

2. STUDI LITERATUR

2.1. Desain *Environment* 3D

3D menjadi salah satu bukti perkembangan dalam industri animasi. Bernhardt (2015) mengatakan bahwa animasi 3D menceritakan ruang atau tempat dan teknologi menjadi penyebab lahirnya medium animasi 3D. Teknologi komputer di bidang CG dan grafik membuat munculnya berbagai metode serta teknik dalam pembuatan animasi. Animasi 3D pun menjalani proses yaitu pra produksi, produksi, dan pasca produksi (Beane, 2012).

Environment dan *background* adalah elemen yang penting dalam sebuah pembuatan film animasi baik secara digital maupun tradisional. *Environmental artist* mendesain set-set dan lokasi di mana saat tokoh dibutuhkan untuk bergerak. Namun berbeda dengan media animasi 2D, 3D *environment* haruslah berbentuk 3D dan mampu memperlihatkan detail dari setiap bagian yang terekam oleh kamera. Desain *environment* dapat berbentuk apapun. Bahkan di dalam pengerjaan *environment*, terdapat berbagai bidang khusus. Beberapa *environmental artist* secara spesifik diarahkan untuk membuat interior, di mana kualitas *texture*, *shadow*, detail, *lighting*, properti serta *furniture* sangat penting dalam desain *environment*. (White, 2006)

2.2. *Shape and Form*

Bentuk mempunyai pengaruh penting pada pengalaman psikologis berada di ruang. Mereka memiliki efek pada kesenangan dan tingkat energi suatu tempat. Bentuk bujur sangkar menghasilkan kesan aksi dan efisiensi, sedangkan bentuk melengkung menciptakan kesan ruang yang lebih santai. Orang pada umumnya lebih menyukai bentuk bulat daripada yang lebih bersudut. Bentuk simetris lebih santai daripada yang asimetris.

Garis merupakan gambar dua dimensi. Apakah garis yang kita lihat itu lurus atau melengkung, arah orientasinya dan jumlah garis pada tempatnya mempengaruhi kita secara psikologis melalui konotasi simbolisnya. Garis horizontal lurus menenangkan. Garis horizontal ini dapat dibuat oleh tepi atas furniture, misalnya, atau secara harfiah dapat dilukis di dinding. Namun, beberapa

garis horizontal di sekitar ruangan itu buruk. Mereka membuat kita merasa tegang—terlihat seperti banyak garis cakrawala dan itu adalah efek yang tidak terjadi secara alami di planet kita. Sama seperti garis horizontal lurus yang santai, garis vertikal lurus menunjukkan stabilitas. garis vertikal lurus dapat dibuat di lipatan tirai. Garis diagonal lurus menghasilkan efek yang berbeda dari garis horizontal atau vertikal. Mereka menunjukkan aktivitas, dengan garis pada sudut yang lebih curam ke lantai menjadi lebih memberi energi. Garis melengkung lembut membuat rileks. Bentuk V menarik perhatian kita lebih cepat daripada bentuk lain dan menahan perhatian itu, karena itu menandakan ancaman atau kemarahan. bentuk yang lebih melengkung, seperti yang terdapat pada senyum wajah bahagia, memiliki konotasi bahagia.

Secara umum, objek dan pola dengan fitur melengkung lebih disukai daripada yang memiliki fitur runcing dan sudut tajam. Penelitian telah menunjukkan bahwa kita mengasosiasikan lingkaran dengan kelembutan, kebahagiaan, kebaikan, cinta, kehidupan, kecerahan, keringanan, kehangatan, kecepatan, dan ketenangan. Kami menghubungkan kotak dengan kekerasan, kesedihan, kejahatan, kebencian, kematian, kegelapan, berat, dingin, kelambatan, dan kenyaringan.

2.3. Warna

Bleicher (2012) mengatakan bahwa warna -warna yang kita lihat dalam kehidupan sehari-hari dapat mempengaruhi psikologi dan perasaan seseorang. Katatikarn (2016) mengatakan bahwa setiap macam warna dapat mempengaruhi emosi setiap orang yang berbeda-beda. Terdapat pembagian warna menurut psikolog setiap individu yang mana menurut Bellantoni (2012) warna dasar dibagi menjadi 6 yaitu kuning, merah, biru, ungu, hijau dan orange.

Merah adalah warna yang mengaktifkan suatu keinginan laten, laten menurut teori psikoanalisis Freud (1899) adalah bagian dari mimpi dari keinginan yang tidak terkontrol atau tidak disadari oleh individu sehingga dapat dilampiaskan dalam bentuk ekspresi. Maka dari itu warna merah cenderung mengarah

memberikan kesan agresif, membuat kecemasan, dan bersifat mendorong sesuatu apa yang buruk dan apa yang baik.

Biru adalah warna yang pasif sehingga warna ini lebih pada memainkan pikiran dan bukan pada tindakan atau aksi. Kepasifan warna ini pun memicu pribadi seseorang sehingga membawa mereka kearah sifat yang melankolis hingga merasakan perasaan sensitif, kesedihan dan respon yang lambat. Namun warna biru juga merupakan warna yang mengindikasikan hal diluar kemampuan manusia seperti kemampuan indra keenam yang mempengaruhi psikologi seseorang.

2.4. Suasana Tertekan

Surya (2013) mengatakan bahwa suasana tertekan atau lain hal depresi adalah perasaan saat seseorang merasa terhimpit dan berhadapan dengan berbagai macam masalah. Perasaan tertekan bisa berasal dari pengucilan, pencelaan, konflik antara dua individu, atau penolakan dari teman, keluarga, dan lingkungan sekitar. Masalah yang bertubi-tubi membuat seseorang menjadi gelisah, panik, tertekan, kesal, kecewa, dan sedih. Konflik tersebut terjadi secara terus menerus sehingga mengapit pihak yang kalah mengalami kesedihan yang berkepanjangan. Perasaan sedih yang berkepanjangan tersebut dapat membuat seseorang menjadi tertekan sehingga mengalami perasaan benci, marah, dan sakit. Seseorang yang merasa tertekan akan secara terus menerus berpikir negatif dan tidak bisa mengontrol emosi mereka, dia akan melakukan tindakan-tindakan seperti menyendiri atau mengurung diri hingga merasa terpuruk menghilangkan motivasi hidup. Perasaan yang terus menerus seperti itu akan membuat orang untuk melakukan hal yang berbahaya seperti bunuh diri.