

## 2. STUDI LITERATUR

### **Animasi**

Animasi adalah teknik manipulasi pada kumpulan gambar yang dibuat seakan terlihat bergerak. Teknik tersebut lama berkembang dari masa lalu sehingga muncul pertumbuhan industri animasi pertama yang terbentuk pada tahun 1911 di New York (Bendazzi, 2016). Bersama kemajuan teknologi di masa kini, industri animasi menyebar secara global untuk memproduksi karya berupa video iklan, film, dan serial kartun yang sering ditemukan dalam media televisi dan internet.

### **Tahap Pembuatan Animasi**

Tahap dalam pembuatan suatu animasi secara umum identik dengan objektif pembuatan film (White, 2006). Tahap tersebut terbagi menjadi 3 tahap yaitu Praproduksi, Produksi dan Posproduksi. Praproduksi merupakan tahap pertama dalam pembuatan suatu proyek animasi dari segi konsep cerita, desain, karakter, dan penataan *shot*. Setelah praproduksi selesai, tahap produksi kemudian dimulai untuk membuat konsep yang telah dibuat menjadi hasil karya yang lebih rapi dan teratur. Ketika produksi animasi telah mencapai target yang harus diselesaikan, tahap posproduksi berlanjut untuk merapikan dan menggabungkan seluruh hasil produksi baik dari segi kompositing dan editing. Tiap tahap pembuatan animasi memiliki divisi tim yang bertanggung jawab untuk mengerjakan tahap mereka dalam proyek tersebut.

### **Environment Design**

Pantouvaki (2010) menyatakan desain dalam bidang skenografi adalah bentuk visualisasi pada suatu ide. Pernyataan tersebut mengartikan sebuah desain lingkungan atau suasana adalah pesan visual yang diberikan oleh ide perancang dan akan menjadi nyata apabila arti ide diterima dengan kebutuhan yang diinginkan. Hal ini mendukung akurasi perancangan *environment design* pada alur cerita karena lingkungan atau latar tempat berfungsi untuk menarasikan hidup dan sifat sebuah karakter yang harus menyesuaikan diri dalam kondisi latar tersebut.

## **Eksterior**

Eksterior bangunan merupakan bagian struktur luar yang menampilkan wujud dan fungsi suatu bangunan di lingkungan tertentu. Menurut Ching (2015), eksterior merupakan bidang dinding pada suatu bangunan yang memiliki 2 fungsi untuk memisahkan bagian dari ruangan sehingga lingkungan interior teratur dengan privasi dan perlindungan dari iklim serta perancangan bentuk, massa, dan gambaran pada bagian depan sebuah bangunan yang membentuk tampak luar atau fasad di lingkungan sekitarnya.

## **Set dan Properti**

Set dan Properti merupakan bagian utama dalam lingkungan yang dapat ditemukan baik sebuah cerita visual. Set merupakan lokasi lingkungan yang merepresentasikan sebuah alur dan hidup karakter pada cerita, dimana kedua hal tersebut berhubungan secara langsung (LoBrutto, 2002). Properti merupakan benda-benda yang diletakkan dalam sebuah set sehingga penonton dapat mengobservasi fungsi mereka dalam cerita. Properti memiliki peran dalam elemen visual yang harus menyatu, mendukung, dan mengembangkan narasi sinematik serta sesuai dengan keseluruhan rancangan desain set (LoBrutto, 2002).

## **Warna**

Hernandez (2013) menjelaskan warna sebagai alat yang menambahkan efek dalam suatu karya, namun tetap berhubungan dengan inti konsep karya tersebut. Penambahan efek tersebut juga dapat diberikan secara efek emosional melalui simbol atau representasi dalam warna. Representasi tersebut terdiri dari:

1. Merah sebagai simbol gairah dan amarah dalam emosi. Namun merah juga melambangkan bahaya, aksi, dan kekuatan.
2. Biru sebagai simbol tenang dan pasif, kebalikan dari merah. Namun biru juga melambangkan kedinginan yang kuat dan kesedihan.
3. Hijau sebagai simbol kehidupan atau pertumbuhan dalam konteks tanaman. Namun hijau juga melambangkan rasa mual, kerakusan, dan kontaminasi.

4. Kuning sebagai simbol ketakutan dalam skala emosi pada suatu karakter. Namun kuning juga melambangkan rasa panas yang kuat dalam konteks suhu.
5. Coklat sebagai simbol tanah atau permukaan darat dalam bumi. Namun coklat juga melambangkan korupsi, nilai-nilai terkotori, dan penipuan.
6. Ungu sebagai simbol kepintaran, kemewahan, dan royalti.
7. Oranye sebagai simbol yang relatif dengan kuning, dimana oranye mampu memberikan rasa panas dan tekanan yang lebih kuat.
8. Hitam sebagai simbol kematian, kesedihan, dan rasa kosong. Namun dalam konteks positif, hitam dapat melambangkan kekuatan.
9. Putih sebagai simbol kesucian dan ketenangan namun juga dapat melambangkan kekosongan dan rasa dingin baik secara positif ataupun negatif.

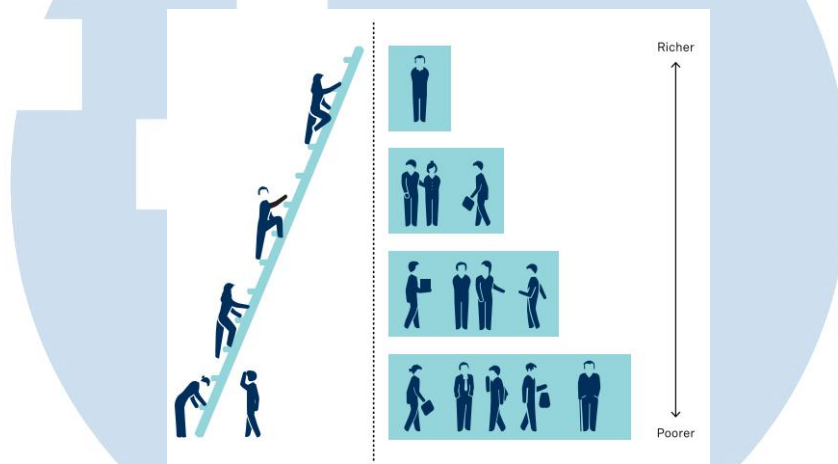
### **Futurisme**

*Büyük Larousse* mendefinisikan Futurisme sebagai pergerakan yang mendasari penolakan pastime dan pengaturan konsep dalam dunia modern (Aydin, Tong, Pusat, 2006). Pergerakan tersebut mengutamakan ide dan gaya hidup baru pada suatu masyarakat dengan penggunaan teknologi yang lebih maju dalam kehidupan sehari-hari. Namun secara artistik, Futurisme adalah pergerakan yang menyangkut masyarakat massa dalam usul hubungan estetika dengan kabaret, politik, nafsu, arsitektur, masakan, dan pakaian (Perloff, 1986).

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

## Kesenjangan Sosial

Kesenjangan sosial merupakan suatu keadaan hidup pada masyarakat yang rawan ditemukan di sekitar dunia. Jarak antar gaya hidup dan kemampuan masyarakat dari berbagai kelas sosial mengakibatkan ketidakseimbangan pada kelompok tertentu dalam meraih hak dan kebutuhan hidup masing-masing.



Gambar 1. *Division of Labour*

Sumber: *The Family: Diversity, Inequality, and Social Change (2<sup>nd</sup> Edition)*

Salah satu bentuk penggambaran situasi tersebut dapat ditemukan dalam sistem pembagian kerja dimana kemampuan dan edukasi pada suatu kelompok menentukan peran dan pendapatan mereka di masyarakat (Cohen, 2018). Kesenjangan sosial juga dapat ditemukan pada status yang diraih oleh kelompok tertentu seperti yang dikutip oleh Mark Weber pada 1968 bahwa status adalah klaim efektif pada penghargaan sosial baik dalam rupa kewenangan positif atau negatif yang biasanya ditemukan dalam gaya hidup, edukasi formal, dan prestise keturunan atau pekerjaan (Block, 2014).

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