

2. STUDI LITERATUR

2.1. Animasi

Animasi didefinisikan sebagai pembuatan ilusi melalui gambar yang bergerak (Wyatt, 2010). Animasi adalah medium yang memberikan kontrol artistik sepenuhnya kepada pembuat film (Rall, 2017). Dalam animasi 2D, gaya visual yang ada ditentukan oleh dua bagian dari production design, yaitu desain tokoh dan latar.

2.2 Environment Design

Environment designer atau desainer latar bertanggung jawab untuk menciptakan latar film yang sesuai dengan visi cerita yang dibawakan oleh sutradara (Bacher, 2011). Lobrutto (2018) menyatakan bahwa latar film harus bisa mendukung suasana dan perasaan tokoh dalam skenario. Blazer (2016) menyebutkan bahwa cara yang efektif untuk menciptakan desain latar yang autentik adalah dengan menentukan tempat dan waktu dari latar tersebut.

Tempat dan waktu dari latar tersebut akhirnya akan mempengaruhi keseluruhan dari *worldbuilding* yang ada, termasuk aturan-aturan yang berlaku di dunia tersebut. Blazer (2016) membagi aturan-aturan yang berlaku tersebut menjadi tiga, yakni aturan fisik, aturan sosial, dan aturan visual. Dengan menentukan ketiga aturan tersebut, latar film menjadi lebih konsisten dan dapat dipercaya oleh audiens yang menonton. Aturan dalam sebuah dunia fiksi menurut Blazer dirincikan sebagai berikut:

1. Aturan fisik

Aturan fisik menyangkut aspek fisika dari dunia yang dirancang. Dalam kehidupan nyata, segala sesuatu mengikuti hukum-hukum fisika yang ada di bumi. Blazer (2016) menyebutkan bahwa sebagai contoh, gravitasi akan selalu mempengaruhi kecepatan benda yang jatuh. Sebuah dunia fiksi dapat mengikuti ataupun melanggar hukum fisika nyata, selama relevan dengan tema yang disampaikan dalam cerita.

2. Aturan Sosial

Aturan sosial menyangkut segala sesuatu yang berhubungan dengan hukum, keagamaan, gender, dan peran dari aspek tersebut dalam masyarakat. Hukum sosial yang ada dalam sejarah didefinisikan oleh aspek politik, religius, dan historis. Dalam menciptakan dunia fiksi, hukum sosial yang berlaku menjadi faktor penting dalam menciptakan interaksi antar karakter yang realistis. Riset yang mendalam mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi hukum sosial dalam sejarah menjadi penting dalam menciptakan hukum sosial dalam dunia fiksi.

3. Aturan Visual

Aturan visual dari *environment design* berupa garis, bentuk, kontras, maupun tekstur yang ada dalam latar. Aturan visual yang terdefinisi secara jelas dalam sebuah film animasi akan membedakan *style*-nya dengan film lainnya. Blazer (2016) berpendapat bahwa pilihan visual yang konsisten akan memperkuat cerita yang disampaikan oleh film.

2.3 Metafora Visual

Props dan *set* merupakan bentuk interpretasi naskah secara visual. Sebuah benda dapat berubah arti dari arti denotasi (makna yang sesuai dengan makna sebenarnya) menjadi konotasi yang melambangkan sebuah aspek dalam narasi cerita, serta menambah unsur detail dalam cerita (Lobrutto, 2018). Hal tersebut berhubungan dengan fakta bahwa film adalah sebuah medium yang visual- keseluruhan dari pesan yang disampaikan dalam naskah harus disampaikan melalui segala yang ada di dalam *frame*. Hal tersebut berkaitan dengan definisi Bordwell (2019) akan *mise-en-scene*, yaitu segala sesuatu dalam *frame* yang memberikan kesan lebih pada cerita film. Menurut Bordwell, rancangan dari *setting* dapat mempengaruhi cara audiens memahami aksi yang ada di dalam film.

Lobrutto (2018) menyebutkan bahwa metafora visual dalam film disampaikan dengan menggunakan konsep visual untuk menyampaikan sebuah ide kepada audiens. Tidak seperti sajak yang kerap mempunyai konsep dan makna ganda, metafora dalam film bersifat konkret. Metafora visual dalam film tidak selalu dipahami oleh audiens dan sebagian besar bersifat *subconscious* atau tanpa disadari. Metafora visual yang hendak disampaikan membantu desainer untuk menciptakan *set* dan *props* yang menjadi analogi untuk cerita dan tokoh.

2.4 Teori Penafsiran Arsitektur

Latar dalam animasi harus mempunyai kesan waktu dan tempat yang dapat dimengerti oleh audiens (Blazer, 2016). Dalam menciptakan dunia yang dapat dipercaya, teori yang digunakan untuk menginterpretasi interaksi antara manusia dan arsitektur membantu untuk memperkuat konsep latar animasi yang fiksi. Hal tersebut karena dunia yang fiksi tetap harus didasari oleh riset kehidupan nyata (Bacher, 2012).

Menurut Singley (2019) menyebutkan bahwa intepretasi dari bentuk arsitektur tidak hanya berasal dari fungsi bangunan itu sendiri, tetapi juga aspek-aspek lain, termasuk fungsinya dalam masyarakat dan sejarah bangunan tersebut. Interpretasi arsitektur dapat dilakukan dengan mengobservasi hubungan arsitektur dengan lingkungan di sekitarnya dan ruangan yang ada di dalamnya. Singley (2019) mengkategorisasi teknik megartikan arsitektur menjadi tiga jenis, yakni :

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

1. Outside In



Gambar 2.1 Gedung Bosco Verticale

(Sumber : Singley,2019)

Outside-in adalah teknik mengartikan arsitektur yang berhubungan dengan interaksi sebuah bangunan dengan dunia yang ada di eksterior gedung, seperti cuaca, alam, pemandangan, dan cahaya matahari. Karena interaksi tersebut, terdapat proses peleburan antara hal yang buatan dan alami. Singley (2019) menggunakan bangunan *Bosco Verticale* sebagai contoh, yang menggabungkan antara beton-beton bangunan yang buatan dan tanaman yang alami menjadi satu. Interaksi antara aspek bangunan dan alam juga dapat terjadi secara tidak disengaja dan hanya menjadi efek dari keberadaan bangunan tersebut di dunia luar, seperti efek cuaca yang merusak bagian cat dari sebuah bangunan yang menandakan perkembangan waktu.

2. Inside Out

Interpretasi bangunan secara inside-out merujuk pada interaksi antara manusia yang berada di dalam gedung dan interior bangunan yang ada. Sullivan dalam Singley (2019) menyebutkan bahwa untuk melakukan interpretasi inside-out, digunakan aplikasi dari motto *form-follows-function*, yang artinya bahwa bentuk-bentuk dan struktur yang ada dalam bagian dalam sebuah bangunan akan merujuk pada fungsinya dalam kehidupan manusia. Singley (2019) juga berpendapat bahwa pergerakan

dan kebiasaan dari penghuni dan pengunjung suatu bangunan mempengaruhi strukturnya.

3. Out-and-Out

Interpretasi bangunan secara out-and-out didefinisikan sebagai proses mengartikan bangunan diluar konteks hubungannya dengan faktor lain. Sehingga, teknik interpretasi out-and-out adalah teknik interpretasi yang hanya menganalisa aspek dari bangunan itu sendiri tanpa memperhitungkan alam maupun manusia sebagai faktor pendukung. Sebagian besar dari analisa yang menggunakan teknik ini menelaah bangunan dari segi ruang dan materialnya.

2.5 Simbolisme Arsitektur Gereja Gothic

Lobrutto (2018) menyebutkan bahwa dalam film, gereja dan ikonografi religius dapat menjadi metafora visual yang melambangkan berbagai hal. Lobrutto (2018) menyebutkan *the Exorcist* (1973) dan lukisan karya Hieronimus Bosch (1450–1516) sebagai contoh ikonografi religius untuk menggambarkan tema tertentu. Dalam *the Exorcist* (1973), ikonografi religius digunakan dalam *set* dan *props* untuk melambangkan kekuasaan dari gereja dalam pertikaian antara sisi baik dan jahat. Sementara itu, karya Bosch menggunakan ikonografi tersebut untuk menunjukkan kejahatan dan kerakusan.

Penggunaan simbolisme religius dalam metafora visual berhubungan dengan kaitannya dengan kesucian. Ikon Gereja Katolik, khususnya periode Gothic merepresentasikan ide-ide tersebut secara konkret karena banyaknya simbolisme yang terkandung dalam aspek arsitektur dan objek yang digunakan dalam upacara religi. Hal sebaliknya juga berlaku dimana perbedaan antara hal yang suci dan non-suci terdefiniskan secara harafiah melalui ajaran agama.

Menurut Kristiadi (2018), terdapat 3 bagian utama dari arsitektur Gothic, yakni vertikalisme, transparansi, dan simbolisme religius. Vertikalisme didefinisikan sebagai jarak dari bagian dasar bangunan hingga langit-langitnya. Arsitektur Gothic didesain dengan atap dan atas ruangan yang tinggi untuk

menyimbolkan kesucian (Kristiadi, 2018). Hal tersebut merupakan perubahan yang signifikan dibandingkan dengan arsitektur *Romanesque* pada era sebelumnya, dimana gereja dibangun dengan bentuk benteng yang tertutup.

Transparansi merupakan hubungan antara gereja dengan cahaya. Gereja Gothic dirancang dengan bentuk yang lebih terbuka dibanding rancangan gereja sebelumnya, dan aspek transparansi berkontribusi pada bentuk tersebut karena jendela-jendela Gothic yang sebagian besar menggunakan kaca patri menyimbolkan kesucian suatu tempat dengan hubungannya dengan cahaya. Simbolisme religius dalam gereja *Gothic* tergambar dalam dekorasi yang terkandung didalamnya, seperti salib ataupun *applique* yang biasanya bersifat *naturalis* dan menggambarkan bunga dengan arti religius.

