

## 2. STUDI LITERATUR

Berisi pemaparan teori dan referensi literatur yang terkait dan digunakan sebagai landasan penciptaan karya.

### 2.1. ANIMASI *HYBRID*

Animasi *hybrid* merupakan gabungan antara teknik 2D dan 3D animasi, dimana animator mengambil manfaat masing – masing teknik untuk menciptakan animasi yang lebih baik dan efektif. Teknik 2D animasi merupakan kumpulan gambar yang menciptakan ilusi pergerakan dalam dua dimensi. Sedangkan 3D animasi menggunakan komputer *software* 3D yang dapat diputar, terlihat berbagai perspektif dan kesan kedalaman. Teknik 2D maupun 3D animasi memiliki manfaatnya masing – masing.

Dalam teknik 2D animasi, produksi dapat lebih murah dibandingkan dengan 3D animasi. Selain itu, animator dapat mengimplementasikan berbagai *style* dari animasi sendiri, dari segi bentuk, warna, dan objek. Sedangkan 3D animasi biasanya digunakan untuk menunjukkan detail dari objek itu sendiri dikarenakan mampu memberikan hasil yang realistik (Mijwil, 2018). Dalam 3D animasi terdapat berbagai jenis pengaplikasian untuk menghasilkan hasil akhir yaitu, *high poly* dan *low poly*. Semakin sedikit *poly* yang digunakan akan semakin sulit untuk menunjukkan realitas dari sebuah *object*, namun dalam menggunakan *low poly* dapat memberikan keunikan *style* tersendiri (Aditya, 2016). Demi mencapai suatu hasil tertentu dengan efisien, para animator banyak yang menggabungkan kedua teknik dalam satu karya. “*Arcane*” (2019) merupakan film *series* yang menggunakan kedua teknik 2D dan 3D animasi dalam pembuatan filmnya.

### 2.2. ENVIRONMENT DESIGN

*Environment* merupakan bentuk fisik yang terlihat pada visual disuatu perfilman animasi yang mencakup sumber daya alam, seperti tanah, air, bebatuan, serta kehidupan flora fauna, ciptaan manusia dalam sebuah *environment* juga termasuk.

Lowtwait (2014) menyatakan bahwa dalam pembuatan *environment* di film animasi harus mempertimbangkan aksi tokoh dan suasana dalam adegan sehingga dapat mendukung jalannya cerita.

Dalam *environment* yang baik, penonton akan merasakan kesan nyata dari penceritaan tersebut, sehingga dalam pembuatan sebuah film animasi, perancangan *environment* memiliki peran yang sangat penting. Hasil visual dan riset yang dilakukan dari segi bentuk, properti, bentuk, tekstur dan material, dan warna dapat menguatkan nilai yang ingin disampaikan oleh animator (Bacher, 2012)

### **2.3. BENTUK**

Bentuk berasal dari penglihatan manusia yang bisa membedakan atau mengenal sebuah objek sehingga memberikan pengertian rupa atau “bentuk”. Bentuk memiliki peran penting dalam film dikarenakan akan memberikan efek psikologis terhadap penonton setelah melihat berbagai jenis bentuk geometris tertentu (Solarski, 2012). Bentuk yang sering digunakan atau dikenal umum adalah lingkaran dan persegi. Sering kali berbagai bentuk tersebut digabung sehingga membentuk makna yang lebih beragam dan dalam. Bentuk lingkaran cenderung memiliki arti sebagai hal yang terus berulang, kebahagiaan, kehidupan, cinta, dan kehangatan. Sedangkan persegi lebih dikaitkan dengan keras, tegas, dan baku dikarenakan sisi – sisinya yang mutlak (Ching, 2018).

### **2.4. PROPERTI**

Properti dalam suatu *environment* atau yang sering disebut dengan desain interior memberikan kesan kenyamanan suatu ruangan dan memiliki fungsi masing – masing (Abercrombie, 1990). Dalam sebuah cerita, properti memiliki peran yang penting. Properti dapat menjadi sebuah media untuk menyalurkan sebuah pengertian sendiri dalam sebuah cerita. Properti juga sering digunakan untuk menyampaikan pesan tertentu dalam sebuah cerita. Dekorasi pada latar belakang *environment*, benda yang berada dalam setiap tempat yang ada, alat, pakaian, dan

lain sebagainya termasuk dalam properti. Sehingga cakupan properti luas dan berpengaruh dalam pembuatan sebuah cerita (Corrigan & White, 2012).

## 2.5. TEKSTUR DAN MATERIAL

Tekstur adalah alat ekspresi sesuai dengan karakter dari tekstur dan benda itu sendiri. Karakter tekstur seperti tekstur harus berkarakter lembut, ringan, riang, asar yang menggambarkan benda tersebut kuat, kokoh, berat, dan keras. (Sanyoto, 2005). Material sendiri merupakan kesatuan dengan tekstur agar objek menjadi terlihat lebih nyata. Material dan tekstur dapat terlihat dari suatu benda, contohnya dapat terlihat dari karat yang terdapat pada benda.

Material yang banyak dikenal seperti plastik, besi, semen, dan lain sebagainya. Setiap material memiliki keunikan dan karakteristik masing - masing. Besi merupakan material yang banyak ditemukan di sebuah bangunan biasanya digunakan agar bangunan tersebut kokoh. Besi sendiri sebenarnya terlalu reaktif untuk muncul sendiri, sehingga besi muncul secara alami di kerak bumi sebagai bijih besi, seperti hematit, magnetit, dan siderit. Karakteristik besi adalah sifatnya yang sangat magnetis, namun memiliki kelemahan jika sudah membentuk karat karena dapat membuat besi rapuh dan hancur (Bell, 2020).

Material cermin merupakan material yang sering digunakan dalam berbagai penceritaan maupun media seni lainnya dikarenakan memiliki simbolisasinya tersendiri. Cermin merupakan sebuah objek yang mana dapat memberikan pandangan unik, yaitu melihat diri sendiri dengan jujur dan apa adanya. Cermin memiliki natur sebagai alat untuk memicu sikap *self awareness* yang mengarah pada pengenalan diri dan berakhir pada kesadaran diri (Savanah, 2013) "*Through The Looking Glass*", 2016 merupakan salah satu contoh film yang menggunakan cermin sebagai representasi identitas dan penemuan diri dari karakter utama.

## 2.6. WARNA

Setiap warna yang digunakan dalam suatu film, merupakan hal yang patut diperhatikan karena dapat memberikan makna tersendiri. Setiap warna yang diciptakan memiliki arti masing – masing, dimana setiap warna memberikan reaksi fisiologis terhadap manusia (Goldstein, 1924). Hal ini diperkuat dengan pernyataan warna dalam film dapat mempengaruhi Susana hati dan emosi secara fisik, psikologis, fisiologis, dan sosiologis dari penonton (Lukmanto, 2020).

Warna biru sering dikaitkan dengan sifat melankolis, dingin, dan tenang. Warna ungu merupakan warna yang cenderung digunakan untuk menonjolkan kejayaan, namun juga bisa dijadikan sebagai arti individualis dan mandiri. Warna ungu jarang ditemukan di alam, namun sering digunakan dalam film khususnya film yang me ahas tentang dunia imaginasi atau dunia lain dari dunia asli sang karakter utama (Byrne & Hilbert, 1997).

## 2.7. TEORI SEMIOTIKA ANALITIK

Semiotika analitik merupakan ilmu tentang tanda – tanda yang muncul pada akhir abad ke -19 dan awal abad ke-20. Semiotika memiliki dua aspek, yaitu penanda dan petanda, Preminger (1974). Penanda adalah bentuk formal tanda seperti bunyi, bentuk, warna, benda, huruf, dan lain sebagainya dan petanda adalah arti dari penanda tersebut. Teori semiotika Charles Sander Pierce, dasar dari semiotika adalah logika, dimana manusia dapat bernalar.

Tanda – tanda yang dihadirkan memungkinkan manusia untuk berpikir dan memiliki pengertian berbeda sesuai dengan pengetahuannya masing – masing. Ide, objek, dan makna merupakan kunci utama dalam semiotika analitik, dimana ide dikaitkan dengan lambang, makna adalah beban yang terdapat dalam lambang yang bertujuan pada objek tertentu (Pierce, 2009).

## **2.8. TEORI AVOIDANT ATTACHMENT STYLE**

Dalam jurnal yang berjudul *Interpersonal and genetic origins of adult attachment styles: a longitudinal study from infancy to early adulthood* tahun 2013, Anak dengan *avoidant attachment style* cenderung akan menghindari dari *caregivers* dikarenakan *caregivers* yang absen dalam masa pertumbuhan sang anak. Anak dengan *avoidant attachment style* pernah mengalami kurangnya respon secara fisik maupun emosional dari sang *caregivers*. Ketika sang anak mencari kedekatan dan kenyamanan, kebutuhan mereka cenderung diabaikan, sehingga hal tersebut membuat sang anak percaya bahwa kedekatan adalah hal yang sia - sia kepada penolakan. Sang anak tidak menolak perhatian dari *caregivers*, namun tidak juga mencari dan merasa butuh. Dalam hal ini sang anak tidak menunjukkan perbedaan perilaku kepada *caregivers* maupun orang lain.

Disaat bertumbuh besar menjadi dewasa, akan sulit untuk berada di hubungan yang romantis, dikarenakan orang tersebut tidak memberikan emosi yang seharusnya dalam hubungan dan cenderung menghindari kedekatan dengan orang lain. Ketakutan akan dipandang sebelah mata atau dianggap lemah akan sangat dirasakan oleh orang dengan *avoidant attachment style*. Akibat dari *attachment style* ini adalah gejala kesehatan mental yang buruk seperti depresi dan *anxiety* (Roisman, G.I,2019).

Cara untuk menyembuhkan *avoidant attachment style* adalah dengan hubungan yang sehat, dimana belajar berbicara apa yang dirasakan, membuat batasan yang jelas di dalam sebuah hubungan, membiarkan diri untuk mempercayai orang lain, mengetahui betul apa yang penyebab dari hal negatif yang dirasakan, dan terakhir menyembuhkan luka masa kecil. Hal - hal ini dapat terlaksana dengan maksimal jika datang ke terapi dan memiliki keinginan untuk berubah yang tinggi (Simpson& Rholes, 2017).