

## 2. STUDI LITERATUR

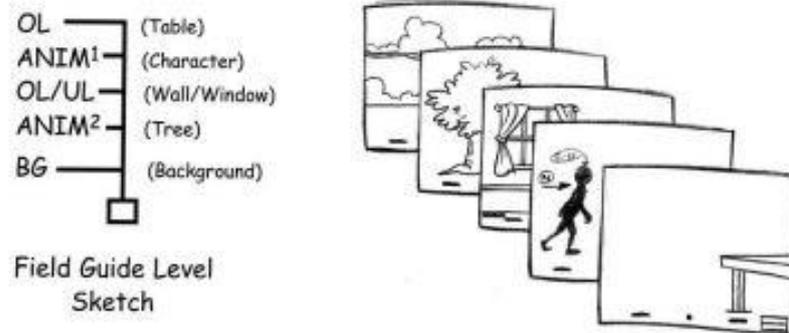
### 2.1.LANDASAN TEORI PENCIPTAAN

1. Teori utama yang akan digunakan adalah *background* dalam animasi dua dimensi. Di dalamnya akan dibahas mengenai apa yang dimaksudkan dalam *background*, kegunaanya dan beberapa hal yang harus diperhatikan dalam pembuatannya.
2. Setelah membahas mengenai *background*, teori yang akan digunakan adalah mengenai perspektif dalam *background*. Di dalam pembahasan ini akan dijelaskan mengenai apa itu perspektif, beberapa elemen penting di dalamnya dan bentuk – bentuk dari perspektif.

### 2.2. BACKGROUND DALAM ANIMASI DUA DIMENSI

*Background* di dalam sebuah animasi menurut Fowler (2002), sebuah tempat atau ruang dimana sebuah karakter bisa hidup, bergerak, dan berinteraksi dengan elemen-elemen lain yang ada di dalam animasi tersebut. Kompleksitas sebuah *background* bisa bermacam-macam. Dari yang berupa sebuah ilustrasi yang mendetail, sampai kepada hanya menggunakan sebuah lapisan warna. Ia menyebutkan, lapisan warna ini biasanya terdiri dari satu warna yang memenuhi lapisan belakang sebuah animasi yang membuatnya terlihat sederhana tetapi memiliki estetika ketika dipadukan ke dalam sebuah *scene* (hlm. 141-144).

Ketika menyusun sebuah *background* yang berupa sebuah ilustrasi, Fowler (2002) juga menuliskan bahwa penempatannya selalu harus menempati *layer* atau lapisan yang paling belakang. Lapisan yang paling belakang inilah yang disebut dengan *Underlay*. Ia menjelaskan bahwa hal ini adalah lapisan paling bawah dari sebuah *scene* yang di dalamnya terdapat sebuah ilustrasi, yang bisa menciptakan sebuah ke dalaman untuk keseluruhan *scene* tersebut. Beberapa studio mempermudah penjelasan *underlay* sebagai sebuah gambar yang berada di belakang sebuah pergerakan karakter di dalam sebuah *scene*. Tetapi ia juga menuliskan bahwa sebuah karakter dapat berinteraksi dengan objek-objek yang terdapat pada sebuah *background*.



Gambar 1 *Layer Animasi*

(Fowler, 2002, hlm.142)

*Background* di dalam animasi bukan hanya alat yang bisa berinteraksi dengan karakter, atau sebuah tempat saja. *Background* juga memiliki kemampuan untuk bercerita. Bagaimana kemampuan itu ditunjukkan, adalah melalui bentuk visual *background* yang di pakai dalam sebuah *scene*. Bentuk visual atau bagaimana sebuah *background* terlihat, dapat menyampaikan berbagai informasi akan hal-hal yang terjadi, latar tempat dan kondisi yang dipakai di dalam penceritaan dan menambahkan efek dramatis di dalamnya untuk para penonton. Sebuah *background* dapat membantu mempermudah menyampaikan cerita yang terdapat pada sebuah animasi.

Menurut Hernandez (2013), cerita berasal dari sebuah konflik. Konflik ini adalah permasalahan atau kekhawatiran yang spesifik, yang mendasari setiap peristiwa di dalam cerita tersebut. Hal ini adalah sumber motivasi bagi seorang karakter utama untuk berinteraksi dan merubah dunia yang dimana karakter ini ditempatkan. Konflik tersebut dapat berupa sesuatu yang berasal dari karakter lain dan faktor luar yang disebut konflik eksternal maupun konflik yang disebabkan oleh kepribadian, atau pola pikir sang karakter utama, yang disebut konflik internal. Menurutnya, di dalam sebuah cerita, sebuah *background* dapat menampilkan konflik yang terjadi untuk setiap karakternya.

Sebagai contoh, ketika *background* yang ditampilkan di dalam cerita adalah suasana pagi hari di daerah perkotaan yang ramai, penonton dapat langsung

mengetahui konflik apa yang akan dialami setiap karakter yang tinggal di dalamnya. Bangun di pagi hari, bersiap menjalankan aktivitas di dalam kota, kemacetan dan bekerja merupakan konflik-konflik yang akan langsung dikenali oleh para penonton sebagai permasalahan ketika tinggal di dalam kota. Permasalahan ini dapat menghubungkan perasaan atau pengalaman penonton dengan apa yang dialami seorang karakter di dalam *background* tersebut. Hal ini adalah konflik sehari-hari yang terjadi di dalam kota yang sudah familier bagi para penonton.

Tetapi ketika *background* kota itu dirubah menjadi sebuah kota yang rusak, dan penuh dengan gedung-gedung hancur, atau dengan jendela yang hancur dan terbakar, penonton akan langsung mengasosiasikan penampilan tersebut dengan bahaya. Kota itu bukan lagi menjadi hal yang penonton kenali dalam keseharian mereka. Tetapi, mereka masih bisa terhubung dengan cerita karena gambar dari *background* yang ditampilkan memunculkan perasaan berbahaya dan takut bagi para penonton. Perasaan inilah yang juga dialami oleh seorang karakter di dalam cerita tersebut ketika ditempatkan di dalam *background* ini. Perasaan yang timbul ini dapat menjadi sebuah konflik untuk karakter tersebut.

Jika dipersingkat dari penjelasan kedua contoh tersebut, *background* dapat menampilkan konflik yang ada dari karakter karakter didalamnya. Tampilan konflik tersebut dapat dilihat dan dirasakan oleh penonton. Hal itu menyebabkan penonton dapat merasakan apa yang dirasakan sebuah tokoh sehingga timbul sebuah hubungan. Hubungan tersebut memperkuat sebuah cerita yang sedang disampaikan. Dari ini lah mengapa sebuah *background* dapat menjadi alat untuk bercerita.

Seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya, *background* mampu menjadi alat untuk bercerita di dalam sebuah animasi, dan menghubungkan perasaan sebuah adegan ke penonton. Tetapi, dalam menyampaikan kedua hal tersebut, ada beberapa hal yang harus di perhatikan dalam membuat sebuah *background*. Menurut Glebas (2013), ketika proses pembuatannya, sebuah *background* seharusnya mendukung dan membuat sebuah adegan atau aksi dari karakter utama. Ia menuliskan bahwa

*background* tidak boleh malah merusak ataupun menjadi sorotan utama dari sebuah animasi.

Fokus dari penonton, ketika sebuah *background* lebih menarik dari adegan yang terjadi di dalamnya, akan menjadi terbagi dan cerita yang ingin disampaikan akan tidak tersampaikan dengan jelas. *Background* memiliki keindahannya dan kemenarikannya tersendiri dan mempunyai kemampuan yang cukup banyak. Tetapi tugas utamanya menurut Glebas (2013) adalah untuk membuat adegan dan cerita yang sedang diceritakan, lebih mudah tersampaikan ke penonton dikarenakan *background* yang mendukung dari adegan tersebut.

Ia juga menuliskan bahwa dalam pembuatannya, memperhitungkan pergerakan dari sebuah karakter adalah hal yang penting. Pergerakan sebuah karakter atau aktivitas yang dilakukannya di dalam sebuah *background* tidak boleh terhalangi dan harus sesuai dengan desain adegan yang sudah ditentukan. Jika sebuah *background* tidak sesuai dengan pergerakan karakter yang ada di dalamnya, adegan yang sedang terjadi akan kurang bisa tersampaikan dengan baik. Ada juga sudut pandang yang diambil untuk adegan tersebut harus diperhitungkan dalam membuat sebuah *background*. Hal – hal ini sangatlah penting menurutnya dalam pembuatan sebuah *background* (hlm.119 – 124).

Ketika membahas hubungan mengenai sebuah *background* terhadap karakter - karakter yang ada di dalamnya, Ghetner (2010) juga mempunyai pendapat mengenai hubungan tersebut. Ia menjelaskan bahwa seorang pembuat *background* harus juga mengerti tentang *background* apa yang akan dipakai di dalam adegan dan juga penempatan dari karakter yang ada di dalamnya. Hal ini disebut dengan komposisi. Ketika pembuat *background* tersebut mengerti tentang komposisi, ia akan mengetahui benda – benda apa saja yang akan digambar di dalamnya dan hubungan dari benda tersebut ke dalam dunia yang ada di dalam animasi yang sedang diceritakan. Hal ini akan memperkuat bagaimana penonton menangkap cerita yang sedang disampaikan dan mempermudah mereka untuk mengerti adegan – adegan yang ada.

Ia menuliskan bahwa ketika membuat sebuah *background*, penting menyisakan ruangan untuk sebuah karakter untuk bergerak dan melakukan aktivitasnya. Hal ini juga dijelaskan sebelumnya oleh Glebas, dimana seseorang yang membuat *backgrouind* tersebut, harus memperhatikan pergerakan dari karakter yang ada. Ghetner juga menyebutkan dan menjelaskan bahwa benda – benda yang ada di dalamnya, harus sedikit berjauhan dari karakter yang ada sehingga menciptakan sebuah ruang. Jika berbagai benda tersebut terlalu dekat dengan karakter, mereka akan mengganggu.

Adegan yang akan disampaikan akan menjadi tidak efektif karena tindakan dari karakter karakter di dalamnya terganggu oleh sebuah *background* karena tidak memiliki ruang. Ruang kosong untuk karakter ini juga bertujuan untuk memfokuskan perhatian dari penonton. Ketika sebuah karakter bergerak dan beraktivitas, penonton akan melihat pergerakan itu dengan jelas ketika di beri ruang. Tetapi ketika pergerakan itu terhalang oleh benda – benda di belakangnya, fokus penonton akan berkurang (hlm. 96 – 111).

Dalam pembuatan sebuah *background* menurut Fowler (2002) ada delapan hal yang perlu di perhatikan. Komposisi, *Fielding*, Penempatan Karakter, *Staging*, Perspektif, *Perspective Grids*, *Field Guides*, dan *Television Cut Off*. Delapan hal ini harus diperhatikan karena mereka akan sangat mempengaruhi bagaimana sebuah *background* ditentukan dan dibuat. Mereka akan langsung dijelaskan secara singkat. Pembahasan mengenai perspektif akan diperdalam setelah penjelasan singkat ini.

### **1. Komposisi**

Komposisi dalam pembahasan ini mengacu pada penempatan strategis dari karakter, dan objek. Hal ini bertujuan untuk membuat sebuah tampilan visual yang dapat dinikmati oleh penonton. Seorang perancang *background* harus berhati – hati ketika perancangan. Alasan mengapa ia harus berhati hati ialah ketika pergantian sebuah *scene* ke *scene* berikutnya, benda – benda di dalamnya, tidak boleh ditempatkan berbeda. Hal ini akan mengakibatkan *scene* tersebut terlihat tidak tersambung dengan baik.

## **2. Fielding**

*Fielding* adalah pemberian garis yang menentukan ruang kerja untuk perancangan sebuah animasi. Garis yang diberikan memisahkan antara area pengerjaan dan area yang akan ditampilkan. Pemberian garis ini bertujuan untuk menyediakan informasi untuk seberapa besar ruang kerja yang akan ada dalam perancangan, dan seberapa besar area yang akan ditampilkan. Pemberian garis ini juga membantu dalam proses perancangan *background*. Perancang dapat melihat gambaran seberapa besar ruang yang akan dikerjakan dan apa saja yang akan ditampilkan.

## **3. Penempatan Karakter**

Penempatan karakter adalah keputusan yang diambil untuk lokasi dimana sebuah karakter akan ditempatkan. Hal ini berhubungan erat dengan Komposisi, dan juga *Staging*. Seorang perancang *background* harus juga mengetahui dimana karakter akan ditempatkan agar keduanya sesuai dan menghasilkan tampilan visual yang baik. Mengetahui dimana karakter ditempatkan adalah sebuah cara berhati – hati agar sebuah *background* tidak menghalangi karakter tersebut.

## **4. Staging**

*Staging* adalah sebuah pengertian akan dimana sebuah karakter ditempatkan dan hubungannya dengan benda – benda disekitarnya. Untuk sebuah *background*, tujuan dan maksud di dalam hubungan ini adalah menjadi panggung untuk karakter tersebut. Mata penonton harus selalu tertuju kepada karakter di dalamnya dan arah pergerakan dari karakter tersebut. Sebuah *background* harus mendukung karakter di dalamnya. Ia harus menjadi sebuah tempat yang di dalamnya karakter bisa tinggal, dan beraktivitas.

## **5. Perspektif**

Perspektif adalah teknik penggambaran sebuah *background* yang akan di perlihatkan ke penonton. Teknik ini menggambarkan sebuah gambar melalui sebuah sudut pandang. Objek – objek yang digambarkan menggunakan perspektif akan terlihat mempunyai dimensi dan lebih dinamis. Hal ini adalah sebuah ilusi yang diciptakan dari teknik tersebut, kemampuan merubah sebuah objek dua

dimensi sehingga terlihat seperti tiga dimensi. Perspektif akan dijelaskan lebih dalam setelah ini.

## **6. *Perspective Grids***

*Perspective Grids* atau Garis Perspektif adalah garis – garis yang akan membantu perancang *background* dalam membuat benda – benda atau ruangan di dalamnya. Garis – garis ini menuntun dan juga menjaga penggambaran agar benda – benda yang ada tetap proporsional dan juga terlihat mengikuti skala yang sudah ditentukan. *Perspective Grids* terhubung dengan dua hal yang dinamakan *Horizon Line* dan *Vanishing Point*. Kedua hal ini akan dijelaskan lebih lanjut setelah ini.

## **7. *Field Guides***

*Field Guides* adalah garis – garis pembatas yang menandakan area dimana pengerjaan sebuah *background* dan area yang akan terlihat ketika di tampilkan di layar. Pembatasan ini mempermudah ketika sebuah *scene* akan menggunakan *panning* di dalamnya. Garis ini juga akan mempermudah untuk mengetahui apa saja yang akan ditampilkan di layar sebuah alat digital sehingga tidak ada kesalahan pada penampilan. *Field Guides* juga berisi informasi mengenai berapa ukuran yang akan dipakai dan informasi teknis yang akan digunakan di dalam sebuah area pengerjaan. Informasi ini sangat berguna karena perancang *background* bisa mengetahui apa saja yang harus dilakukan, dan apa saja batasan – batasan dalam perancangan.

## **8. *Television Cut Off***

*Television Cut Off* adalah area yang dikenal dengan area aman. Yang dimaksud dari area aman ini adalah area dimana ketika sebuah animasi dua dimensi ditampilkan kedalam sebuah alat digital, tidak ada pergerakan karakter ataupun *background* yang terpotong. Ketika area ini ditentukan, pengerjaan *background* harus selalu mengingat area ini agar *background* yang ditampilkan sesuai dengan apa yang sudah dirancang dan ditentukan. Ketika terpotong mengakibatkan tampilan visual yang kurang bagi penonton.

### 2.3.PERSPEKTIF DALAM BACKGROUND

Perspektif menurut Fowler (2002), adalah sebuah teori dalam menggambar dimana seorang seniman dapat menggambarkan sebuah gambar tiga dimensi di atas kertas ataupun media lainnya. Gambar yang digambarkan bisa menjadi terlihat seolah-olah mempunyai wujud tiga dimensi, dikarenakan gambar itu memiliki panjang, tinggi dan lebar. Ia menyebutkan bahwa gambar tersebut, ketika dilihat oleh seseorang, mempunyai ke dalaman ketika dilihat dari sudut pandang yang ditentukan oleh seniman yang menggambarannya. Ke dalaman yang terlihat adalah sebuah ilusi yang tercipta oleh penggunaan teori perspektif. Seseorang yang melihat gambar itu akan merasa bahwa hal tersebut adalah gambar yang familiar ataupun terlihat seperti seusatu yang ada di dunia nyata.

Hernandez (2013) menjelaskan, kedalaman yang diciptakan dari penggunaan perspektif mengarah kepada ilusi dari jarak yang ada di dalam gambar dua dimensi. Dengan kata lain, tipuan mata yang diciptakan dari berbagai garis dalam gambar, dimana berbagai objek yang ada di dalamnya terlihat lebih jauh atau terlihat lebih dekat. Hal ini dapat dicapai dari penggunaan ketebalan garis yang berbeda beda. Tidak hanya itu, warna menurutnya, juga dapat digunakan untuk menciptakan hal tersebut. Dari penjelasan tersebut, ia menyimpulkan bahwa perspektif berguna sebagai cara agar seseorang menciptakan sebuah gambar, dimana orang-orang yang melihatnya dapat memiliki pemahaman akan jarak, dan ukuran benda-benda di dalamnya.

Perspektif jadi tidak hanya berguna untuk seseorang yang menggambar tetapi juga untuk orang-orang yang melihat gambar, yang dimana hal itu dipakai. Karena hal tersebut, perspektif juga adalah teknik menggambar yang dapat menghubungkan sudut pandang dari kedua pihak tersebut. Di dalam pengimplementasiannya ke sebuah gambar, perspektif menurut Hernandez (2013) mempunyai tiga elemen dasar. Elemen- elemen dasar itu adalah : Horizon, *Eye Level*, dan *Cone Of Vision*. Ketiganya mempunyai keterikatan kepada satu dan yang lain. Ia menjelaskannya seperti berikut :

## 1. Horizon

Bumi, seperti yang hampir semua orang ketahui dan yakini, berbentuk bulat. Karena bentuknya tersebut, berbagai benda yang ada di kejauhan akan lama – kelamaan tidak tampak atau menghilang dari pandangan kita. Titik terjauh seseorang dapat melihat benda – benda yang ada tersebut dinamakan Horizon. Dari jauh dekatnya berbagai benda tersebut, detil yang ada, warna, dan ukurannya akan berbeda – beda. Hal tersebut dapat di implementasikan ke dalam sebuah gambar.

Ketika membuat sebuah gambar dimana horizon digunakan, banyak benda di dalam gambar tersebut yang lebih dekat akan terlihat lebih besar. Garis – garisnya akan terlihat lebih tebal atau detil dari benda – benda tersebut akan sangat terlihat. Akan sangat jauh berbeda jika dibandingkan dengan benda – benda yang hampir tidak tampak di kejauhan. Mereka akan terlihat kecil dan kurang mempunyai detil. Garis – garis benda tersebut akan terlihat kecil dan tipis. Perbedaan inilah yang bisa membuat gambar mempunyai sebuah horizon.

## 2. Eye Level

Seperti yang dijelaskan sebelumnya, horizon adalah titik terjauh kita bisa melihat suatu benda. Hal ini dapat di pengaruhi oleh elemen lain, yaitu *eye level*. Sebagai contoh, seseorang yang melihat pohon yang ada di depan rumahnya. Ketika ia melihat dari lantai satu, pohon tersebut akan terlihat dan benda – benda di depan, kanan, dan kirinya. Tetapi ketika ia melihat pohon tersebut dari lantai dua rumahnya, ia akan bisa melihat banyak hal di kejauhan yang ada dibelakang pohon tersebut.

Dari contoh tersebut, dapat diartikan bahwa *eye level* adalah ketinggian seseorang dalam melihat. Ketinggian tersebut, mampu menyembunyikan berbagai hal di belakang sebuah objek atau menampilkan hal – hal tersebut. Ketika seseorang, yang ada di dalam contoh tersebut, mengubah posisi ketinggiannya dalam melihat, horizonnya berubah. Hal – hal yang tidak bisa terlihat karena ada di belakang sebuah pohon menjadi tampak.

### 3. *Cone Of Vision*

Ketika menjelaskan *Cone of Vision*, akan lebih mudah jika langsung menggunakan contoh. Seseorang yang mempertahankan pandangannya kedepan sambil menjulurkan kedua lengannya. Orang itu kemudian melebarkan kedua lengannya itu kesamping sampai tidak terlihat oleh pandangannya lagi. Hal yang bisa dilihat orang itu dari sisi kanan dan kirinya sebelum lengannya tidak tampak lagi, itulah yang disebut *Cone of Vision*. Itu adalah kemampuan manusia untuk melihat benda yang terjauh di sebelah kiri dan kananya.

Benda – benda yang dilihatnya di *cone of vision* masing – masing orang, akan tergantung dengan *eye level* dan horizon. Ketika dua orang melihat yang saling bersebelahan melihat apa saja benda yang paling jauh di arah kiri mereka, mereka akan melihat hal yang berbeda. Hal ini disebabkan oleh *cone of vision* tersebut, kemampuan orang yang ada di sebelah kiri dari kedua orang tersebut akan dapat melihat lebih jauh daripada orang yang ada di sebelah kanan.

Dari penjelasan ini, bisa dilihat bagaimana dan mengapa ketiga aspek ini saling berhubungan satu sama lain. Hernandez (2013) menuliskan bahwa ketika ketiga aspek ini disatukan, maka itulah yang disebut sebuah perspektif. Juga dari ketiga inilah yang bisa membuat perspektif mempunyai berbagai – macam. Ia menjelaskan bahwa perspektif terbagi menjadi empat macam. *One – Point Perspective, Two – Point Perspective, Three – Point Perspective, Zero – Point Perspective*. Keempatnya akan di jelaskan secara rinci beserta contohnya. Tetapi mengerti apa saja yang dibutuhkan dalam pembuatan perspektif di sebuah *background* adalah hal yang penting.

Di dalam pembuatan sebuah perspektif, ada tiga hal yang penting dan hampir selalu ada. Yang pertama adalah *Perspective Grid*. *Perspective Grid* adalah garis – garis yang akan membantu perancang *background* dalam membuat benda – benda atau ruangan di dalamnya. Garis – garis ini menuntun dan juga menjaga penggambaran agar benda – benda yang ada tetap proporsional dan juga terlihat mengikuti skala yang sudah ditentukan. Garis – garis tersebut terhubung dan terbuat

melalui sebuah garis yang bernama *Horizon Line* (Garis Horizon) dan sebuah titik yang disebut *Vanishing Point* (Titik Hilang).

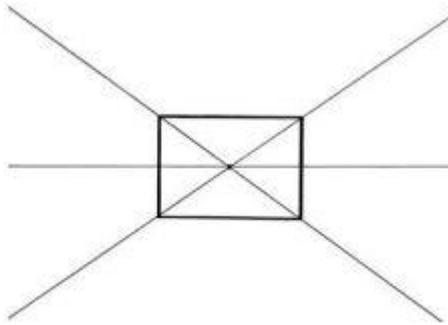
Hal yang kedua adalah *Horizon Line* atau Garis Horizon. Garis Horizon adalah garis yang terbentang terbentang vertical dan yang seperti sudah dijelaskan mengenai Horizon, merepresentasikan garis terjauh mata bisa melihat. Yang terakhir adalah *Vanishing Point* atau Titik Hilang. Titik Hilang adalah sebuah titik yang bisa atau tidak diletakkan di dalam sebuah Garis Horizon yang juga menjadi pemandu pembuatan sebuah perspektif. Titik ini bisa juga menjadi pemandu *Cone of Vision* ketika membuat sebuah *background* menggunakan perspektif. Ketika ketiga hal ini digabungkan, dan seorang perancang *background* menggunakan ini untuk memandu penggambaran, akan tercipta *background* yang memiliki sebuah perspektif.

Ketika sudah mengetahui ketiga hal tersebut, akan lebih mudah mengerti ketika memasuki pembahasan mengenai keempat macam bentuk – bentuk perspektif.

### **1. *One – Point Perspective***

Bentuk perspektif yang pertama ini hanya terdiri dari satu titik hilang dan satu titik horizon. Bentuk ini biasanya tersusun dengan satu titik hilang di tempatkan di tengah – tengah garis horizon. Untuk memudahkan penjelasan, dalam pembahasan perspektif ini, sebuah kubus akan menjadi objek yang digambarkan menggunakan semua bentuk perspektif yang akan dibahas. Kubus yang tergambar di bawah hanya terlihat memiliki satu sisi saja. Tetapi ketika memadukan dengan apa yang telah dibahas mengenai elemen – elemen perspektif, kubus ini akan terlihat berbeda.

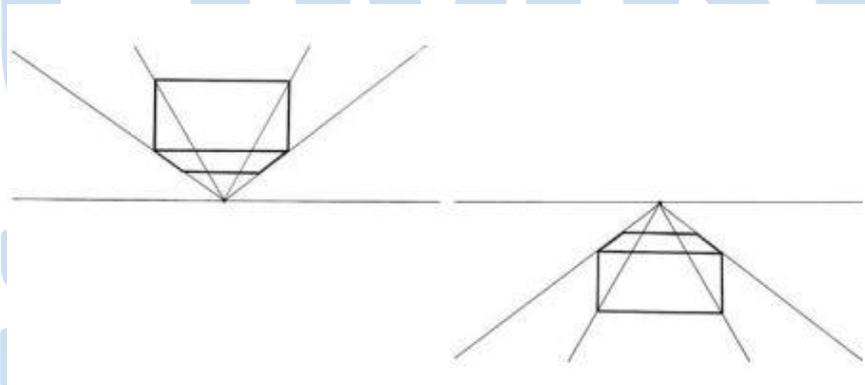
U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A



Gambar 2 *One – Point Perspective*

(Hernandez, 2013, hlm.16)

Hanya dengan memindahkan garis horizon dari tengah ke atas ataupun ke bawah, sisi atas, kiri, kanan dan bawah kubus tersebut dapat terlihat. Hal ini terjadi di karenakan *Eye Level* yang di gunakan di penggambaran kubus pertama, sejajar dengan sisi depan kubus tersebut. Tetapi setelah memindahkan garis horizon, *Eye Level* yang digunakan juga berubah sehingga sisi – sisinya yang lain dapat terlihat. *Cone of Vision* yang di pakai juga dapat berubah. Hal ini dapat dicapai dengan cara memindahkan titik hilang ke arah kiri atau kanan garis horizon. Ketika berpindah sisi sebelah kiri atau kanan kubus akan terlihat lebih jelas. Kedua hal ini, *Eye Level* dan *Cone of Vision* juga dapat dipadukan dan berpindah ketika garis horizon dan titik hilang di pindahkan secara bersamaan.



Gambar 3 Variasi *Two – Point Perspective*

(Hernandez, 2013, hlm.17)

Ketika sudah menggunakan kubus sebagai contoh, pembahasan mengenai bentuk perspektif ini akan masuk ke bentuk – bentuk yang lebih kompleks. Bentuk – bentuk ini dapat berupa jalan dan bangunan. Menurut Hernandez (2013) bentuk perspektif ini sering di pakai atau di tunjukkan ketika ingin memperlihatkan POV (*Point of View*) dari sebuah karakter. Bentuk ini memperjelas dunia di sekeliling sebuah karakter dan penonton dapat ikut merasakan apa yang terjadi di dalamnya.



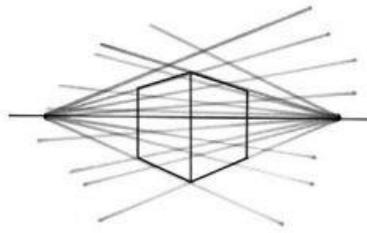
Gambar 4 Contoh *One – Point Perspective*

(Ghertner, 2010, hlm.72)

## **2. *Two – Point Perspective***

Bentuk perspektif yang kedua ini terdiri dari dua titik hilang dan satu garis horizon. Kedua titik hilang tersebut, terletak di sisi kiri dan kanan sebuah garis horizon. Mereka berdua di letakkan secara terpisah dan berseberangan. Kedua garis ini ketika membentuk sebuah kubus, akan menampilkan kedua sisi dari kubus tersebut. Salah satu sudut kubus terlihat lebih jelas garisnya dan ukurannya juga menjadi lebih besar. Hal ini membuat kubus tersebut terlihat lebih dinamis dan memiliki dimensi.

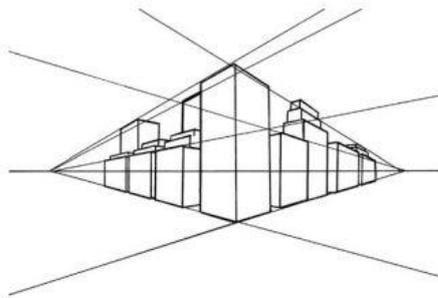
U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A



Gambar 5 *Two-Point Perspective*

(Hernandez, 2013, hlm.21)

Setelah menggunakan kubus untuk mempermudah, penjelasan tentang bentuk perspektif ini akan menggunakan bentuk – bentuk yang lebih kompleks. Bentuk – bentuk ini terdiri dari beberapa gedung yang memiliki ketinggian berbeda dan di gambarkan menggunakan bentuk perspektif ini. Gedung – gedung yang digambarkan, terlihat seperti kubus yang sebelumnya dipakai di penjelasan. Perbedaannya adalah garis – garis yang tercipta dari titik hilang, dan garis horizon membantu gedung – gedung ini memiliki perbedaan ketinggian dan menjaga mereka tetap proporsional.

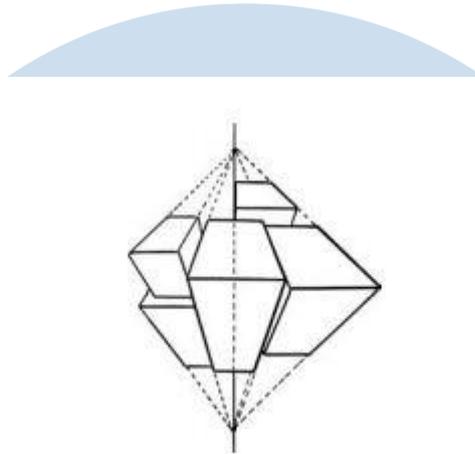


Gambar 6 Contoh bangunan *Two – Point Perspective*

(Hernandez, 2013, hlm.21)

Bentuk perspektif ini juga bisa membuat gedung – gedung tersebut tampak dari atas. Hal ini dapat dicapai dengan cara merubah posisi garis horizon. Bukan ke atas dan ke bawah seperti yang sudah dipelajari dari perspektif *One – Point Perspective*. Perubahan ini menempatkan garis horizon menjadi vertikal, sehingga kedua titik hilang di dalamnya berada di atas dan di bawah. Dari penempatan yang

berbeda ini, *Eye Level* yang digunakan dalam perancangan menjadi berbeda dari yang sebelumnya.



Gambar 7 Variasi *Two – Point Perspective*

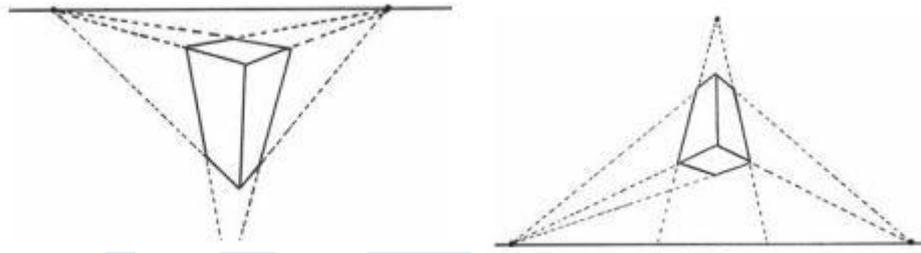
(Hernandez, 2013, hlm.24)

### 3. *Three – Point Perspective*

Setelah mengetahui dua dari bentuk – bentuk perspektif, ada beberapa kesamaan dari keduanya. Mereka memiliki garis horizon yang di dalamnya terdapat titik hilang, satu ataupun dua. Ketika memasuki penjelasan mengenai bentuk perspektif *Three – Point Perspective*, ada sebuah hal yang berbeda. Bentuk ini memiliki tiga titik hilang dan satu garis horizon. Yang membedakan bentuk ini adalah letak dari titik hilang yang ketiga.

Titik hilang yang ketiga ini biasanya terletak, bukan di dalam garis horizon, melainkan di luarnya. Titik ini terletak di atas garis horizon atau di bawahnya. Titik ini terpisah dan berdiri sendiri dan kadang kala terletak di luar area penggambaran. Untuk mempermudah penjelasan, kubus akan dipakai lagi sebagai contoh objek yang di gambar. Sisi kubus yang paling jelas terlihat adalah sisi bawah dan atas.

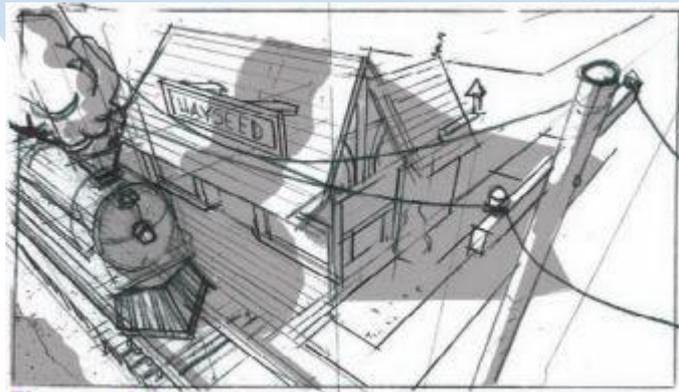
U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A



Gambar 8 Variasi *Three – Point Perspective*

(Hernandez, 2013, hlm.27)

Setelah menggunakan kubus sebagai contoh, seperti penjelasan sebelum – sebelumnya, penjelasan akan masuk menggunakan bentuk yang lebih kompleks yaitu sebuah gedung dan beberapa objek di dalamnya. Benda – benda ini akan terlihat memiliki ukuran yang berbeda dan penempatan yang berbeda, tetapi semuanya terlihat seakan – akan tampak dari atas.



Gambar 9 Contoh *Three – Point Perspective*

(Ghertner, 2010, hlm.73)

#### 4. *Zero – Point Perspective*

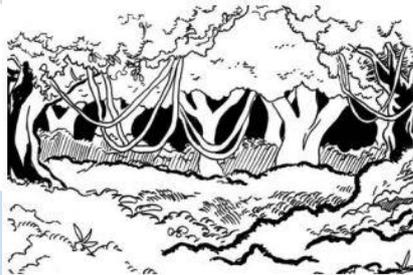
Bentuk perspektif ini sangat berbeda dibandingkan dengan bentuk bentuk perspektif yang sudah dijelaskan sebelumnya. Perbedaan ini dikarenakan bentuk ini tidak mempunyai garis horizon, atau tidak memiliki titik hilang. Bagaimana jika sebuah *background* tidak memiliki garis horizon? Jawaban yang paling mudah adalah langit atau tempat dimana tidak terdapat dataran yang bisa dijadikan garis horizon. Sebagai contohnya, bisa dilihat gambar di bawah. Gambar tersebut menunjukkan *background* luar angkasa, dimana tidak terdapat garis horizon.



Gambar 10 Contoh *Zero – Point Perspective*

(Hernandez, 2013, hlm.34)

Sebelumnya sudah dijelaskan ketika sebuah *background* tidak memiliki garis horizon. Bagaimana dengan tidak adanya titik hilang tetapi memiliki garis horizon? Contoh yang paling mudah di ambil adalah penggunaan hutan sebagai *background*. Hutan memiliki dataran yang bisa dijadikan garis horizon tetapi tidak memiliki titik hilang yang jelas untuk dijadikan acuan dalam penggambaran objek – objek di dalamnya.



Gambar 11 Contoh *Zero – Point Perspective*

(Hernandez, 2013, hlm.34)

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A