

2. STUDI LITERATUR

2.1. LANDASAN TEORI PENCIPTAAN

Pada penelitian ini akan meliputi 2 teori untuk meneliti topik perancangan *environment* bergaya *steampunk* pada eksterior dan interior kapal tua Morgan Cognac. Teori utama yang akan digunakan adalah teori *environment design* bergaya *steampunk*. Teori akan digunakan terutama pada perancangan *environment* bergaya *steampunk* pada eksterior dan interior kapal tua Morgan Cognac.

2.2 ENVIRONMENT DALAM ANIMASI

Environment dalam animasi salah satu elemen yang penting dalam penceritaan sebuah animasi seperti kata Lowtwait (2014) mengatakan bahwa dalam membuat *environment* harus membayangkan lokasi yang ada di dalam naskah, dengan mempertimbangkan aksi karakter dan suasana yang ada di dalam adegan, sehingga *environment* dapat mendukung narasi cerita. *Environment* juga akan menentukan seberapa bagus atau buruk sebuah karya animasi yang disebabkan karena hampir dari seluruh *scene* yang ada pada layar film animasi akan terlihat *environment* yang tentunya akan mempengaruhi penceritaan didalam sebuah *scene*, lokasi, waktu dan membangun sebuah *mood* dan atmosfer pada cerita animasi.

Environment adalah bentuk fisik yang mencakup dalam sumber daya alam seperti , air, tanah, batuan mineral serta bentuk kehidupan seperti flora dan fauna yang ada di atas tanah maupun yang berada di dalam air. Didalam sebuah *environment* juga ada manusia dan barang ciptaan manusia itu sendiri untuk membantu kebutuhan sehari-hari. *Environment* pada animasi memiliki peranan penting dalam animasi, menurut White (2009) penonton akan melihat banyak *scene* yang memiliki *environment* yang memenuhi layar sehingga *environment* akan berpengaruh dalam segi kualitas sebuah animasi bukan hanya dari karakter dan penceritaan saja. Dalam *environment* terdapat *visual style low poly* yang dapat diaplikasikan dalam sebuah karya yang memiliki *environment 3d* dengan proses

yang sederhana dan unik tanpa mengurangi keindahan dari *environment* itu sendiri (Aditya, 2016).

Environment yang akan hadir pada animasi “*Memory Isle*” adalah *environment* berbentuk 3 dimensi yang perancangannya menggunakan software khusus 3d. Menurut Canttell. Yates (2012) dalam sebuah buku yang bernama “*Modeling The Environment*” dijelaskan bahwa membuat sebuah 3D *environment* berarti membuat model objek 3d yang berfokus pada lingkungan dan unsur-unsurnya yang memungkinkan kita untuk melihat lebih mendalam tentang pandangan dan ruang fana didalam sebuah cerita animasi. Dalam proses pembuatan animasi terutama pada *environment*, pengambilan data textual dan observasi visual sangat berguna mempercepat dalam memvisualiasikan desain pada 3d model dengan desain yang ingin ditampilkan pada animasi (Aditya, 2016).

2.3 KARAKTERISTIK STEAMPUNK

Steampunk merupakan subgenre fiksi ilmiah yang memadukan teknologi dan estetika pada abad ke-19 dengan sentuhan fiksi ilmiah. Sesuai dengan namanya, konsep *steampunk* merupakan sebuah dunia alternatif dimana energi utama yang dibutuhkan untuk kelangsungan teknologi bukan berasal dari listrik melainkan dari mesin uap (*steam engine*). Oleh karena itu, konsep *steampunk* seringkali berkaitan dengan revolusi industri yang terjadi pada awal abad ke-19, ketika mesin uap pertama kali ditemukan.

VanderMeer dan Chambers dalam bukunya yang berjudul *The Steampunk Bible* (2011, hlm. 8) mengatakan bahwa *steampunk* adalah bagian dari genre science fiction yang mengambil latar historis serta teknologi abad ke 19 (zaman Victorian). Genre ini muncul dari penulis-penulis pada era *Victorian* yang membayangkan sebuah teknologi *anakronistik* atau penemuan *retrofuturistik* yang akan digunakan oleh orang-orang zaman itu.

2.3.1 Arsitektur bangunan

Arsitektur bangunan yang bergaya *steampunk* pada umumnya berbentuk bangunan tinggi dan memiliki atap segitiga curam seperti sebuah bangunan menara pada

bangunan Eropa dan memiliki corak dan motif ukiran kayu yang rumit, serta memiliki banyak mesin-mesin uap dan pipa yang menjadi ciri khas dari *steampunk* yang membuat bangunan menjadi mewah dan megah. Selain, pipa dan mesin uap terdapat unsur balon udara atau sayap untuk kapal atau kendaraan yang akan melayang di udara dan sering kali terdapat roda gigi yang berfungsi sebagai sebuah mesin penggerak (Cvetković, 2020).

2.3.2 Material dan texture

Material yang digunakan pada *steampunk* umumnya menggunakan kayu dengan pahatan yang rumit dan beberapa furnitur berbahan kulit dan beludru, selain kayu material yang menonjol gaya *steampunk* adalah penggunaan logam yang terbuat dari kuningan, tembaga, dan besi (Cvetković, 2020).

2.3.3 Warna dalam *steampunk*

Warna yang identik dengan *steampunk* adalah warna-warna natural yang dihasilkan oleh material yang digunakan, seperti coklat tua dari kayu, warna hitam, abu-abu tua, kuning, perunggu yang memang dihasilkan oleh material dan umumnya cenderung memiliki warna gelap (Cvetković, 2020).

2.3.4 Ornamen dari gaya *steampunk*

Ornamen yang identik dengan *steampunk* adalah mesin mesiuap yang memiliki cerobong asap seperti yang terdapat pada kereta uap, roda gigi yang menjadi alat penggerak mesin uap dan roda gigi juga biasanya menjadi hiasan dibangun ataupun pada pakaian dan aksesoris. Selain itu terdapat juga balon udara, kapal yang memiliki sayap, dan kincir angin (Cvetković, 2020).

2.3.5 Visualisasi *steampunk*

Brummett (2014) menambahkan bahwa *steampunk* mencakup tiga asal usul, yaitu abad ke-19 (teknologi memiliki hubungan erat dengan manusia), fiksi ilmiah dan konsep *DIY (Do It Yourself)*. Rosenbaum (2016) berkata bahwa pengembangan ide visualisasi *steampunk* harus didasarkan pada rumusan: sejarah + seni + teknologi = *steampunk*. Ini menjelaskan bahwa perkataan VanderMeer dan Chambers (2010)

yaitu karakteristik *steampunk* adalah seseorang harus membayangkan bagaimana masyarakat pada zaman *Victorian* atau masyarakat yang hidup di zaman revolusi industri yang masih mengandalkan teknologi bertenaga uap dan memiliki teknologi layaknya pada zaman modern.

2.4 KAPAL PINISI

Kapal Pinisi adalah sebuah kapal tradisional Indonesia yang dimiliki oleh suku Bugis di Sulawesi Selatan (SulSel). Kapal Pinisi digunakan oleh suku Bugis dalam menjelahi dan mengarungi lautan, Pada tanggal 7 Desember 2017, Kapal Pinisi Indonesia secara resmi diakui sebagai warisan budaya dunia UNESCO di Paris, Perancis. UNESCO menetapkan seni pembuatan kapal pinisi dari Sulawesi Selatan sebagai Warisan Budaya Tak Benda (Intangible Cultural of Humanity).

Kapal Pinisi dianggap sebagai bagian tak ternilai dari seni berlayar di wilayah kepulauan Indonesia. Proses pembuatan kapal ini masih dapat ditemui di beberapa wilayah Sulawesi Selatan, termasuk Tana Beru, Bira, dan Batu Licin di Kabupaten Balukumba. Pembuatan Kapal Pinisi mencerminkan nilai-nilai sosial dan budaya sehari-hari, seperti kerja sama, kerja keras, keindahan, dan kepedulian terhadap lingkungan alam. Teknik pembuatan Kapal Pinisi juga menekankan ketelitian dalam aspek teknis dan navigasi.

Kapal Pinisi, yang telah ada sejak abad ke-1500, dikenal sebagai pilihan utama para pelaut Bugis, Konjo, dan Mandar di Sulawesi Selatan. Ciri khasnya adalah adanya layar dan dua tiang utama. Sayangnya, pembuatan Kapal Pinisi mengalami penurunan karena kesulitan dalam menemukan kayu berkualitas tinggi.