

2. STUDI LITERATUR

2.1. Animasi

Menurut Schlitter (2015) animasi merupakan pembuatan gambar *frame by frame* secara berurutan menggunakan media digital dengan melihat sampel dari metode analog atau diciptakan dengan memanipulasi objek digital dan merender tindakan yang sudah diterapkan. Sebagian besar animasi digital mengimitasi animasi tradisional yaitu animasi digambar secara manual dengan tangan dan bahkan animasi 3D mengimitasi pergerakan *stop motion* dengan menggunakan *clay*.

2.1.1. Animasi 3D

Menurut Beane (2012), animasi 3D melalui perkembangan yang sangat pesat dibentuk tidak hanya seperti melukis, menggambar dan cara tradisional yang ada pada zaman dahulu. Jika ingin memahami animasi 3D secara mendalam, maka harus mempelajari terlebih dahulu teknologi yang digunakan dalam pembentukan animasi 3D seperti aplikasi *Maya* atau *Blender*. Dalam proses pembuatan animasi 3D, terdapat beberapa tahapan dari proses *Modelling*, *Rigging*, penganimasian, *texturing*, *lighting* hingga proses *rendering*. Semua proses tersebut akan diaplikasikan kepada animasi 3D “Ayu (Adjektiva)”.

2.2. Environment

Menurut Cantrell et all (2012) salah satu unsur terpenting dalam pembuatan animasi 3D dan 2D adalah *Environment*. Definisi dari *Environment* itu sendiri adalah pembentukan sebuah dunia dari semua aspek yang dimana di dalam dunia tersebut menyebabkan karakter dalam animasi dapat terlihat hidup, berinteraksi dan bergerak dengan elemen yang lain. Dijelaskan juga pembuatan 3D *environments* disama artikan dengan pembuatan model objek tetapi berfokus pada lingkungan dan unsur-unsurnya yang memungkinkan penonton untuk melihat banyak pandangan.

2.3. Property dan Settings

Dalam sebuah film, *settings* diartikan dengan pembuatan *environment* yang terdapat latar dalam pengambilan gambar dan memiliki fungsi untuk

menyampaikan pesan yang ada pada film serta menjelaskan tempat, waktu, dan suasana di dalamnya (Bordwell & Thompson, 2011). Pada zaman sekarang pembuatan *environment* tidak perlu dibuat secara menyeluruh karena adanya spesial efek yang dapat dibentuk dalam aplikasi 3D.

2.4 Teori Ruang Privasi

Teori ruang privasi diciptakan oleh Edward T. Hall (1969, dalam Widyakusuma, 2020) yang merupakan kategorisasi dari empat ruang sosial. Terdapat 4 jenis zona ruangan, yaitu ruan intim, ruang personal, ruang sosial, dan ruang public. Mendukung teori ini, Petermans (2014, dalam Widyakusuma 2020) menyatakan bahwa desain ruangan yang dibuat secara berhati-hati dapat meningkatkan privasi sehingga merangsang momen refleksi, ketenangan, dan kejujuran. Dari pernyataan tersebut, dapat dianggap bahwa desain ruangan, termasuk bentuk dan besarnya, mampu memiliki efek psikologis terhadap seseorang.

Menurut Widyakusuma (2020), teori ini dapat digunakan dalam arsitektur interior sebagai salah satu panduan umum dalam perancangan ukuran ruang dan perorganisasian batas vertical, horizontal, partisi, dan pelindung percakapan.

2.5 Teori Bentuk

Dalam dunia nyata dan film terdapat berbagai jenis bentuk yang memiliki makna tersendiri, jika makna tersebut dapat diaplikasikan kedalam *environment* suatu film akan memberikan kesan tersendiri bagi penonton. Dengan adanya bentuk-bentuk yang berbeda dalam film dapat mengidentifikasi dan menghubungkan pemeran utama dengan *environment* yang terdapat dalam film tersebut. Menurut Bancroft (2016) terdapat beberapa bentuk yang memiliki karakteristik tersendiri yaitu lingkaran, persegi dan segitiga. Bentuk lingkaran memiliki karakteristik baik, ramah dan lucu. Bentuk segitiga memiliki karakteristik jahat dan mencurigakan.

2.6 Teori Warna

Darmaprawira (2002, seperti dikutip dalam Pratama, 2018) menyatakan bahwa adanya warna disebabkan oleh cahaya, yang terbentuk dari seberkas sinar yang

memiliki gelombang, frekuensi dan getaran yang berbeda satu dengan yang lainnya. Mata dan otak manusia dapat memahami dan mengartikan warna secara mental, fisik dan secara emosional sehingga tiap warna memiliki arti yang berbeda. Warna dibagi menjadi beberapa kelompok menjadi warna primer yaitu merah, biru, kuning, lalu warna sekunder yaitu hijau, oranye dan ungu, dan terakhir warna netral yaitu putih, hitam dan abu-abu (Adams, 2017). Jika warna tersebut digunakan disituasi yang tepat maka penonton akan menangkap dan merasakan bagaimana situasi yang dibuat dalam film. Sebagai contoh warna kuning memiliki arti positif kecerdasan, optimis, kebijaksanaan, dan kesenangan. Sedangkan warna ungu memiliki arti negatif seperti kecemburuan, perasaan takut, penipuan dan kepengecutan. terdapat warna ungu memiliki arti positif harapan, kebangsawanan, juara, inspirasi, imajinasi, modern dan kemewahan. Selain itu, warna ungu memiliki arti negatif seperti sesuatu yang berlebihan, kegilaan, dan kekejaman. Warna ungu sering dikaitkan dengan lambing spiritual dan royalitas.

2.7 Halloween

Menurut Rogers (2002), *Halloween* berasal dari kaum pagan yang mengadopsi dari etimologi kaum Kristen yaitu “*All Hollow’s Eve*”, malam menjelang untuk memperingati hari orang suci pada tanggal 1 November yang bertujuan menghormati orang suci dan orang yang telah meninggal, sehingga *Halloween* dirayakan setiap tanggal 31 Oktober. *Halloween* sering dikaitkan dengan beberapa mitos yang menceritakan kejadian mistis dan dari cerita tersebut terciptakan atribut-atribut *Halloween* yang kita ketahui sekarang, seperti ukiran pada labu atau *Jack-o’-lantern*. Selain *Jack-o’-lantern*, terdapat beberapa hewan sebagai atribut pada malam *Halloween* seperti, anjing, babi, ular, burung hantu, babi, laba-laba dan kucing hitam yang disembah secara khusus karena dianggap suci. Dari semua mitos diatas dijadikan sebagai atribut pada malam *Halloween* (Ferrel, 2003). *Halloween* mungkin berawal dari festival pagan, tetapi di Amerika menjadi budaya tersendiri dan digambarkan sebagai festival untuk bersenang-senang. Di Amerika, perayaan *Halloween* merupakan perayaan yang terpenting kedua setelah natal.