



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. Animasi

Menurut Finance & Zwerman (2009), animasi adalah tentang gerak. Dimana animator membuat gerakan pada gambar dalam *shot* dan membuat gambar tersebut berubah dari waktu ke waktu. Bisa disebut, animator membuat objek dan karakter bergerak.

Animasi adalah proses menampilkan gambar diam dalam urutan cepat untuk membuat ilusi gerakan. Gambar-gambar ini dapat diciptakan dengan gambar tangan, melalui komputer, atau gambar dari objek 3D.

2.2. Environment

Menurut Sullivan (2008), *Environment* biasa disebut *background*, adalah ruang atau tempat terjadinya suatu adegan dalam film atau pertunjukan drama. *Environment* juga merupakan dunia tempat karakter-karakter hidup, bukan hanya sebuah *background* yang tidak mempunyai kaitan dengan alur hidup karakter maupun cerita.

Hans Bacher dalam bukunya *Dream Worlds* (2008), menjelaskan bahwa komposisi *environment* dan karakter dalam sebuah film adalah sebuah kombinasi yang harmonis antar bentuk dan gerakan sehingga menciptakan dunia yang imajinatif bagi penonton.

Dijelaskan dalam *Animation from pencils to pixel*, *Background* merupakan penentu sebuah lokasi, waktu, *mood* dan gaya visual dimana sebuah karakter akan bergerak didalamnya. *Background* dalam 2D bisa bervariasi dari warna *flat* ke warna yang lebih kompleks seperti lukisan cat air. *Background/ Environment* juga merupakan salah satu elemen yang paling besar dalam sebuah film animasi dimana 95 persen dari tiap scene secara sadar dan tidak sadar penonton melihat *background*.

Pada awal proses pembuatannya, Bill Davis menerangkan dalam *Gardner's Guide to Creating 2D animation in a Small Studio* (2006) bahwa hal pertama yang harus ditentukan adalah jenis gaya dari desain tersebut bersifat subyektif. Hal-hal yang harus ditentukan seperti siapakah target audiens, apa pesan yang ingin disampaikan atau seberapa kompleks desain *environment/ background* yang akan dibuat berdasarkan pertanyaan-pertanyaan diatas.

Jika hal-hal tersebut dapat ditentukan maka desainer pun dapat membuat sketsa awal dengan konsep yang diambil dari cerita dan beberapa masukan deskripsi dari sutradara. Setelah beberapa sketsa awal yang sudah disetujui, maka desainer pun dapat masuk kelangkah berikutnya yaitu merealisasikan desain dengan penentuan warna yang ingin dimasukan agar kesan yang ingin disampaikan pada *environment/ background* tersebut tersampaikan.



Gambar 2.1. Contoh *environment*

(http://christmas-specials.wikia.com/wiki/A_Johnny_Bravo_Christmas)

2.3.Set

Set adalah bentuk dari gambaran suatu keadaan yang diwujudkan kedalam media bentuk ruang. Dalam kebutuhan film, *setting* merupakan suatu yang bernilai penting. Menjaga fungsinya, set dapat membawa suasana penonton kedalam alur cerita. Apabila sebuah film tanpa set yang sesuai, film akan terasa hambar (Rea Irving, 2010).

Menurut Michael Rizzo (2005) set dibagi menjadi dua bagian, yaitu:

1. Set Interior

Set interior adalah set yang terletak didalam ruangan. Dalam produksi set interior meliputi kamar tidur, kamar mandi, ruang tamu, dan ruangan-ruangan yang terdapat di dalam rumah pada umumnya.



Gambar 2.2. Contoh set interior
(<https://id.pinterest.com/pin/72690981464221050/>)

2. Set Eksterior

Set eksterior adalah set yang terletak di luar ruangan. Set eksterior tidak hanya diluar rumah seperti halaman, teras dan jalan saja, set eksterior juga meliputi hutan, pantai, lereng gunung, dan gurun pasir. Set eksterior ini dapat menjadi media komunikasi keterangan tempat dari adegan yang terdapat dalam sebuah film.



Gambar 2.3. Contoh set eksterior
(<https://id.pinterest.com/dcalcano/upa-backgrounds/>)

2.4. Properti

Properti adalah benda yang digunakan oleh aktor yang merupakan bagian integral dari cerita. Properti dalam sebuah film akan berfungsi sebagai gambaran sebuah peristiwa yang dilihat dari latar belakang kejadian dan tempat kejadian dari film tersebut. Penggunaan properti juga berguna sebagai media informasi untuk mengetahui kapan peristiwa tersebut terjadi (Rea & Irving, 2010).

Properti dibedakan menjadi dua jenis yaitu:

1. *Set Prop*

Set prop adalah properti yang menghiasi ruangan yang sesuai dengan rujukan *art director*. *Set prop* dalam produksi film dapat menjadi penanda keadaan, waktu dan tempat kejadian. Terkadang *prop master* kesulitan mencari barang yang sesuai dengan *setting* waktu film tersebut, misalnya

membuat film dengan *setting* waktu masa depan atau masa lalu. Dalam hal ini *prop master* harus membuat sendiri properti yang diperlukan (Rizzo, 2005).

2. *Hand Prop*

Hand prop adalah properti yang mendetail dalam sebuah produksi film. Tentu hal tersebut didukung dengan *set prop* yang sesuai dengan kebutuhan cerita. *Hand prop* yang digunakan oleh *actor* dalam sebuah produksi film menjadi nilai penting yang dapat menjadi penanda usia, pekerjaan, dan sifat. *Prop master* juga berperan penting untuk bertanggung jawabkan *hand prop*. Biasanya *prop master* menyiapkan *hand prop* lebih dari satu. Hal ini untuk menjaga *continuity* dalam produksi bila *hand prop* yang tersedia rusak (Rizzo, 2005).



Gambar 2.4. Contoh *set and props*
(<https://id.pinterest.com/dcalcano/upa-backgrounds/>)

2.5. Warna

Menurut Colette Pitcher (2008), dalam warna terdapat warna premier, sekunder, dan tersier yang dimana warna sekunder dan tersier merupakan warna turunan yang telah dicampur. Untuk mengetahui tentang warna, kita dapat melihat *Color Wheel* yang merupakan kumpulan warna yang berderet seperti pelangi dalam bentuk lingkaran. *Color Wheel* juga merupakan petunjuk dalam mengatur pigmen warna.

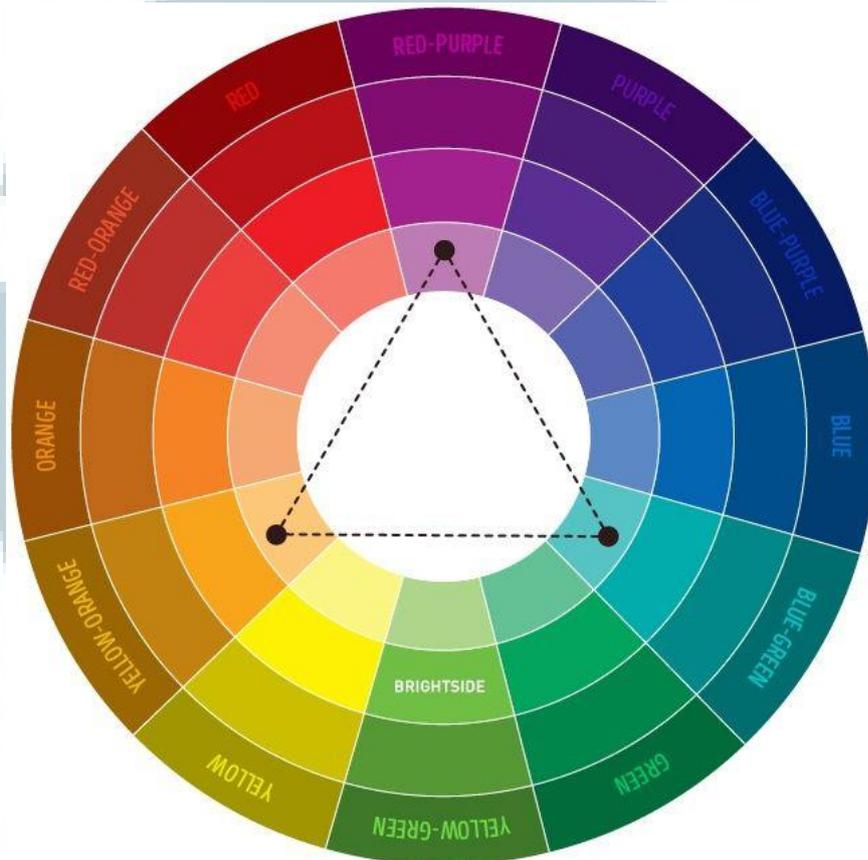


Gambar 2.5. Contoh *color wheel*

(<https://id.pinterest.com/dcalcano/upa-backgrounds/>)

2.5.1. Color Harmony

Colette Pitcher menjelaskan bahwa *color harmony* adalah jenis warna yang memiliki warna lain yang saling berdekatan dalam *color wheel*.



Gambar 2.6. *Color Wheel Harmony*
(<https://id.pinterest.com/pin/302374562472124538/>)

2.5.2. Karakteristik Warna

Menurut Alexander dalam bukunya *Drawing & Painting Fantasy Landscape* (2006), penggunaan warna dalam gambar adalah pilihan pribadi, intuitif, metodelis dan juga emosional. Warna punya empat karakteristik yaitu: *hue*, *value*, *intensity*, dan *temperature*. *Hue* adalah warna yang bersifat asli. *Value* adalah seberapa terang dan gelap warna tersebut. *Temperature* adalah panas atau dinginnya warna.

BLUE <ul style="list-style-type: none">+ tranquility, love, loyalty, security, trust, intelligence- coldness, fear, masculinity	RED <ul style="list-style-type: none">+ love, energy, power, strength, passion, heat- anger, danger, warning	BROWN <ul style="list-style-type: none">+ friendly, earth, outdoors, longevity, conservative- dogmatic, conservative
GREEN <ul style="list-style-type: none">+ money, growth, fertility, freshness, healing- envy, jealousy, guilt	PINK <ul style="list-style-type: none">+ healthy, happy, feminine, compassion, sweet, playful- weak, femininity, immaturity	TAN/BEIGE <ul style="list-style-type: none">+ dependable, flexible, crisp, conservative- dull, boring, conservative
PURPLE <ul style="list-style-type: none">+ royalty, nobility, spirituality, luxury, ambition- mystery, moodiness	YELLOW <ul style="list-style-type: none">+ bright, energy, sun, creativity, intellect, happy- irresponsible, unstable	GRAY <ul style="list-style-type: none">+ security, reliability, intelligence, solid- gloomy, sad, conservative
TURQUOISE <ul style="list-style-type: none">+ spiritual, healing, protection, sophisticated- envy, femininity	ORANGE <ul style="list-style-type: none">+ courage, confidence, friendliness, success- ignorance, sluggishness	BLACK <ul style="list-style-type: none">+ protection, dramatic, classy, formality- death, evil, mystery
SILVER <ul style="list-style-type: none">+ glamorous, high tech, graceful, sleek	GOLD <ul style="list-style-type: none">+ wealth, prosperity, valuable, traditional	WHITE <ul style="list-style-type: none">+ goodness, innocence, purity, fresh, easy, clean

Gambar 2.7. Karakteristik Warna

(<http://nitands.blogspot.co.id/2013/04/psikologi-dalam-warna.html>)

2.6. Modern Art

Modern art atau *modernism* adalah pergerakan pada bidang seni, arsitektur, musik, literatur, dan desain. Menurut Hodge (2009) *modern art* diperkirakan muncul sekitar tahun 1884 hingga 1914 dan berakhir pada tahun 1970-an. Kemunculan *modern art* dikarenakan adanya pemikiran baru oleh seniman-seniman modern mengenai seni tradisional dan realistik. Dengan adanya fotografi beberapa seniman mempertanyakan fungsi dari karya seni itu sendiri, sehingga banyak seniman modern yang kemudian membuat berbagai eksperimen dengan menggunakan konsep dan material yang berbeda dari sebelumnya.

Berikut merupakan beberapa pergerakan modern art:

1. Kubisme

Kubisme adalah gaya seni yang melihat dunia sebagai bentuk silinder, bola, dan kerucut. Gaya ini dimulai dan dikembangkan oleh Braque dan Picasso.

Braque menjelaskan bahwa tujuan dari kubisme bukan realitas pada pengelihatannya, melainkan pada pikiran.



Gambar 2.10. Contoh karya seni kubisme

(<https://silverandexact.com/2011/06/13/portrait-of-pablo-picasso-juan-gris-1912/>)

2. Ekspresionisme

Ekspresionisme muncul karena adanya penolakan terhadap naturalism pada aliran impresionis dan mendapat inspirasi dari seniman seperti Van Gogh dan Gauguin. Seniman menggunakan warna-warna intens, sapuan kuas yang terlihat dan bentuk yang dlebih-lebihkan serta subjek yang terdistorsi untuk mengemukakan pikiran mereka dengan cara yang berbeda.



Affandi - Three Moods - 1966, Oil on canvas - 106 X 183 cm. - Private Collection

Gambar 2.11. Contoh karya ekspresionisme oleh Affandi

(<https://silverandexact.com/2011/06/13/portrait-of-pablo-picasso-juan-gris-1912/>)

2.6.1. *Modernist Animation*

Modernist animation mengadaptasi *modern art* yang sudah ada seperti ekspresionis dan bentuk desain abstrak lainnya, seperti bentuk geometrik dan garis lurus. Gaya *modernist* pada animasi dipopulerkan oleh studio animasi *United Production of America* (UPA) pada awal 1950-an. Menurut Cavalier (2011) gaya ini juga sering disebut *Graphic Cartoon* atau *Mid-Century Modern*. Gaya *modern animation* menitik beratkan kepada bentuk yang sederhana, *stylized*, dan datar. Pada perkembangannya gaya ini sering dibuat lebih geometris, dan dipadukan dengan bentuk dekoratif, sehingga tidak terlalu geometris. Meski gaya ini populer di era 1950-an, prinsip gaya ini masih dipakai pada animasi hingga saat ini, seperti pada “Danny Phantom” dan “Phineas and Ferb”.



Gambar 2.12. Phineas and Ferb
(<http://www.12pinguinos.com/newweb/es/2d-tradicional/>)

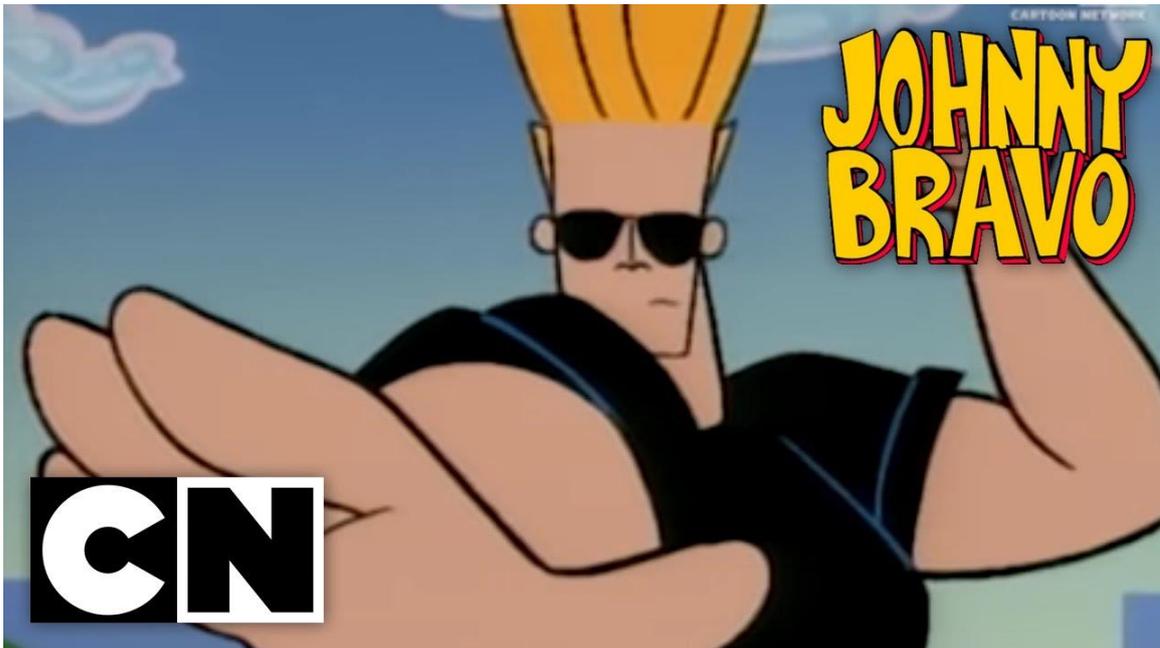
UPA banyak mendapat inspirasi dari seniman-seniman modern seperti Picasso, Matisse, Miro, Klee, dan “New Yorker” kartunis. Tidak seperti kebanyakan *illustrator* pada abad ke-19 yang mendapat inspirasi dari animasi-animasi Disney, UPA mengubah penampilan animasi dunia (Solomon, 2012). Pada animasi UPA, tidak ada kedalaman ruang perspektif, batasan antar lantai dan dinding juga tidak ada, bahkan *background* cenderung abstrak. Warna yang digunakan untuk background menjadi warna utama keseluruhan. Adapun penggunaan warna lain hanya sebagai tambahan.



Gambar 2.13. Contoh *background* khas UPA
(<https://drgrobsanimationreview.com/category/upa-films/>)

Menurut Cinemaker (2014) gaya *modernist* ini juga dipakai oleh salah satu ilustrator Disney, yaitu Mary Blair. Ia mengkombinasikan kembali gaya *modernist* dengan gaya *naïve* atau kekanakan, serta penggunaan warna-warna cerah.

U M M N



Gambar 2.14. Jhonny Bravo
(<https://id.pinterest.com/annap1431/cartoni/>)

UMMN