



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. *Environment*

Menurut Hans Bacher dalam bukunya *Dream World* (Bacher, 2008) menjelaskan bahwa komposisi *environment* yang disandingkan dengan karakter di dalam film adalah sebuah kombinasi yang harmonis dalam bentuk dan gerakan sehingga menciptakan dunia yang imajinatif bagi penonton, seakan masuk ke dalam dunia artifisial yang mereka saksikan.

2.1.1. Waktu dan Lokasi

LoBrutto (2002) mengatakan bahwa pada suatu latar waktu dan lokasi harus selalu diutamakan. Karena *setting* yang dibuat perlu menampilkan ciri dekorasi, arsitektur, budaya, atau gambaran dari suatu kondisi tertentu. Sehingga, pembuat film perlu memberi petunjuk tentang era, tahun, bulan, atau hari tempat berlatarnya cerita dalam film.

Menurut Shorter (2012) selain dengan menentukan petunjuk-petunjuk waktu seperti di atas perancangan *environment* juga harus memahami dengan benar tentang cara hidup masyarakat dan kebudayaannya pada periode waktu yang menjadi latar cerita. Dengan mengetahui kondisi pada suatu tempat di era tertentu, akan lebih mudah untuk menentukan objek, gaya-gaya visual, warna dan juga teksturnya.

Lokasi yang dimaksud LoBrutto bahwa dalam suatu cerita tidak akan dapat dimengerti dengan jelas jika tidak diketahui dimana kejadian dalam cerita itu berlangsung, dan menentukan latar dengan detail objek lingkungannya. *Environment* itu sendiri terbagi menjadi beberapa tahap seperti *physical*, *social* dan *biotic environment*. Dengan begitu perancangan *environment* dapat dibuat dengan lebih jelas.

2.2. Physical Environment

Menurut Alexander dalam bukunya *Drawing and Painting Fantasy Landscapes and Cityscapes (2011)*, *Physical Environment* adalah suatu keadaan atau kondisi suasana situasi. Situasi yang merupakan kondisi geografi, dekorasi, ruangan, suara, aroma, cahaya, cuaca, *layout* yang menjadi suatu objek perilaku sikap manusia.

2.3. Biotic Environment

Asthara (2012) menegaskan bahwa lingkungan biotik terdiri dari semua makhluk hidup dalam ekosistem. Seperti tanaman, hewan, jamur dan mikroba dan komponen lainnya. Komponen biotik dibedakan menjadi 2 yaitu, *biotic* (hidup) dan *abiotic* (tak hidup), misalnya mineral maupun yang bersifat kimiawi seperti sinar matahari dan tanah.

2.4. Social Environment

Menurut Mundra (2013) *social environment* adalah suatu budaya kebiasaan dengan pola yang pasti seperti interaksi langsung masyarakat dengan sesama maupun dengan lingkungan sekitarnya.

2.5. Animasi

Animasi berasal dari kata dalam bahasa Inggris yaitu *animate* yang artinya menghidupkan, memberi jiwa, dan menggerakkan benda mati. Animasi merupakan proses membuat objek yang asalnya suatu benda mati, kemudian secara berurutan disusun dalam posisi yang berbeda seolah menjadi hidup. Ditemukannya prinsip dasar animasi berasal dari karakter mata manusia yaitu: *persistence of vision* (pola penglihatan yang teratur). Paul Roget, Joseph Plateau, dan Pierre Desvignes melalui peralatan optik yang mereka ciptakan, berhasil membuktikan bahwa mata manusia cenderung menangkap urutan gambar-gambar pada tenggang waktu tertentu sebagai sebuah pola.

Dalam bidang apapun diharuskan untuk mengetahui dasar pengetahuan yang terkait, terutama dalam animasi. Perspektif, kedisiplinan, manusia, hewan juga anatomi, cahaya, nada dan warna serta komposisi menjadi peranan penting dalam membuat film animasi. Teknik yang digunakan juga menjadi hal yang di fokuskan agar terciptanya animasi yang *interactive* hingga informasi yang terkandung dapat di terima dengan baik (White,2009,hlm.25).

Animasi dapat didefinisikan sebagai suatu *sequence* gambar yang ditampilkan pada tenggang waktu (*timeline*) tertentu sehingga tercipta sebuah ilusi gambar bergerak. Animasi terbagi menjadi animasi 2D, 3D, *Stopmotion*.

2.5.1. Bentuk-bentuk Animasi

2.5.1.1. Animasi 2D

Menurut Milic dalam bukunya "*The Animation Produce's Handbook*" (2006) Animasi 2D merupakan salah satu bentuk yang memiliki urutan gambar yang berturut-turut atau dikatakan dengan "*frame by frame*" dengan lapisan yang memiliki perbedaan satu dengan gambar lainnya sehingga dapat membuat ilusi gerakan pada gambar dua dimensi.

2.5.1.2. Animasi 3D

Animasi 3D merupakan animasi menggunakan model yang di buat pada suatu program di komputer yang memiliki ketebalan pada gambar sehingga menjadikan gambar jauh lebih nyata dari pada gambar dua dimensi. (Milic,2006,hlm.198).

2.5.1.3. *Stopmotion*

Menurut Milic (2006) *stopmotion* animasi adalah animasi yang paling utama dari semua gaya animasi, karena animasi ini adalah salah satu bentuk paling murni dari animasi yang ada. *Stopmotion* adalah bentuk animasi yang dibuat dengan menangkap satu gambar frame pada satu waktu. Gambar akan diubah setiap

beberapa *frame* atau lebih, dan ketika film ini diputar kembali pada kecepatan yang benar dan ilusi gerakan yang stabil akan di dapatkan.

2.5.2. Teknik Penganimasian Animasi 2D

2.5.2.1. Animasi *Cut-Out*

Cut-Out animation menurut Milic (2006) adalah sebuah animasi dari beberapa potongan-potongan kolase, yang merupakan animasi dari elemen datar yang telah di potong-potong dari bahan kertas, kain, majalah dan foto.

2.5.2.2. Animasi Rotoskop

Dalam bukunya yang berjudul “*Producing Independent 2D Character Animation: Making and Selling a Short Film*” (2003) Simon, mengatakan Animasi rotoskop merupakan menggambar kembali dari sebuah video *live-action*. Rotoskop ini dapat menghidupkan suatu adegan juga dapat menghapus suatu elemen yang tidak diinginkan atau untuk menambahkan efek khusus.

2.5.2.3. Teknik *Limited Animation*

Menurut Cavalier (2011) dalam bukunya, teknik-teknik animasi ini merupakan teknik sederhana yang memiliki sedikit gambar per detik, sedikitnya delapan atau enam per detik dalam beberapa frame. Dalam sebuah scene background terlihat diam sementara bagian lainnya terus bergerak.



Gambar 2.5.2.3. Limited Animation

(<http://teamlouis.blogspot.co.id/2011/03/limited-animation-research-beth.html>)

Untuk mendapatkan animasi yang berlandaskan dari suatu narasi puisi, teknik ini dapat menyampaikan pesan lebih baik sehingga teknik ini yang akan dipakai menjadi teknik animasi dari karya tugas akhir penulis.

2.6. Teknik & Gaya Gambar

2.6.1. Komposisi

Proses dalam mengatur objek dalam sebuah ruang, yang disebut sebagai komposisi. Bacher (2008) menjelaskan bahwa melalui komposisi, arah pandang mata penonton dapat dikendalikan. Komposisi di butuhkan agar penonton dapat lebih mudah menangkap berbagai informasi visual mengenai cerita secara efisien.

Komposisi yang baik dapat diraih melalui pengetahuan yang cukup mengenai prinsip-prinsip desain, seperti keseimbangan, atau proporsi.

2.6.1.1. *Blocking* dalam sebuah frame

Menurut Bowen (2013) suatu *blocking* dalam sebuah *frame* di dalam film merupakan suatu penempatan sederhana bagi karakter dan objek pendukung lainnya. *Blocking* itu sendiri terbagi menjadi latar depan, tengah dan latar belakang yang tergabung dalam suatu *frame*, penempatan juga tergantung pada *setting* waktu dan lokasi.

2.6.1.2. *Golden Ratio* sebuah frame

Menentukan *blocking* dalam sebuah *frame* dalam film diperlukan pengetahuan mengenai ketentuan dasarnya sebelum dibuatnya komposisi *frame*, seperti yang dikatakan Hart (2008) dalam bukunya bahwa komposisi foto *golden ratio* atau *golden section* merupakan sebuah *frame* yang memiliki *point of interest* atau subyek utama yang diletakkan pada titik persimpangan dua garis horisontal yang memiliki perbandingan tersendiri.

2.6.2. Cahaya

Suatu sumber cahaya dalam film dapat memberikan kesan drama atau acting. Dalam berbagai tempat yang diberi cahaya akan terefleksikan berbeda beda sesuai dengan efek yang ditimbulkan cahaya tersebut sehingga dapat memunculkan sebuah bayangan. Cahaya dan bayangan dapat membangun latar belakang, variasi warna, kedalaman, gradasi atau ketegasan tertentu. Box (2010) .

Dalam teori warna yang tercantum pada buku yang di tulis Shorter (2012), warna yang berbeda yang di hasilkan oleh cahaya adalah merupakan warna aditif.

Merah, biru dan hijau adalah tiga unsur warna yang dapat di deteksi dan di tangkap oleh indera mata manusia. Ketiga warna tersebut merupakan warna primer dasar untuk cahaya langsung, televisi, monitor komputer, panggung dan pencahayaan layar. Ketika warna-warna ini saling menyatu tumpang tindih, warna tersebut dapat menciptakan warna sekunder, seperti kuning, *magenta* dan *cyan*. Ketika ketiga diposisikan di atas satu sama lain, mereka menghasilkan cahaya putih.

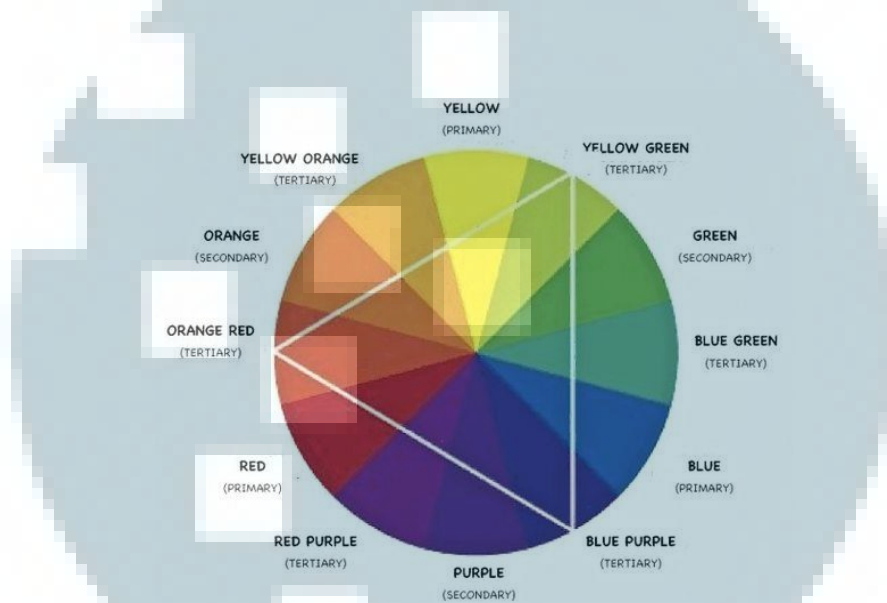
2.6.3. Teori Warna Pada Cahaya

Elemen visual yang mana memiliki pengaruh besar dalam sebuah film. Warna merupakan hasil dari pembiasan yang diciptakan oleh cahaya dan gelap, dimana warna tersebut dapat menimbulkan suasana nya tersendiri di setiap perubahan dan perbedaannya, warna diketahui dekat sekali dengan kehidupan makhluk hidup sehingga dapat memanipulasi suatu kondisi. Mata manusia dapat menerima lebih baik dari mesin, hewan dan lainnya. Sehingga terdapat banyak warna yang tercipta karena persepsi yang di ekspresikan melalui indra mata manusia (Edwards, 2004, hlm. 15-17).

Dalam hal ini warna pada cahaya menjadi pembahasan karya tugas akhir ini, warna yang di gunakan berdasarkan pada teori Issac Newton, bahwa menurut Yot (2010) cahaya putih yang dipancarkan oleh matahari merupakan campuran dari berbagai panjang gelombang cahaya. Dapat di pahami bahwa tidak ada satu warna yang ada dapat di definisikan sebagai warna putih, cahaya putih selalu

campuran gelombang warna lain karena panjang gelombang yang mendefinisikan warna dalam cahaya.

Warna yang di timbulkan pada cahaya dasar di bagi menjadi 4 yaitu, warna primer, warna sekunder, warna tersier dan warna netral.



Gambar 2.6.3. Teori Warna Issac Newton

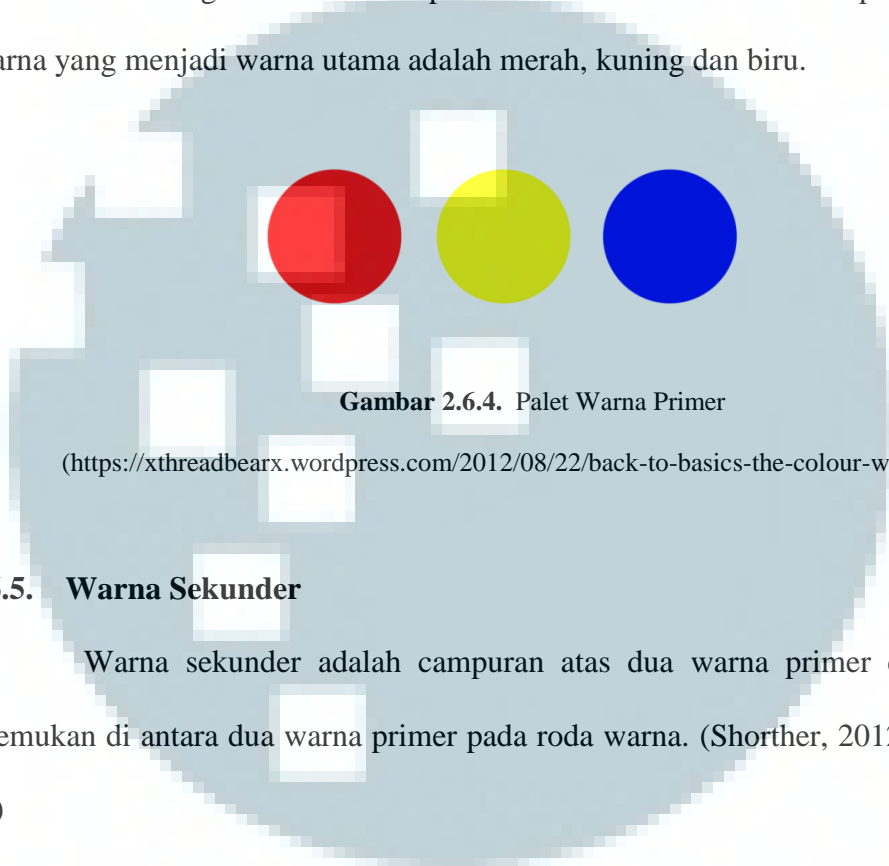
(<https://id.pinterest.com/pin/286963807476395510/>)

Warna memiliki peranan penting bagi manusia sebagai elemen estetika, representasi dari alam juga sebagai alat/sarana/media komunikasi (fungsi representasi).

Pengaruh warna dalam suatu visual merupakan hal yang penting, warna dapat menghasilkan suatu unsur emosional dan bentuk visual yang menggambarkan itu berdasarkan persepsi aktif mata yang menangkap (Arnheim, 2004, hlm.336).

2.6.4. Warna Primer

Menurut Milic (2006) setiap tiga warna yang yang tercampur dalam suatu porsi tertentu akan menghasilkan warna putih dan semua warna dalam spektrumnya. Warna yang menjadi warna utama adalah merah, kuning dan biru.



Gambar 2.6.4. Palet Warna Primer

(<https://xthreadbearx.wordpress.com/2012/08/22/back-to-basics-the-colour-wheel/>)

2.6.5. Warna Sekunder

Warna sekunder adalah campuran atas dua warna primer dan dapat ditemukan di antara dua warna primer pada roda warna. (Shorther, 2012, hlm.14-15)



Gambar 2.6.5. Palet Warna Sekunder

(<https://xthreadbearx.wordpress.com/2012/08/22/back-to-basics-the-colour-wheel/>)

2.6.6. Pengertian Warna Berdasarkan Psikologis

Menurut Milic (2006) suatu energi pada cahaya diubah menjadi sinyal warna pada otak yang dapat berubah ke dalam proses pencernaan dalam psikologis. Arti dalam warna itu sendiri menurut Belantoni (2005) bahwa,

Merah

Merah adalah simbol api, gairah, kemarahan, bahaya, kehancuran. Warna merah secara langsung berkaitan dengan tingkat energi yang dirasakan. Dapat menarik perhatian, dan warna ini dapat digunakan sebagai aksen yang memusatkan perhatian pada elemen tertentu. (Bellantoni, 2005, hlm.111).

Kuning

Kuning adalah warna yang menimbulkan persepsi dan bukan suatu alasan. Sinar yang di pantulkan warna ini melambangkan suatu ke optimisan, pencerahan energy dan kebahagiaan. Nuansa kuning emas membawa janji suatu hal yang positif.(Bellantoni, 2005, hlm.111).

Putih

Warna putih merupakan warna yang menandakan kesucian, kebersihan, netralitas dan kebaikan.(Bellantoni, 2005, hlm.111).

Hitam

Hitam merupakan warna yang memiliki wibawa dan kuat. Karena hitam dapat membangkitkan emosi yang kuat dan tajam. Warna ini mewakili kurangnya warna juga menggambarkan kekosongan. (Bellantoni, 2005, hlm.111).

Orange

Salah satu warna sekunder yang memiliki pengertian kehangatan, keramahan juga suatu yang *positive* dan dramatis. Warna ini merupakan salah satu warna yang memiliki pengaruh berbeda dari beberapa warna yang lainnya. Salah satu contohnya, warna merah terlihat sangat memberikan suatu dominan yang sangat kuat.(Bellantoni, 2005, hlm.111).

Biru

Biru adalah warna yang mewakili ketenangan, kelembutan juga lembut kesedihan. Warna ini dapat menunjukan lingkungan yang menjadi pasif dan introspektif. Ini adalah warna untuk berpikir tetapi tidak bertindak.(Bellantoni, 2005, hlm.81).

Diketahui bahwa warna memiliki peranan penting bagi manusia sebagai elemen estetika, representasi dari alam juga sebagai alat/sarana/media komunikasi (fungsi representasi).

2.6.7. Tekstur

Menurut Shorter (2012) tekstur merupakan bentuk permukaan yang memiliki kualitas. Tekstur dapat membuat suatu perbedaan halus atau kasar, kemilau atau kusam, berbulu atau tidak, batu atau logam.



Gambar 2.6.7. Tekstur pada sebuah lukisan
(<http://usiter.com/post.php?mir=74455>)

Sebuah efek tekstur dapat memanipulasi indera kita untuk membangkitkan perasaan. Seperti warna, tekstur juga dapat memicu memori. Elemen ini juga berkaitan erat dengan warna, karena dapat memberikan otentik untuk sebuah cerita. Seperti warna, itu menambah fitur lain untuk penampilan objek dan materi dan memberikan cerita dalam suatu dimensi nya tersendiri. Hal ini juga dapat menggambarkan periode waktu, tempat dan berlalunya waktu.

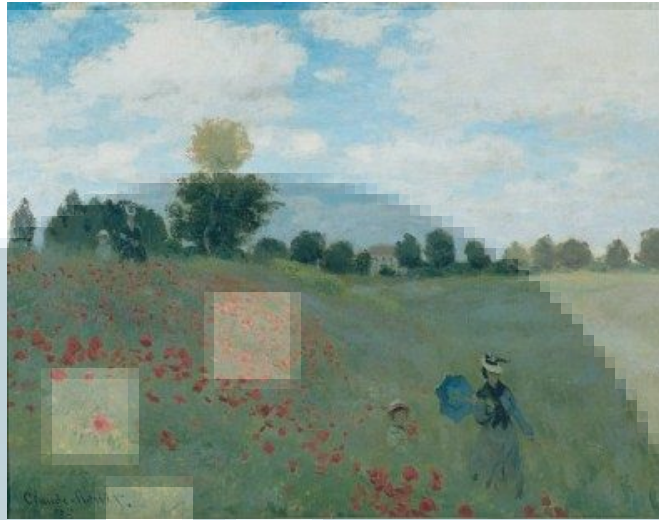
2.7. *Impressionism*

Pada abad 19, masyarakat maupun pelukis-pelukis ternama mengatakan bahwa *impressionism* adalah cara pandang yang jernih dan jujur terhadap kehidupan.

Pada awalnya tidak hanya lukisan *still life* dan potret saja yang dibuat di dalam ruangan, tetapi juga pemandangan. Hal inilah yang kemudian mendorong seniman *impressionism* untuk menemukan bahwa ada kesan yang berbeda didapatkan jika lukisan dibuat di area terbuka dengan langsung mengamati objek yang dibuat. Pelukis *impressionism* memakai goresan warna-warna pendek, pecah, sekaligus murni (dengan arti tidak disengajakan untuk dicampur di atas palet) untuk memberikan nyawa kepada lukisan. Penekanan lukisan kemudian bergeser kepada kesan keseluruhan daripada detail-detail objek tertentu.

Impressionism adalah salah satu seni yang memiliki dominan ciri yang berbeda dengan seni lainnya, cahaya dan warna merupakan salah satu kekuatan akan gaya ini, tidak mendetail, agak kabur, tidak mempunyai kontur yang jelas dan tampak hanya efek-efek warna yang membentuk wujud tertentu. Lukisan impresionis sangat dipengaruhi oleh keadaan cuaca, karena biasanya pelukis *Impressionism* membuat lukisan diluar ruangan. *Impressionism* memiliki sudut pandang yang berbeda atau tidak paten (Wildenstein, 2011, hlm 107)

Menurut Monet, secara umum yang lebih penting adalah makna dituangkan pada sebuah lukisan, seperti kutipannya dalam buku *Monet or the Triumph of Impressionism*.



Gambar 2.7. Lukisan The Poppy Field

(<http://entertainment.howstuffworks.com/arts/artwork/claude-monet-paintings-1873-1878.htm>)

Teknik *impresionism* sendiri adalah perbedaan dalam sudut pandang. *Impresionism* merupakan seni pergerakan, *pose*, dan komposisi dari permainan kesan cahaya yang dituangkan dalam warna.

UMMN