

2. STUDI LITERATUR

Animasi merupakan kumpulan gambar kaku yang melalui proses berpikir sehingga menghasilkan gambar bergerak. Ide awal pembuatan animasi berasal dari lukisan hewan 35.000 tahun yang lalu di dalam gua yang digambarkan dengan 4 pasang (8 kaki) untuk menunjukkan gerakan. Seiring berjalannya waktu pada tahun 1600 sebelum Masehi di Mesir, Pharaoh Rameses II membuat kuil untuk Dewi Isis dan mulai menggambar sosok Dewi secara berulang dengan posisi badan yang berbeda-beda menunjukkan asal dari teknik animasi *frame by frame* (Williams, 2012).

Animasi merupakan salah satu media untuk menyampaikan pesan kepada penontonnya dan animasi terbagi menjadi beberapa jenis seperti : *2D animation*, *3d animation*, *stopmotion*, dan *hybrid animation* (Williams, 2012).

2.1. 3D ANIMATION

Animasi 3D sudah tidak bisa terpisahkan lagi di dalam film dan *video game* yang sudah menjadi bagian perindustrian. Bahkan dalam kedokteran, arsitektur, hukum dan *forensics* sekarang menggunakan animasi 3D (Beane, 2012).

Sebuah *pipeline* produksi animasi 3D terdiri dari sekelompok orang, *hardware*, dan *software* bekerja dengan urutan tertentu untuk membuat produk atau *asset* animasi 3D (Beane, 2012). *Pipeline* animasi terbagi menjadi 3 proses, yaitu proses pra produksi, produksi, dan pasca produksi (Selby, 2013).

1. Pra produksi
Proses pertama yang dilakukan dalam pembuatan animasi. Proses pra produksi meliputi *script*, *visual*, dan konsep suara. Ide-ide tersebut kemudian di eksplor dan *research* dengan tujuan untuk mempersiapkan materi sebelum membuat film dan perekaman (Selby, 2013).
2. Produksi
Proses produksi merupakan tahap di mana sebuah proyek dibentuk dengan konsep yang telah ditentukan. Proses ini akan melakukan tes pergerakan karakter yang telah dibuat untuk memastikan gerakan karakter bergerak

dengan baik, serta tes penggabungan karakter dan *environment* yang telah dibuat apakah sesuai atau tidak. Proses produksi ini juga akan melakukan proses *rendering* hasil dari penggabungan karakter, *environment*, *lighting*, dan kamera (Selby, 2013).

3. Pasca produksi

Proses pasca produksi merupakan tahap terakhir setelah proses produksi selesai. Proses ini bertujuan untuk menggabungkan animasi dan suara dengan penambahan *special effect*, *color correction*, dan *editing* hasil akhir film animasi (Selby, 2013).

2.2. ENVIRONMENT

Perancangan *environment* merupakan hasil *visual* untuk film dari sebuah cerita atau *script*. Hasil *visual* dibuat juga berdasarkan hasil *research* yang sesuai untuk mendukung sebuah cerita. *Research* yang dilakukan berdasarkan *environment* yang akan digunakan seperti arsitektur, sejarah, *landscape*, *costume*, dan *property* yang akan digunakan (Bacher, 2012).

Perancangan *environment* juga membutuhkan pertimbangan khusus, seperti pemilihan warna tergantung dengan *style* dan tema yang digunakan dalam pembuatan film (Bacher, 2012).

Hubungan antara desain interior, arsitektur, dan *environment* sangat dekat. Sebuah bangunan yang memiliki desain interior yang baik akan dengan mudah memberikan kesan kejadian apa yang sedang berlangsung, suasana apa yang sedang terjadi dan ciri khas dari suatu tempat yang ada di dalam sebuah cerita film (Shorter, 2012).

2.2.DESAIN GEREJA

Gereja pada dasarnya sebuah tempat berkumpulnya seluruh umat yang percaya kepada Tuhan untuk berdoa dan kegiatan jemaat lainnya. Ada juga kebutuhan fungsioanal yang tidak hanya untuk menyediakan sebuah suasana lingkungan yang nyaman tetapi juga kualitas yang baik sehingga memungkinkan dapat berdoa

dengan penuh arti. Untuk membuat kualitas tersebut yang mana membuat desain gereja sangat menantang bagi kebanyakan arsitektur (De Chiara, 1973).

Ketentuan gereja katolik dalam penyusunan layout secara umum dibagi menjadi 3 bagian, yaitu:

1. Narthex sebagai ruang depan atau pintu masuk ke dalam ruangan gereja yang merupakan area sakral (suci). Lebar minimal Narthex adalah 10ft sehingga mempermudah pergerakan para jemaat/umat.
2. *Church room* merupakan ruangan *seating area* para umat katolik untuk duduk dan berdoa kepada Tuhan. Lorong tengah dari *seating area* penting untuk mengizinkan pernikahan dan aktivitas yang sama dapat berjalan dengan baik. Lebar minimal *church room* untuk dibagian lorong tengah adalah 5ft sedangkan pada bagian lorong kiri dan kanan adalah 3ft.
3. Altar merupakan area paling sakral di *chancel*. Pemisah antara *seating area* dengan altar memiliki lebar minimal 5ft dan terdapat 3 anak tangga sebelum memasuki area altar (De Chiara, 1973).

Gereja juga mempunyai beberapa *layout* hal ini bisa terjadi disebabkan menyesuaikan dengan kondisi lokasi gereja dan pemimpin ibadah gereja dapat menjaga kontak mata dengan seluruh umat. Selain itu juga agar tidak menutupi pandangan umat ke arah altar. *Layout* gereja antara lain:

1. *Rectangular*, tipe ini merupakan yang paling umum dikarenakan kontak mata antar pemimpin ibadah dan umat tidak terhalangi.
2. *Cruciform*, tipe ini merupakan yang paling tidak biasa dikarenakan antara pemimpin ibadah dan umat saling berjauhan.
3. *Central*, tipe ini memusatkan altar berada ditengah oleh karena itu kontak mata antara pemimpin ibadah dan umat tidak merata sebab ada bagian di mana yang melihat pemimpin ibadah dari belakang.

4. L atau T, tipe ini merupakan yang paling fleksibel karena dapat menyesuaikan dengan jumlah umat yang bertambah berdasarkan kondisi lokasi.
5. *Multiform*, tipe ini sedikit *random* dalam peletakan *layoutnya* namun membuat bentuk gereja lebih inovatif dan bervariasi.
6. *Parallel seating*, tipe ini membuat salah 1 *seating area* tidak dapat kontak mata antara pemimpin ibadah dan umat dikarenakan *seating area* dibuat sejajar berhadap-hadapan sedangkan letak altar berada ditengah (De Chiara, 1973).

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA