



### **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. *Setting*

Pratista (2008) mendefinisikan *setting* adalah seluruh latar bersama segala propertinya. Properti dalam hal ini adalah semua benda yang tidak bergerak seperti perabot, pintu, jendela, kursi, lampu, pohon, dan sebagainya (hlm.62).

Ghertner (2010) menyatakan bahwa *background* merupakan bagian terjauh dari kamera, tanpa memasukkan karakter dan efek (hlm.158).

Culhane (1990) menyatakan bahwa tugas seorang *layout artist* untuk mendesain sebuah lingkungan dengan pertimbangan tingkat kerumitan sebuah lingkungan dan lama *setting* yang dipertontonkan, sehingga penonton dapat menyerap informasi tentang lingkungan sekitar selama adegan tersebut dipertontonkan. Tidak ada peraturan baku mengenai durasi dan tingkat kerumitan sebuah *setting*. (hlm.132).

#### 2.2. *Lighting*

Byrne (2006) *key light* pencahayaan utama dalam subject dan memberi gambaran utama dalam sudut pencahayaan. biasanya *key light* jauh lebih terang dari sumber cahaya yang lainnya, biasanya menghasilkan bayangan yang jelas pada gambar.

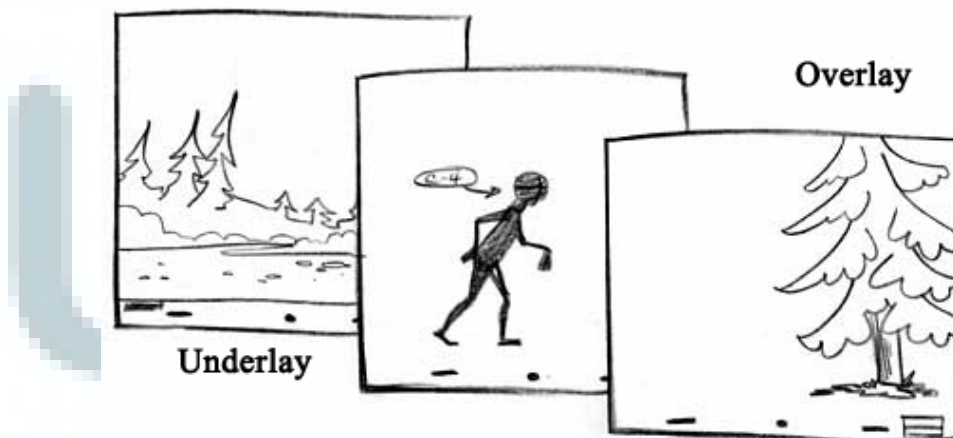
*Fill light* pencahayaan yang bersifat lunak, memberi *shading* pada *object* supaya semakin terlihat. sumber bisa berasal dari pantulan. *Back light* memberi ketegasan *outline* pada *object*

Gallardo (2000) *key light* merupakan sumber cahaya yang paling dominan dan paling terlihat jelas. Untuk menunjukkan sumber cahaya paling kuat di dalam scene. *Fill light* jenis lampu yang memainkan tingkat keterangan bagian gelap pada *object*. *Back light* bagian yang memberi efek *glow* pada *object*.

Boughen (2010) *key light* sumber cahaya yang utama, bisa datang dari arah manapun. *Back light* pencahayaan yang membuat object terlihat lebih jelas daripada *background*. *Fill light* pencahayaan bagian yang berada di bayang-bayang.

### 2.3. *Overlay dan Underlay*

Culhane (1990) mendefinisikan *Overlay* merupakan bagian dari *background* yang digambar terpisah dan diletakkan di atas *cel* (hlm. 137). Fowler (2002) menyatakan bahwa *Underlay* merupakan bagian *non-animated part* yang membimbing untuk memberikan kesan kedalaman dalam latar belakang (hlm.142). *Underlay* merupakan bagian latar belakang yang menjadi satu bagian dengan *animation cell* (hlm. 329).

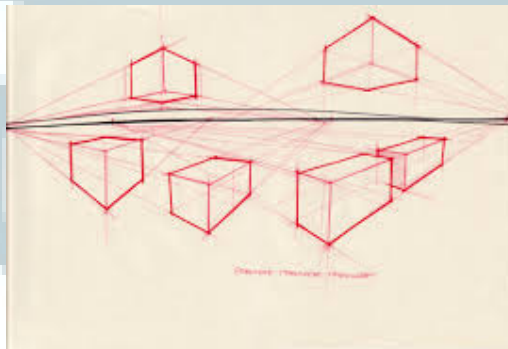


Gambar 2.1. Ilustrasi *Overlay* Dan *Underlay*

## 2.4. Perspektif

Byrne (1999) menyatakan bahwa perspektif merupakan ilusi ruang, tempat dimana terjadinya interaksi antar benda di dalamnya. Oleh sebab itu sangatlah penting seorang *layout artist* menguasai perspektif (hlm. 17).

Ghertner (2010) garis *horizon* dan titik hilang merupakan elemen dasar dari setiap gambar. Mengetahui keseimbangan antar keduanya, mencegah gambar terlihat tidak seimbang dan aneh. Sebuah karakter harus bisa bergerak, *emote*, dan menjadi dinamis untuk nampak otentik bagi penonton. Bagaimana pun juga ilusi yang otentik ini bisa berkurang bila dunia si tokoh ini kurang dinamis dan nampak tidak berkaitan dengan tokoh (hlm. 46).



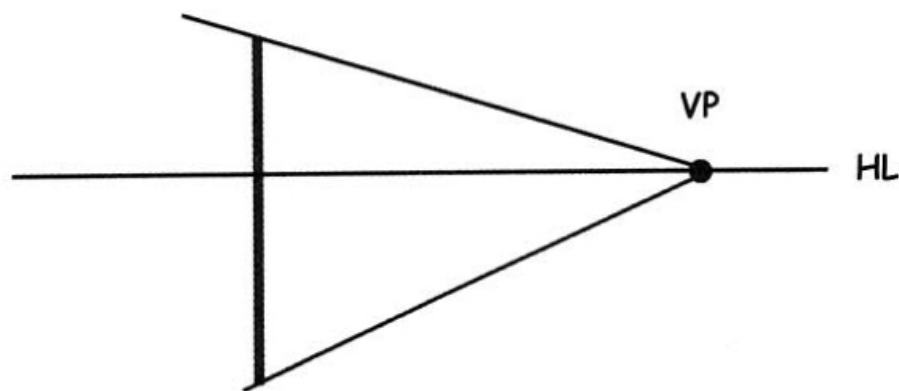
Gambar 2.2 Perspektif

Alexander (2006) menyatakan bahwa garis horizon garis ini mewakili ketinggian kita pada saat melihat object atau scene. di *outdoor* merupakan horizon tapi di dalam ruangan hal ini diwakilkan oleh pandangan mata kita. Titik hilang

sebuah titik pada garis horizon yang paralel dengan cakupan object. Satu titik hilang sebuah kedaan dimana bidang yang kita lihat paralel. seperti jalanan dan susunan tiang yang mengarah ke sebuah titik hilang pada horizon. Dua titik hilang

hal ini terjadi bila objek yang bersangkutan berada pada angle tertentu. dua struktur yang saling mengecil mengarah ke sebuah titik hilang. hal ini disebut dengan dua titik hilang. Tiga titik hilang hampir sama dengan dua titik hilang, namun ada tambahan titik hilang di atas atau di bawah (hlm.39).

#### 2.4.1. Satu Titik Hilang



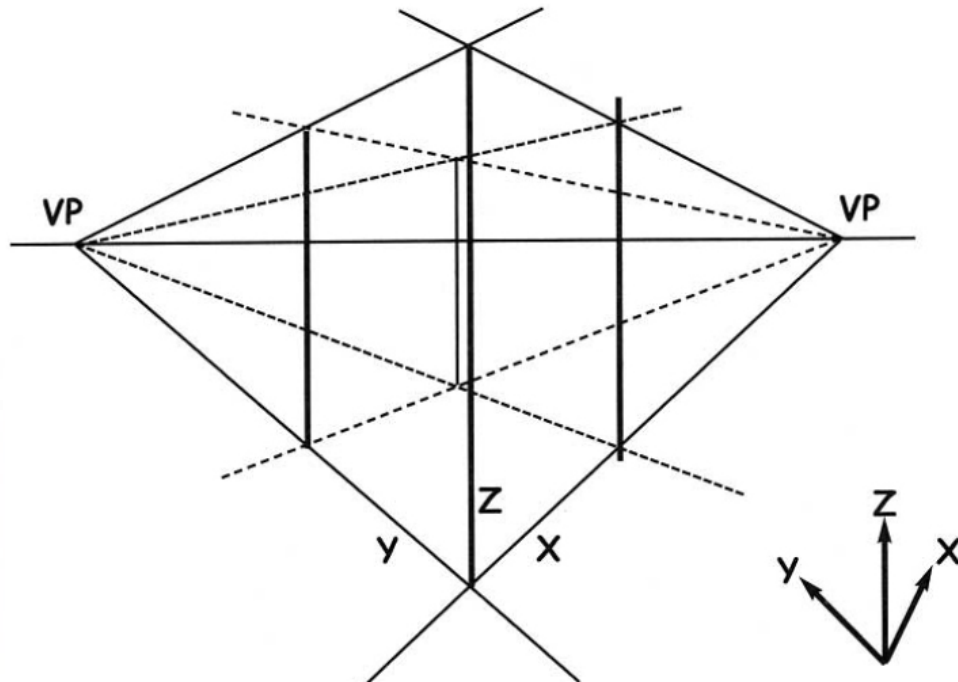
Gambar 2.3 Satu titik hilang 1

Fowler (2002) Memiliki satu titik hilang terletak di garis horizon (hlm.20).

Alexander (2006) hal ini terjadi ketika pemantau dan objek paralel. Akan ada satu titik hilang, sehingga disebut dengan satu titik hilang (hlm.39).

Daniel (2007) kondisi visual dimana semua garis paralel dengan pusat penglihatan kita, bisa dari samping, atas, bawah, semuanya bertemu pada sebuah titik hilang pada garis horizon (hlm.166).

### 2.4.2. Dua Titik Hilang



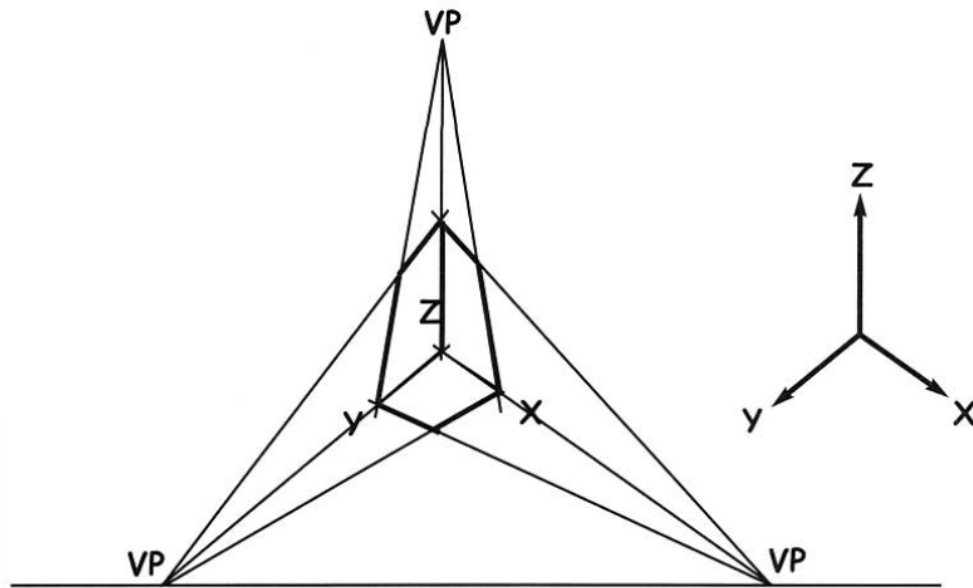
Gambar 2.4 Dua titik hilang

Fowler (2002) Mempunyai dua titik hilang pada garis horizon. Membuat gambar nampak lebih realistis (hlm.21).

Alexander (2006) hal ini terjadi ketika pengamat dan objek pada sudut tertentu, ada satu objek yang paling dekat yang disebut dengan *leading object*, dan di kedua ujung *leading object* terdapat titik hilang (hlm.39).

Daniel (2007) Cara menggambar *object*, dimana *object* yang digambar tidak kotak pada alas gambar tetapi tertata pada sudut yang membutuhkan dua buah titik hilang (hlm.170).

### 2.4.3. Tiga Titik Hilang



Gambar 2.5 Tiga Titik Hilang

Fowler (2002) tiga titik hilang terdiri dari dua titik hilang pada garis horizon dan satu titik hilang diatas atau dibawah horizon (hlm.22).

Alexander (2006) hampir seperti dua titik hilang tetapi ada satu tambahan titik hilang yang terletak diatas atau dibawah garis horizon (hlm.39).

Daniel (2007) gambaran *perspective* yang memerlukan tiga titik hilang (hlm. 175).

## 2.5. Warna

Foster (2004) menyatakan warna merupakan efek cahaya. Warna yang dapat dilihat merupakan refleksi cahaya yang berdasarkan kekuatan sumber cahaya yang ada, tetapi warna merupakan fenomena yang nyata, bukan ilusi maupun efek sementara (hlm. 10). Definisi lain dari Demers (2004) menyatakan bahwa warna tercipta oleh cahaya secara alami dan direkam oleh mata dan fotografi (hlm. 93). Menurut Ocvirk, Stinson, Wigg, Bone, & Cayton (2001) warna merupakan respon visual dari gelombang yang dipancarkan oleh matahari. Diidentifikasi sebagai merah, kuning, hijau, dan seterusnya; memiliki kategori fisik seperti *hue*, *intensity*, dan kadar (hlm. 148).

UMMN



### 2.5.1. Additive Color

Ocvirk, Stinson, Wigg, Bone, & Cayton (2001) menyatakan bahwa warna yang murni dan mewakili intensitas yang besar (hlm. 150). Demers (2001) menyatakan bahwa warna yang diciptakan oleh cahaya yang dapat dilihat oleh mata merupakan *additive color* (hlm.93).



Gambar 2.6 Additive Color (*combine Towards White*)

UMMN

### 2.5.2. *Subtractive Color*

Ocvirk, Stinson, Wigg, Bone, & Cayton (2001) menyatakan bahwa sensasi warna yang diserap oleh permukaan kecuali yang terlihat, pada saat cahaya memantul itulah *subtractive color*. (hlm. 148). Demers (2001) menyatakan bahwa *subtractive color* berlaku seperti ini, jika sebuah cahaya melalui sebuah obyek yang mampu ditembus oleh cahaya, merefleksikan cahaya, atau cahaya yang terserap (permukaan *matte*) warna yang dapat dilihat oleh mata setelah diserap, ditembus, dan di pantulkan itulah yang disebut dengan *subtractive color* (hlm. 95).



Gambar 2.7 Subtractive Color (Dillutes Towards Black)

### 2.5.3. *Warm and Cool Color*

Ocvirk, Stinson, Wigg, Bone, & Cayton (2001) menyatakan bahwa suhu dalam warna juga dapat digunakan untuk membedakan warna (hlm. 160).

Foster (2004) menyatakan bahwa *warm color* terdiri dari merah dan kuning, sementara *cold color* terdiri dari biru dan hijau. *Warm color* cenderung muncul ke permukaan sementara *cold color* cenderung ke belakang (hlm.24).

Demers (2001) menyatakan bahwa warna dingin ke mengarah belakang sementara warna hangat mengarah ke depan, informasi ini sangat berharga ketika seseorang ingin menggunakan warna, pada saat ingin memberikan elemen tertentu dalam gambar, jika ingin menggambar sebuah *background*, *cold color* akan dipakai di bagian belakang *warm color* akan dipakai pada obyek yang di depan. *Warm color terdiri* merah, oranye, dan kuning. Sementara *Cold color* terdiri dari biru, hijau dan ungu (hlm. 107).



Gambar 2.8 Warm and Cool Color

## 2.6. *Needle Leaf Forest*

Menurut World Atlas vegetasi tanaman dibagi menjadi 11 macam, pembagian ini berdasarkan jenis tanaman yang ada dan kondisi tanah yang ada di dunia. *Tundra, Needle Leaf Forest, Broad Leaf Forest, Temperate Rainforest, Desert, Mediteranian, Tropical And Temperate Grassland, Dry Woodland, Tropical Rain Forest, Mountain, Wetlands.*

*Needle Leaf Forest* merupakan tempat dimana pohon pinus tumbuh. Tanaman pinus yang menempati daerah hutan ini memiliki karakteristik daun yang selalu hijau di empat musim. Batang tanamannya tinggi dan besar. Tumbuh di daerah *Artic Circle, Central America, North Africa, Sumatra, dan Jawa.*

Nama latin dari tumbuhan pinus adalah *Taxodium distichum*, nama umum *swam cypress, bald cypress*. Tumbuhan ini berasal dari daerah Amerika Utara. Secara umum susunan daunnya pada pohon pinus ini berbentuk *cone*, dengan daun berbentuk seperti jarum. Tumbuhan ini dapat tumbuh dengan tinggi mencapai 20 meter dengan diameter 6 meter.

Menurut buku *Plant Magic*, pohon pinus dianggap membawa petaka di kebudayaan inggris. Menanam pohon pinus secara berderet maka, pemilik tanah cepat atau lambat akan berganti kepemilikan. Orang yang tertidur di bawah pohon pinus akan meninggal.



Gambar 2.9 Pohon Pinus