

2. STUDI LITERATUR

2.1. ENVIRONMENT DESIGN

Environment design merupakan salah satu aspek penting dalam penciptaan latar belakang dunia dan yang akan membuat para penonton merasa seperti menjadi satu dalam dunia itu, tentu hal tersebut mempunyai dasar dengan konteks cerita yang ingin ditunjukkan, oleh karena itu sebagai pencipta *environment* langkah wajib pertama yang harus dilakukan adalah untuk mengetahui latar dari pengetahuan alur dasar cerita.

Langkah atau tahapan berikut yakni dengan gambaran yang sudah ada, maka proses dapat segera diawali dengan konsep yang menjadi pondasi atau ide awal sehingga mendapatkan hasil akhir gambar yang memberikan alasan dan tujuan. Selanjutnya jika penggambaran selesai akan difinalisasi dengan membuat berbagai bentuk-bentuk besar yang bertujuan untuk menentukan kesan gambar yang lebih menonjol pada ide komposisi suatu area atau daerah Alexander (2011).

Dalam mengevaluasi setiap langkah-langkah pembuatan *environment* kesimpulan yang dapat dicapai adalah untuk membentuk komposisi didalam adegan dengan mudah sehingga dapat dimengerti oleh para penonton. Menurut Alexander (2011) penggunaan area yang dibuat lebih *simple* dapat menarik perhatian para penonton karena sebuah ekspresi pada *environment* dapat dilihat melalui simplifikasi bentuk-bentuk tertentu yang detilnya tidak perlu dilihat lagi, agar integritas *environment* ditekankan pada keseluruhan desain. Oleh karena itu dalam pembuatan *environment design* tidak hanya terjadi dengan sendirinya, melainkan dengan bantuan ide sang pembuat yang wajib untuk mengeksplorasi berbagai ide yang dapat dikomposisikan menjadi latar belakang tentu. Di dalam proses tersebut ada beberapa bagian yang harus digantikan dengan yang lain, namun inilah salah satu langkah dalam proses perkembangan dan mengakibatkan element utama *environment* dapat digagaskan secara detil.

2.2. COMPARISON OF DESIGN CONCEPT BETWEEN 2D ANIMATION AND 3D ANIMATION

Pada dasarnya animasi 2D dibuat dengan metode *frame by frame* dan hasil penggabungan *frame* tersebut dimasukkan ke dalam adegan animasi. Pada umumnya latar belakang atau *background* dalam tipe animasi ini berbentuk statik namun pada gambar objek-objek dan karakter yang berhubungan didalam proses animasi akan digerakan secara perlahan-lahan agar unsur *vector*nya dapat membantu dalam kualitas keseluruhan gambar.

Jinan Du (2021) menyatakan bahwa pada saat ini gambar 3D dapat di simulasikan dengan bantuan komputer yang membantu integritas keaslian hasil gambar, meskipun demikian animasi 3D seperti namanya dengan *angle* atau pandangan apa pun akan terlihat nyata namun hal tersebut juga dapat diimplementasikan walaupun animasi 3D tidak bisa dipisahkan dari bentuk desain aslinya.

2.3. BACKGROUND ART

Di dalam pembuatan *background* untuk animasi mempunyai berbagai cara, dimana di setiap proyek animasi memiliki *artstyle* atau gaya gambar yang berbeda sehingga dalam pembuatan *background* tidak memiliki cara atau definisi yang benar. Menurut Julia Lammi (2021) di dalam pembuatan *background* mempunyai banyak aturan dan peralatan yang digunakan oleh para animator, hal tersebut disusun dengan tujuan untuk menghasilkan desain-desain yang bagus.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

Banyak dari aturan tersebut digunakan dalam bidang yang berhubungan dengan seperti tipe-tipe art, desain, *graphic* desain, dan *fine art*, aturan-aturan dasar inilah yang menjadi pondasi *fundamental* dalam struktur dari pembuatan gambar. Pembuatan *background art*. Atribut-atribut itu digolongkan sebagai hal yang esensial dalam menghasilkan desain yang sesuai dalam adegan animasi. Kebanyakan dari atribut tersebut seperti komposisi dan perspektif itu termasuk dalam alat yang penting, hal ini disebabkan karena dapat membantu para animator untuk menempatkan karakter di dalam adegan sehingga membuatnya mereka seperti hidup di dunia tersebut.

Background art sendiri sering dianggap hanya semata dekor untuk para karakter di adegan, sedangkan bagian "*background*" itu dianggap seperti panggung teater tempat menampilkan adegan interaksi karakter-karakter dengan objek dan prop di sekelilingnya. Hal ini penting dalam menunjukkan ke para penonton dimana karakter tersebut berada dan bagaimana dunia mereka.

2.4. 3-DIMENSIONAL CHARACTER

Karakter merupakan material fundamental yang dalam pandangan sang pembuat yang dipaksa untuk berkerja oleh karena itu kita harus mengetahui secara detail karakter tersebut, Egri (2009) menyatakan setiap objek apapun itu bentuknya pasti selalu memiliki tiga dimensi yaitu Kedalaman, Tinggi, Lebar. Lalu hal tersebut juga diterapkan kepada manusia mulai dari *Physiology*, *Sociology* dan *Psychology*, tanpa pengetahuan dasar tiga dimensi tersebut kita tidak dapat menilai harga manusia.

Bagian pertama dari *Physiological*, menurut Egri (2009) didalam bentuk fisik kita terdiri dari warna yang menggambarkan hidup, dimana aspek itu mempengaruhi sifat-sifat manusia apakah menjadi merasa toleransi, egois, rendah hati atau sombong. Aspek tersebut juga mempengaruhi efek perkembangan mental dan menjadi dasar kompleks inferioritas dan superioritas.

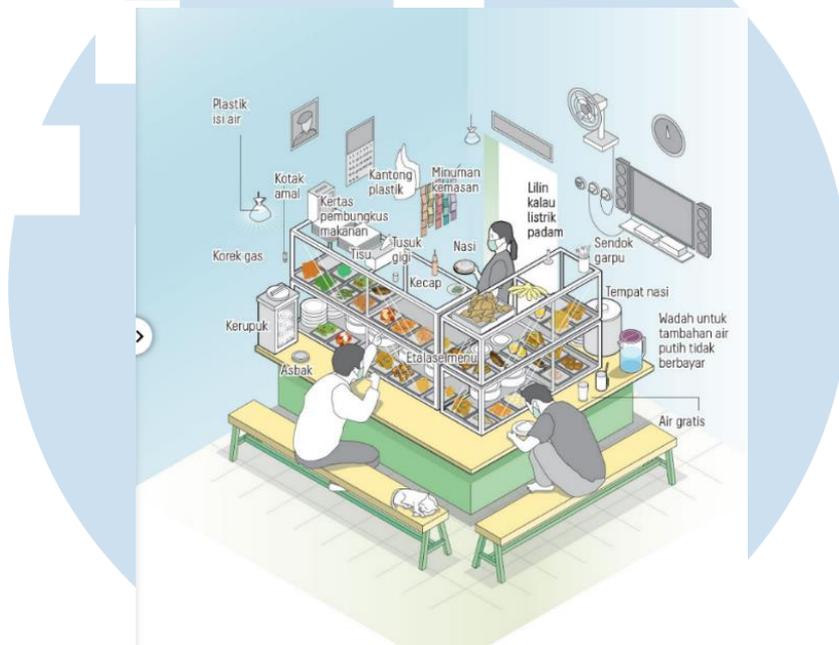
Kedua *Sociology*, yakni menjabarkan tentang segala aspek yang dapat mempengaruhi sang karakter dari segi lingkungan. Ergi (2009) menjelaskan bahwa jika sang karakter terbiasa kepada lingkungan, misalnya di dalam ruang bawah tanah lalu di pindahkan ke taman bermain yang kotor pasti reaksinya pun berbeda dan memberikan pandangan baru kepada karakter tersebut, aspek itu juga bisa di terapkan ke dalam hidup personal sang karakter seperti siapa orang tua si karakter, bagaimana kesehatan mereka dan hal-hal tersebut memberikan efek ke karakter.

Ketiga *Psychology*, yakni aspek ini merupakan produk dari kedua aspek sebelumnya jika digabungkan maka akan mempengaruhi kehidupan seseorang atau karakter memberikan mereka ambisi, frustrasi, perangai, sikap dan kompleksitas pikiran Egri (2009), dengan ini *Psychology* dapat disimpulkan bahwa ketiga aspek tersebut jika kita ingin memahami tindakan seseorang individu maka kita harus menyelidiki motivasi yang mendorong mereka untuk beraksi. Walaupun dimensi yang berbentuk fisik sangat penting, salah satu aspek itu merupakan bagian dari keseluruhan, kita juga tidak boleh melupakan untuk menambah *background* untuk gambar yang berbentuk fisik. Kedua aspek ini seperti sebelumnya akan saling melengkapi satu sama lain dengan menggabungkan sehingga menghasilkan dimensi ketiga yaitu *mental state*. Jika kita mengetahui bahwa ketiga dimensi ini dapat memiliki alasan untuk setiap fase yang dialami oleh manusia maka akan dibuat lebih mudah untuk menulis tentang berbagai karakter dan memberikan motivasi mereka ke sumbernya.

2.5. WARTEG

Warteg atau warung tegal merupakan sebuah usaha yang menyediakan makanan nasi, lauk pauk dan minuman dengan harga yang terjangkau, lalu sebutan nama warteg tersebut seolah-olah menjadi nama umum yang sering menjuluki warung makanan kelas menengah kebawah (Lazurady, 2021). Namun dari tempat asalnya di daerah Tegal sendiri justru tidak ada yang menyebut warung makanan warteg, karena perkembangan dari nama julukan itu berkaitan dengan perkembangan urbanisasi dan kebutuhan manusiawi sehari-hari.

Bukan hanya di daerah Tegal yang dikaitkan dengan makanan, adajuga kota Padang, dimana istilah nasi Padang muncul sama persis seperti sebutan nama warteg yang ada di mana-mana di ibukota atau daerah selalu diasosiasikan dengan makanan.



Gambar 2.5.1 Warteg Tempat Makan Sejuta Umat

Sumber: (Lazurady, 2021)

Di sekitar tahun 1950, beberapa penduduk dari kota Tegal berpindah ke ibu kota Jakarta untuk ikut serta berpartisipasi dalam usaha pembangunan kota Jakarta. Mereka mulai membuka warung makanan yang menjual nasi, lauk pauk dan minuman bagi para pekerja di Jakarta, yang makin hari terus berkembang sehingga mereka mendapatkan pendapatan tinggi. Meskipun makanan-makanan yang dijual dan disediakan di warteg hampir sama satu lain, ide warteg sendiri sudah semakin berkembang menjadi ide masyarakat dimana terdapat puluhan ribu warteg yang tersebar (Lazurady, 2021).

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Gambaran suasana warteg sendiri bervariasi tergantung pada dimana daerah yang ditempati, pada umumnya makan-makanan yang disediakan berupa racikan warteg itu sendiri seperti nasi yang di campur dengan berbagai lauk, tetapi dikarenakan setiap warteg berbeda-beda ada juga warteg yang menggunakan model prasmanan (Lazuardy, 2021). Makanan-makanan yang disediakan oleh warteg terkenal dengan berbagai variasi porsi, tentu rasanya kita sebagai pembeli diberikan pilihan dengan banyaknya lauk pauk panganan makanan yang disediakan melalui etalase kaca tertutup atau dapat juga kita ambil menggunakan kaca geser.

3. METODE PENCIPTAAN

Deskripsi Karya

"Sayangi Lambungmu" adalah film animasi 2D pendek yang menceritakan tentang seorang mahasiswa bernama Kevin yang ingin menghemat uangnya, demi kepentingan pribadi namun sangking hematnya berakibat menyakiti diri sendiri. Film animasi ini bertemakan informatif dan memiliki unsur lucu dengan durasi kurang dari 5 menit, kemudian tim produksi Canard Production menganimasikannya dengan cara *frame by frame*. *Art style* yang di terapkan dalam animasi tersebut menyerupai film seris animasi 2D berjudul "The Amazing World of Gumball" yang menggunakan *background* 3D semi realis, karakter-karakter yang mengisinya pun juga bervariasi dari 2D dan 3D. Selain itu juga pesan yang ingin disampaikan sesuai dengan judulnya yaitu untuk menyayangi lambungmu.

Konsep Karya

Animasi "Sayangi Lambungmu" adalah film animasi 2D pendek yang bersifat fiktif menceritakan tentang seorang mahasiswa bernama Kevin yang ingin menghemat uang jajannya demi kepentingan pribadi yaitu untuk membeli merchandise keluaran terbaru, kemudian dalam perjalanan ke kampus ia merasa lapar dan ingin makan dengan mengisi perutnya dengan membeli pake hemat di sebuah warteg. Pada saat itu lambungnya menginginkan paket komplit agar merasa lebih kenyang, akan tetap karena Kevin memiliki rencana lain, ia pun memilih untuk membeli makanan yang lebih hemat. Dan lambungnya menolak dengan pilihan itu, sehingga mulailah