

2. STUDI LITERATUR

Animasi

Kata animasi diambil dari bahasa latin *animare*, yaitu “menghidupkan” atau memberi napas (Wright, 2005). Animasi dapat diartikan adalah sebuah metode untuk membuat ilusi gerakan dari gambar yang diam. Animasi merupakan seni yang sudah lama dilakukan oleh manusia, dari gambar babi purba yang mempunyai 4 kaki untuk menunjukkan pergerakan, *flip book* yang dapat membuat ilusi pergerakan, sampai teknologi *CGI* sekarang (Williams, 2009).

Dalam bukunya berjudul “*The Animator's Survival Kit*” Williams menjelaskan bahwa esensi dari animasi adalah waktu. William menjelaskan bahwa dari gambar diam animasi dapat membuat ilusi menjadi gambar bergerak, berbicara, bahkan berpikir. Dengan menggabungkan elemen-elemen ini sebuah gambar diam berkembang menjadi sebuah animasi.

Animasi dapat dibedakan menjadi dua kategori yaitu animasi 2D dan animasi 3D. Perbedaannya adalah jika animasi 2D terdiri dari elemen-elemen yang dibangun dalam 2D saja, sedangkan jika animasi 3D elemen-elemennya dibangun dalam 3D. Dalam 3D semua elemen secara otomatis mendapatkan volume dan massa yang dikalkulasi oleh komputer. Sedangkan keunikan dalam animasi 2D adalah lebih leluasa dan toleran untuk menggunakan *still frame* daripada animasi 3D. Lalu keunikan lainnya adalah animasi 2D tidak memiliki keterikatan yang dekat dengan realisme, sehingga memiliki kelonggaran yang lebih dalam penyampaian ekspresi artistik dalam medium ini. (Au, 2014)

Environment

Environment design adalah proses di mana merancang sebuah lingkungan untuk menjawab kebutuhan setting dalam suatu film. *Environment* sendiri dapat berupa lingkungan alam atau buatan manusia. Dalam mendesain suatu *environment* untuk sebuah cerita, diperlukan seorang *concept artist* untuk mengetahui terlebih dahulu tentang budaya, sejarah, kondisi lingkungan, efek cuaca, pengetahuan umum dan hukum fisika dalam dunia tersebut. Pengetahuan tersebut dibutuhkan untuk menjawab permasalahan-permasalahan dalam mendesain suatu dunia, dan membuatnya seolah-olah nyata dan dapat dipercaya (Setiawan et al., 2016).

Dalam mendesain sebuah *environment* ada beberapa aspek yang perlu diperhatikan diantaranya *style*, warna, tekstur, pencahayaan dan karakteristik. *Environment* merupakan salah satu hal penting dalam sebuah animasi karena merupakan sebuah elemen pendukung untuk memberikan *mood* dan kejelasan dalam cerita. Dalam *environment* ini juga karakter animasi dapat berinteraksi, bergerak dan hidup di dalamnya (Orvilla & Santoso, 2018).

Gaya Arsitektur Kolonial

Masa kolonial dimulai dari datangnya kongsi dagang yaitu *VOC* sejak awal 1600-an. Awalnya *VOC* bertujuan untuk mewakili kelompok dagang dari Belanda, sehingga mengurangi konflik antar pedagang Belanda dan menghadapi persaingan dengan pedagang negara lain. Lalu *VOC* bangkrut pada akhir abad ke-18, aset mereka lalu diserahkan kepada pemerintah Belanda. Sejak tanggal 1 Januari 1800 Indonesia resmi berada di bawah kekuasaan Belanda dan disebut sebagai Hindia-Belanda. Pulau Jawa adalah pulau di mana kekuasaan Belanda cukup dominan dan pulau yang paling sama dijajah (Absiroh, 2017).

Menurut sumalyo (1993) fenomena arsitektural yang memengaruhi gaya bangunan di Indonesia pada masa kolonial merupakan fenomena budaya yang menarik. Fenomena ini terjadi karena gaya arsitektural yang dibawa oleh Belanda merupakan gaya arsitektural yang sedang berkembang di Eropa. Lalu arsitektural tersebut masuk dan bercampur dengan budaya yang ada di Indonesia, sehingga gaya

arsitekturnya menyesuaikan iklim tropis dan bahan yang tersedia di Indonesia (Purnomo et al., 2017).

Dalam jurnalnya Purnomo dkk (2017) menjelaskan bahwa gaya arsitektur kolonial di Indonesia dapat dibagi menjadi tiga yaitu sebagai berikut:

1. Gaya Arsitektur *Indische Empire Style* (abad 18-19)

Gaya ini muncul di pinggiran kota Jakarta yang pada masa itu disebut kota Batavia. Gaya ini muncul karena kebudayaan yang sedang berkembang di Hindia Belanda. Ciri dari gaya arsitektur ini antara lain adalah: denahnya berbentuk simetris. Dapur, kamar mandi dan ruangan lainnya terletak di belakang dan terpisah dari bangunan utama. Memiliki konstruksi atap perisai. Bahan bangunannya sebagian besar menggunakan batu bata untuk kolom dan tembok, kayu untuk kuda-kudanya, jendela dan pintu.

2. Gaya Arsitektur Transisi (1890-1915)

Gaya ini didasari oleh penemuan dalam bidang teknologi dan juga kebijakan politik pemerintah Belanda. Ciri dari gaya arsitektur ini antara lain adalah: denahnya yang masih simetris, menghilangkan kolom gaya Yunani, dan membuat menara untuk pintu masuk. Bentuk atap perisai masih banyak dipakai dan juga ada penambahan ventilasi.

3. Gaya Arsitektur Kolonial Modern (1915-1940)

Gaya ini merupakan sebuah protes terhadap arsitektur gaya *Empire* yang berkembang di Prancis. Arsitektur Modern memiliki ciri sebagai berikut: denah bervariasi, menghindari bentuk simetri. Namun untuk bentuk atap masih menggunakan atap perisai. sudah terdapat kaca. Menggunakan warna putih secara dominan.