

- 3.) Perancangan set dan properti yang berhubungan dengan kesenian khas Jawa Barat khususnya angklung sebagai tema cerita dalam film “*Rhythm of Angklung*”.
- 4.) Pembahasan *environment* dibatasi pada perspektif, penempatan elemen, komposisi, warna dan unsur lingkungan hidup.

1.2.TUJUAN PENELITIAN

Tujuan penelitian dalam skripsi ini adalah:

- 1.) Perancangan desain bangunan, serta set dan properti Saung Angklung Kakek disesuaikan dengan struktur bangunan Jawa Barat pada film animasi “*Rhythm of Angklung*”, baik warna, material, unsur lingkungan hidup serta tata letak bangunan.
- 2.) Penelitian ini bertujuan untuk melestarikan kesenian khas Jawa Barat khususnya angklung sebagai warisan budaya yang patut dibanggakan.

2. STUDI LITERATUR

2.1 Animasi 2D

Animasi berasal dari kata kerja Latin yaitu *Animare* yang “artinya untuk membangunkan atau membuat ilusi gerakan yang hidup” (Selby, 2013 : 9). Animasi terbagi menjadi dua jenis yaitu animasi 2D dan animasi 3D. Stefyn (2022) menyatakan bahwa animasi 2D merupakan seni yang menciptakan gerakan dalam ruang dua dimensi. Ini termasuk karakter, *VFX (visual effect)*, dan latar belakang (*environment*). Animasi pada dasarnya melibatkan beberapa gambar yang berurutan sehingga menciptakan sebuah ilusi pada penglihatan penonton bahwa gambar tersebut dapat bergerak. Untuk menciptakan gerakan yang halus, pertimbangan *frame rate* harus benar. Satu *sequence* terdiri atas beberapa gambar yang disebut sebagai *frames*. Satu detik waktu biasanya dibagi menjadi 24 *frame*.

Animasi memiliki tiga proses yaitu pra produksi, produksi dan pasca produksi (Selby, 2013 : 13-17).

- A.) Pertama adalah pra produksi, dimana *animator* mengeksplorasi naskah, konsep suara dan visual, serta *storyboard* sebelum melakukan rekaman / *filming*.
- B.) Kedua adalah produksi, dimana projek terbentuk dengan teknik pengambilan film, suara dan sebagainya.
- C.) Ketiga adalah pasca produksi, dimana semua adegan yang telah dibuat atau direkam akan digabungkan menjadi sebuah produk. Di fase ini, film tersebut akan diberikan *special effect*, judul dan *credits* hingga distribusi .

Dekade terakhir ini, animasi 2D tumbuh dengan signifikan sebagai salah satu media interaktif baik untuk menghibur ataupun memberikan edukasi.

2.2 Environment

Dalam fase produksi terdapat beberapa proses, salah satunya adalah pembuatan *environment*. *Environment* adalah latar belakang sebuah adegan dimana karakter beraksi dan berkontribusi untuk menggambarkan atmosfer dan suasana dalam cerita (Selby : 2013). *Environment* diawali dengan bentuk dasar seperti lingkaran, dan lain-lain. Kemudian bentuk dasar ini lalu dijadikan 3 dimensi dimana memiliki volume dan ruang. Hal ini bertujuan sebagai pedoman awal agar dapat menentukan perspektif dan posisi objek (Noble : 2013). Selain itu psikologi warna serta komposisi juga merupakan unsur penting dalam *environment* untuk merepresentasikan nuansa dan psikologis dari karakter.

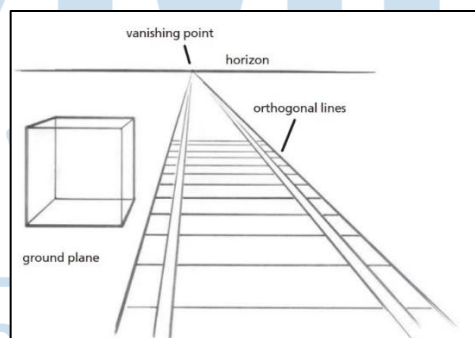
2.3 Perspektif

Perspektif adalah teori menggambar untuk menentukan posisi objek secara tiga dimensi yang memiliki panjang, lebar, dan tinggi. Perspektif memiliki beberapa elemen utama yaitu

- *Horizon Line* yang merupakan garis pertemuan antara langit dan daratan atau air di bawahnya. Ketinggian *horizon* akan memengaruhi penempatan titik hilang serta level mata pemandangan.
- *Vanishing Point* yang merupakan tempat di mana garis-garis paralel tampak menyatu di kejauhan. Suatu pemandangan bisa memiliki jumlah titik hilang yang tidak terbatas.
- *Ground Plane* adalah permukaan horizontal di bawah cakrawala. Permukaan ini bisa berupa tanah atau air. Pada gambar di bawah ini, bidang tanahnya rata. Jika bidang tanahnya miring atau berbukit, titik hilang yang diciptakan oleh garis paralel mungkin tidak berada di garis horizon dan mungkin tampak seolah-olah berada di bidang miring.
- Garis ortogonal adalah garis yang diarahkan ke titik hilang. Kata "ortogonal" sebenarnya berarti sudut siku-siku. Ini mengacu ke sudut siku-siku yang dibentuk oleh garis, seperti sudut kubus yang diperlihatkan dalam perspektif.
- Titik pandang adalah tempat dari mana pemandangan dilihat. Titik pandang dipengaruhi oleh penempatan garis horizon dan titik hilang.

Perspektif terbagi menjadi 3 jenis yaitu:

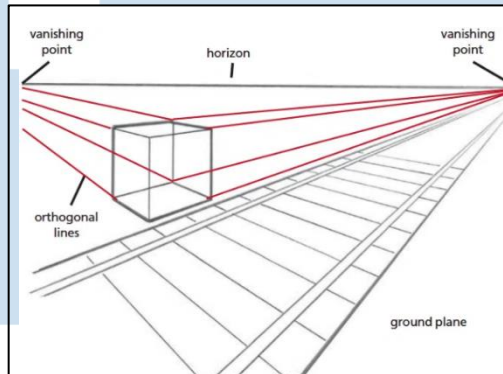
- a.) *One Point (Parallel) Perspective* atau perspektif satu titik hilang, terdiri dari garis horizon, satu titik hilang ditempatkan pada garis horizontal, dan semua garis horizontal yang ditarik akan sejajar satu sama lain. Titik hilang biasanya akan muncul di bagian tengah pandangan.



Gambar 1 *One Point (Parallel) Perspective*.

(Artist Networks, 2023)

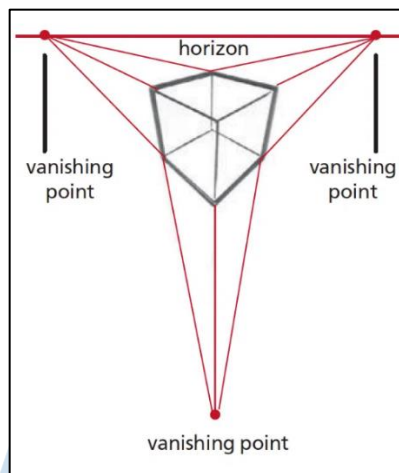
- b.) *Two Point (Angular) Perspective* atau perspektif dua titik hilang, terdiri atas dua titik hilang yang ditempatkan di sebuah garis horizontal. Pemandangan dalam perspektif dua titik biasanya memiliki titik hilang yang ditempatkan di ujung kiri dan ujung kanan.



Gambar 2 *Two Point (Angular) Perspective*.

(Artist Networks, 2023)

- c.) *Three Point (Oblique) Perspective* atau perspektif tiga titik hilang, terdiri atas dua titik hilang ditempatkan di sebuah garis horizontal dan titik ketiga berada diposisi atas atau bawah garis horizontal.

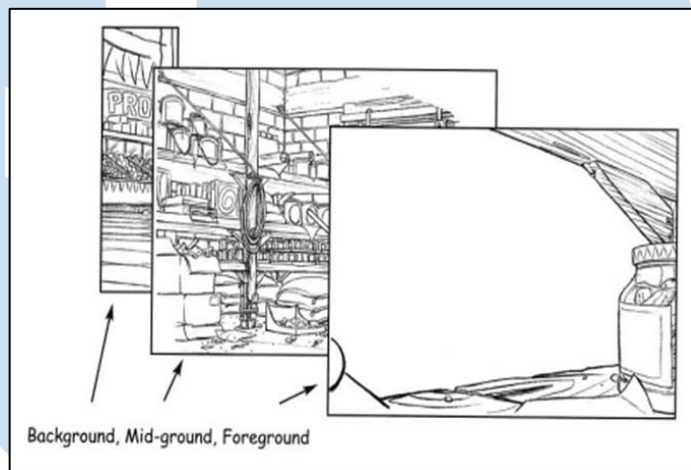


Gambar 3 *Three Point (Oblique) Perspective*.

(Artist Networks, 2023)

2.4 Penempatan Elemen

- a.) *Foreground* : Latar depan yang ditempatkan berada dekat di kamera.
- b.) *Mid-Ground* : Latar yang berada di tengah antara *Foreground* and *Background* dan tempat dimana animasi berlangsung.
- c.) *Background* : Latar belakang yang ditempatkan berada jauh di kamera.



Gambar 4 *Foreground*, *Mid-ground*, dan *Background*.

(Sumber : Fowler, 2002)

2.5 Komposisi

Komposisi merupakan penempatan unsur-unsur visual pada gambar. Beberapa istilah yang diciptakan oleh Gurney (2009) dalam bukunya untuk menggambarkan prinsip-prinsip komposisi yang kerap diterapkan untuk membuat suatu gambar:

- a.) *Chiaroscuro*, teknik dengan menggunakan cahaya dan bayangan yang kontras dalam suatu karya.
- b.) Siluet, terbentuk karena perbedaan yang mencolok pantulan cahaya pada objek dengan latarnya.
- c.) *Eye tracking*, komposisi untuk membuat karya visual menjadi menarik penonton.
- d.) *Vignetting*, teknik memudarkan daerah di sekeliling objek supaya lebih fokus pada satu titik.

e.) *Maps*, merupakan peta yang menjadi acuan tata letak dalam membuat suatu *environment*

2.6 Psikologi Warna

Warna memiliki peranan penting, karena dapat mengubah pola pikir dan aksi dan menyebabkan reaksi (Geothe : 2006). Warna dapat memberi suatu pesan dengan makna yang tidak terbatas dan menciptakan emosi setiap manusia dengan sudut pandang individual. Maurice (2013) berpendapat bahwa dalam sebuah film, salah satu elemen penting yang dapat membangun emosi penonton adalah warna.

Berikut merupakan makna dari setiap warna:

- 1.) Warna hitam melambangkan kegelapan, kejahatan dan keanggunan.
- 2.) Warna merah melambangkan kekuatan, amarah dan gairah.
- 3.) Warna putih melambangkan kesucian dan kemurnian.
- 4.) Warna coklat diasosiasikan dengan warna tanah dan kestabilan
- 5.) Warna hijau diasosiasikan dengan alam dan kesejukan
- 6.) Warna kuning melambangkan kebahagiaan dan cahaya.
- 7.) Warna biru diasosiasikan dengan langit dan laut
- 8.) Warna jingga melambangkan kehangatan dan semangat
- 9.) Warna ungu melambangkan kerajaan dan bangsawan.

Power, passion, anger	Royalty, luxury, mystery	Death, wealth, elegance
Fire, friendly, food	Calm, sadness, trust	Balance, neutral, formal
Fun, happiness, optimism	Nature, health, finance	Pure, fresh, innocence

Gambar 5 Psikologi Warna.



(Sumber : <https://sepositif.com/11-tips-psikologi-warna-untuk-marketing-bisnis/amp/>)



2.7 Komponen Biotik dan Sosial Budaya Masyarakat Jawa Barat

Lingkungan hidup terbagi menjadi 3 unsur yaitu: Biotik, yang meliputi makhluk hidup yaitu hewan, tumbuhan dan manusia, dan Abiotik yang meliputi benda-benda yang tidak hidup yaitu air, angin, dan cahaya matahari. Unsur ketiga adalah sosial budaya yang meliputi adat istiadat, hukum, moral, kepercayaan, dan kesenian (Dinas Lingkungan Hidup Kota Semarang ; 2020).

Tanaman bambu menjadi salah satu komponen biotik yang banyak dijumpai di daerah Jawa Barat. Bambu memegang peranan penting sebagai bahan bangunan, kerajinan tangan, perabotan dan juga bahan baku pembuatan angklung (Winoyo : 2012).

Tabel 2.1. Jenis bambu dan nama lokal bambu di Desa Laladon, Jawa Barat.

No	Nama Lokal		Makna nama	Gambar
	<i>Basic Name</i>	<i>Atribute</i>		
1.	<i>Awi</i>	<i>koneng</i>	Bambu berwarna kuning	
2.	<i>Awi</i>	<i>tali</i>	Bambu yang dapat dianyam karena tidak mudah patah sehingga dapat digunakan sebagai bahan baku kerajinan.	

3.	<i>Awi</i>	<i>bitung</i>	Bambu berukuran besar yang memiliki diameter sekitar 20 cm	
4.	<i>Awi</i>	<i>hideung</i>	Bambu berwarna kehitaman	

Dalam hal sosial budaya, Jawa Barat merupakan salah satu daerah yang memiliki beraneka ragam kesenian tradisional. Salah satunya adalah alat musik tradisional yaitu angklung, yang akan diangkat dalam film animasi “*Rhythm of Angklung*”. Angklung adalah alat musik tradisional Jawa Barat yang umumnya terbuat dari jenis bambu hitam (*awi hideung*). Angklung bisa dimainkan secara individu maupun bersama, serta bisa diiringi dengan alat musik lainnya.

Ananda menuliskan bahwa ada beberapa teknik bermain angklung seperti : teknik cetok, teknik getar, dan teknik tangkep. Angklung juga terdiri dari beberapa jenis, yakni Angklung Badaeng, Angklung Gubrag, Angklung Padaeng, Angklung Buncis, Angklung Toel, Angklung Sarinande dan Angklung Sri-Murni.

Angklung merupakan salah satu alat musik tradisional Indonesia yang sudah mendapat pengakuan dunia Internasional dan mencetak banyak prestasi di kompetisi dunia. Hal ini menjadi kebanggaan bangsa Indonesia yang wajib dilestarikan dan diwariskan sampai ke generasi muda berikutnya.



Gambar 6 Angklung
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

2.8 Bangunan saung khas Jawa Barat di Bandung

Bandung merupakan kota metropolitan di Jawa Barat yang kaya akan kesenian dan kebudayaan, terutama budaya Sunda. Masyarakat Jawa Barat sangat menjaga kultur budayanya dan dekat dengan alam. Sebagai kota pengrajin angklung, bangunan saungnya mengandung ciri khas bangunan tradisional Sunda. Bentuk bangunan saung angklung didominasi bentuk linear dengan ciri atap Jolopong dan berlantai semen serta elemen material berupa kayu dan bambu (Dasum : 1998).



Gambar 7 Salah satu bangunan di Saung Angklung Udjo, Bandung.
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)