuk menggambarkan suasana lingkungan, warna kuning biasa mengingatkan akan matahari dan musim panas.

Gambar 2.14. Suasana Bahagia di UP
(http://cdn.tempi.it/wp-content/uploads/2013/05/up-carl.jpg)

5. Coklat

Coklat biasa diidentikan dengan kesan kekakuan dan tidak modern. Namun, untuk membangun suasana lingkungan, warna coklat biasa digunakan untuk melambangkan warna alam, seperti warna pohon dan tanah.

Gambar 2.15. Suasana Tradisional di Brave
(http://www.celebrityparentsmag.com/wp-content/uploads
/2014/08/brave-concept-art-movie-1920x1200.jpg)

Perancangan Environment..., Lorenzo Matthew, FSD UMN, 2015

6. Hitam

Warna hitam biasa digunakan untuk menampilkan kegelapan dan kesuraman, juga bisa digunakan untuk memunculkan suasana seram. Namun, di lain sisi hitam juga bisa digunakan untuk menggambarkan suasana yang modern.

Gambar 2.16. Keseraman pada Film Nightmare Before Christmas (http://th02.deviantart.net/fs8/PRE/i/2005/285/1/f/The_Nightmare_Before_Christmas_by_sugarkoma.jpg)

Perancangan Environment..., Lorenzo Matthew, FSD UMN, 2015