



### **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**

Animasi merupakan bentuk ekspresi audio visual yang menarik dan luar biasa yang sangat efektif dalam menggabungkan antara gambar dan suara yang bergerak secara bersamaan untuk menceritakan kisah dan menjelaskan sebuah gagasan (Selby, 2013). Animasi berasal dari bahasa Latin yang berarti membuat sesuatu hal menjadi hidup dan nyata atau dapat bernafas. Dalam animasi hal-hal aneh yang hanya ada dalam pikiran, yang hanya kita bayangkan bisa kita hidupkan menjadi sesuatu hal yang nyata. Dalam dunia animasi kita juga dapat sepenuhnya membuat sesuatu menjadi kenyataan, seperti pada contoh ketika kita mengambil sebuah gambar, boneka, tanah liat, bentuk lain di layar komputer, atau apapun itu benda-benda mati disekitar kita dan kita buat seolah-olah benda tersebut menjadi nyata dan hidup di dunia nyata.

Dengan itu segala sesuatu dalam animasi dibuat menggunakan cara yang ekstrem, semuanya dibesar-besarkan atau dilebih-lebihkan. Dari sebuah gerakan yang menghasilkan sebuah lelucon ataupun gerakan yang sepertinya tidak mungkin dilakukan di dunia nyata. Tetapi semua itu dapat dilakukan dalam animasi. Karena dalam animasi sesuatu hal yang tidak mungkin di dunia nyata dapat menjadi mungkin apabila dilakukan dalam animasi (Jeann Ann Wright, 2005).

### **2.1.1. Sejarah Animasi 3D**

Mengikuti perkembangan zaman, semakin sangat menarik untuk menjadi bagian dari industri animasi 3D saat ini. Tidak hanya seperti melakukan kegiatan dengan menggunakan teknik 2D seperti menggambar, melukis, dan bentuk seni tradisional lainnya yang telah dipraktekkan selama berabad-abad. Walaupun animasi 3D masih dalam tahap awal, ide dan teknik baru selalu diciptakan disetiap tahunnya. Untuk sepenuhnya memahami sejarah bentuk seni, dapat dilihat dari beberapa teknologi dibelakangnya. Animasi 3D tidak akan ada tanpa komputer, dan banyak terobosan pada komputer telah langsung digerakkan oleh industri animasi 3D (Beane, 2012).

### **2.2. Manfaat *Setting* dalam Animasi**

*Setting* atau Lokasi adalah dunia dimana tempat atau ruang yang cukup besar untuk karakter tersebut hidup dan tinggal didalamnya untuk melakukan suatu kegiatan yang dapat mereka lakukan. Sebuah *setting* atau lokasi tidak hanya sekedar latar belakang saja. Pemandangan tidak hanya sekedar pemandangan, kota bukan hanya sebuah kota, bangunan juga tidak hanya sebuah bangunan, atau kamar hanya sebuah ruangan. Lokasi dan objek didalamnya harus sesuai dengan karakter dan cerita. Bukan hanya ruang dimana tokoh tersebut melakukan aksi, tetapi memberi penonton banyak makna dalam sebuah visual yang berisikan informasi tentang tokoh, cerita, dan situasinya. *Setting* harus bisa mendukung perasaan, suasana jalannya cerita didalam film maupun animasi. Berikut contoh pentingnya sebuah *setting* yang dapat mendukung tokoh dan cerita pada film Gopher Broke, dengan dimulai cerita di sebuah jalan dengan *setting* berupa

visualisasi tanah di ladang gandum, hal pertama yang dapat kita lihat adalah tanda yang mengarah ke arah pasar petani yang berada di tanah berbatu yang terletak di pinggir jalan. Hal berikutnya yang kita lihat adalah dandelion.



Gambar 2.1. *Environment* Sebuah Tanah di Tengah Ladang Gandum

(*Ideas for the animated short: finding and building stories, 2008*)

Lalu saat melihat dandelion yang menghilang pada *setting*, sampai Gopher masuk ke dalam papan tanda dan mendapat ide yang lebih baik saat truk *pickup* dimuat dengan peti dan tomat. Dengan adanya sebuah *setting* yang mendukung dan melihat visualisasi di atas, dapat membangun suasana dan mendukung jalannya sebuah cerita yang seolah-olah penonton merasa berada di lokasi tersebut yang di dalamnya ada seekor makhluk yang biasanya memakan dandelion (Sullivan, et al, 2008).

### 2.3. Merancang *Setting*

Dalam merancang sebuah *setting* yang bagus, salah satunya seseorang yang mendesain sebuah *setting* harus menetapkan tahapan animasi, menentukan suasana pada *shot* dan dapat mendukung sebuah cerita. Berikut beberapa karya yang paling mutakhir dalam animasi ada dalam sebuah desain *setting*.



Gambar 2.2. Adegan Ballroom pada Beauty and The Beast dari Disney  
(*Ideas for the animated short: finding and building stories, 2008*)



Gambar 2.3. Dunia Bawah Laut Finding Nemo dari Pixar  
(*Ideas for the animated short: finding and building stories, 2008*)



Gambar 2.4. Dapur Kompleks di Ratatouille  
(*Ideas for the animated short: finding and building stories, 2008*)

Pada adegan ballroom dari Beauty and the Beast Disney, dunia bawah laut Finding Nemo dari Pixar, atau dapur kompleks pada Ratatouille untuk melihat bagaimana lingkungan dapat mendukung cerita. (Sullivan, et al, 2008).

Hal ini diperkuat oleh Lowtwait (2014) ia mengatakan dalam sebuah produksi, seorang *background designer* harus dapat membayangkan sebuah lokasi atau *setting* yang baru dalam proses perancangan, dengan mempertimbangkan gerakan karakter dan suasana adegan harus mendukung sehingga dapat sesuai dengan naskah. Hal terpenting dalam sebuah *setting* yaitu sebuah *setting* harus dapat mendukung sebuah narasi cerita. Seorang *background designer* juga harus memikirkan hal-hal penting lainnya, selain memikirkan *setting* sebagai tempat tinggal karakter. Seorang *background designer* harus ikut serta mempertimbangkan hal-hal seperti gaya pribadi karakter, agar desain *setting* dapat seimbang dengan kepribadian tokoh dalam film.

#### **2.4. *Mise En Scene***

Menurut Bordwell dan Thompson (2013) istilah *Mise-en-scene* muncul dalam sebuah film yang memiliki arti dalam bahasa Prancis yaitu penempatan sebuah adegan. Untuk memperlihatkan suatu adegan dalam sebuah *scene* pada film, sebuah *shot* tidak cukup dijadikan sebagai andalan. Ada beberapa elemen lainnya yang dapat mendukung sebuah *shot* tersebut, dimana peran elemen-elemen yang lain dapat mendorong penonton ikut terbawa dalam suasana saat hanya melihat sebuah *shot* tersebut. *Mise-en-scene* memiliki tujuan untuk menarik perhatian penonton melalui sebuah *shot* yang telah ditampilkan beserta elemen-elemen yang terkandung pada *shot* tersebut. Salah satu elemen yang terkandung didalam sebuah *shot* yaitu ada elemen *setting* dan properti yang memiliki peran penting dalam terciptanya sebuah *environment* dalam film.

### **2.4.1. Setting**

Corrigan dan White (2012) mengatakan bahwa *setting* merupakan salah satu elemen yang dapat dikatakan penting, karena *setting* juga menjadi perhatian yang dilihat oleh penonton selain tokoh di dalam sebuah *shot* pada film. *Setting* dalam sebuah film dapat diambil dari lokasi asli maupun lokasi buatan. *Setting* memiliki peran penting pada sebuah *shot* dalam film, yaitu dapat membuat tokoh tidak dapat terlihat oleh penonton, namun *setting* juga bisa membuat tokoh lebih menonjol. Selain itu, peran sebuah *setting* yaitu dapat memvisualisasikan suasana yang ada dalam cerita maupun pada film, serta dapat memvisualisasikan sesuatu yang ingin disampaikan secara tersirat. Maka dari itu *setting* dapat dikatakan sebagai salah satu bentuk visual yang penting pada sebuah *shot* dalam film.

### **2.4.2. Properti**

Alat peraga atau properti adalah objek yang mengisi suatu lingkungan yang digunakan oleh tokoh untuk mendukung sebuah cerita. Sebuah properti juga tidak akan selalu menjadi prop yang tepat. Properti tidak hanya sekedar properti tetapi, harus memiliki fungsi dan peran saat digunakan untuk menyampaikan informasi atau mendorong cerita ke depan. Harus dengan teliti untuk tidak terlalu banyak dalam pemilihan set dengan alat peraga. Penggunaan property digunakan hanya pada saat properti tersebut penting untuk diceritakan. Pastikan alat peraga tidak mencuri adegan dari tokoh. Alat peraga atau properti memberikan kita sebuah informasi penting tentang jangka waktu, geografi, kepribadian karakter, dan sejarah. Jika sebuah benda diatur pada masa sekarang, alat peraga menjadi sangat

penting, memberikan informasi spesifik dan unik tentang karakter dan ruang yang membedakannya dari masyarakat modern lainnya. (Sullivan, 2008).

## **2.5. Arti Bentuk**

Menurut Poulin (2011) bentuk geometri merupakan sebuah bentuk yang paling mudah untuk diingat. Bentuk geometri ini memiliki karakteristik yang rapi dan teratur. Menurut Bradley (2010) bentuk dapat diartikan dengan warna atau gabungan dari garis yang membentuk tepinya. Bentuk sederhana bisa dikombinasikan untuk membentuk sebuah bentuk yang kompleks. Begitu sebaliknya, bentuk kompleks bisa diabstraksikan untuk membuat bentuk yang sederhana. Karakteristik yang berbeda dari suatu bentuk dapat menyampaikan berbagai suasana, perasaan dan makna yang berbeda pula. Mengubah karakteristik bentuk sama artinya dengan mengubah bagaimana kita memandang bentuk itu dan membuat kita merasa berbeda tentang desain. Bentuk adalah cara ampuh untuk berkomunikasi. Berikut beberapa desainer menggunakan bentuk untuk menyimbolkan ide yang berbeda, membuat suatu gerakan, tekstur, dan kedalaman, menyampaikan perasaan dan emosi, menekankan dan membuat fokus kepada area yang diminati dan mengarahkan mata dari satu elemen desain ke elemen berikutnya.

### **2.5.1. Bentuk Geometri**

Selain fungsi bentuk juga memiliki berbagai jenis, yang dikutip dari *An Illustrated Handbook for Understanding Fundamental Design Principles*, salah satu dari beberapa jenis bentuk yaitu bentuk geometris, terdiri dari lingkaran, segitiga, dan persegi. Bentuk geometri pada umumnya memiliki garis pinggir

yang teratur, lurus dan kaku, atau sudut garis yang tajam (Poulin, 2011). Lingkaran merupakan bentuk yang tidak memiliki awal atau akhir, dapat melambangkan pergerakan yang bebas, menciptakan kesan anggun dan lekuknya memberi kesan feminin. Mereka hangat, menghibur dan memberi rasa cinta. Gerakan mereka menunjukkan energi dan kekuatan. Kelengkapan mereka menunjukkan tak terbatas, kesatuan, dan harmoni.

Kemudian pada geometri terdapat bentuk persegi dan persegi panjang, persegi dan persegi panjang mereka memiliki sifat akrab dan dapat dipercaya. Mereka memiliki sudut pandang yang benar dan mewakili keteraturan, Persegi dan persegi panjang adalah bentuk geometris yang paling umum dijumpai. Persegi dan persegi panjang menunjukkan kesan kedamaian, soliditas, keamanan, dan persamaan. Keakraban dan stabilitas mereka, tetapi dengan kesamaan mereka bisa memberikan kesan kaku dan membosankan.

Selanjutnya geometri terdiri dari bentuk segitiga, bentuk ini memberi kesan ketegangan dinamis, tindakan, dan agresif. Segitiga memiliki energi dan kekuatan dan dinamika stabil, segitiga juga dapat menunjukkan konflik atau kekuatan. Mereka seimbang dan bisa menjadi simbol hukum, sains, dan agama. Segitiga bisa mengarahkan gerakan berdasarkan arah yang ingin mereka tuju. Segitiga dapat digunakan untuk menyampaikan progresi, arahan, dan tujuan.

## **2.6. Arti Warna**

Dalam warna, lingkungan, dan respon manusia, Frank H. Mahnke menggambarkan pengalaman warna sebagai piramida dengan enam tingkat respon, yaitu hubungan pribadi, pengaruh gaya dan tren, pengaruh budaya dan

tingkah laku, sadar simbolisme-asosiasi, ketidaksadaran kolektif, dan reaksi biologis untuk rangsangan warna (Holtzschue, 2006). Warna simbolik merupakan representasi langsung pada sesuatu hal, mereka memiliki arti. Tidak ada identifikasi yang diperlukan ketika seseorang mengacu pada warna merah, putih, dan biru (Holtzschue, 2006). Pada masing-masing warna kita harus mengingat nilai dan intensitas perubahan memodifikasi makna pada warna tersebut. Contoh pada warna-warna cerah dapat diartikan atau dapat menunjukkan emosi yang intens dan warna pucat sebaliknya. Penambahan warna lain juga dapat mengubah makna pada warna. Misalnya, warna merah menuju oranye atau kearah ungu, atau mencerahkan nilai kearah warna merah muda, perubahan makna menyebabkan modifikasi arti pada warna dapat bercampur (Edwards, 2004).

Berikut contoh makna pada modifikasi warna hitam dicampurkan dengan warna putih yang menghasilkan warna abu-abu. Warna abu-abu merupakan warna yang suram dan biasa diartikan dengan depresi. Abu-abu juga merupakan warna yang memiliki arti kebingungan dan ketidakpastian pada daerah abu-abu yang menentang sebuah tindakan. Abu-abu juga memungkinkan dapat muncul dalam sebuah lukisan yang berasal dari cinta, yang menunjukkan ketidaktegasan, atau sifat iri, menandakan sebuah konflik dalam drama (Edwards, 2004).

### **2.6.1. Psikologi Warna**

Zelanski dan Fisher (2010) juga berpendapat kalau setiap warna memiliki efek psikologinya masing-masing, menurutnya hal ini bersifat universal, ketika warna dapat mempengaruhi emosi kita. Ketika seseorang merasa depresi, mungkin orang tersebut sedang merasakan warna yang redup, berbeda ketika ia sedang merasa

senang. Merah, orange, dan kuning cenderung dapat memanipulasi kita, ketika biru dan hijau sering membuat kita merasa damai. Warna juga dapat digunakan untuk memudahkan emosi bahkan dapat membakar emosi, dengan efek fisiologi mereka, corak yang berbeda tampak menciptakan emosi yang berbeda pula pada saat orang yang melihat warna tersebut, ataupun warna tersebut mereka kenakan. Warna dapat memberikan informasi apa yang sedang kita rasakan dan bagaimana warna dapat mempengaruhi perasaan kita (Shorter, 2012). Berikut penjelasannya:

### 1. Merah

Warna merah memberikan kesan emosional, berhubungan dengan energi, semangat, dan gairah. Warna merah sering lambangkan untuk warna pada darah dan api, yang memberikan kesan galak maupun gembira (Shorter, 2012).

### 2. Oranye

Warna oranye berkaitan dengan kehangatan. Warna oranye dapat diartikan negatif sebagai warna yang melambangkan tingkah laku ketidakseriusan, tetapi dapat juga diartikan sebagai energi dalam arti positif (Shorter, 2012).

### 3. Kuning

Kuning secara psikologi merupakan warna yang kuat dan dapat menarik perhatian dari kejauhan. Dalam arti positif, kuning seringkali diartikan sebagai cahaya matahari, atau dengan kata lain sebagai pencerahan. Kesan ceria dan bahagia dapat dihasilkan oleh warna kuning, kuning juga dapat meningkatkan *mood*, kesan rasa percaya diri dan optimis. Tetapi dengan

arti negatif kuning dapat diartikan sebagai iri hati, aib, tipuan, pengkhianatan, juga pengecut (Shorter, 2012).

#### 4. Cokelat

Cokelat merupakan warna dengan intensitas yang tergolong rendah, yang merupakan campuran dari warna biru atau hitam dengan warna oranye. Tidak heran apabila warna cokelat seringkali dianggap sebagai warna yang suram dan menjemukan, yang juga melambangkan penderitaan (Shorter, 2012).

#### 5. Biru

Warna biru identik dengan kemurnian dan ketenangan. Dalam arti yang positif, biru dapat memberikan kesuksesan dan angan-angan. Selain itu biru juga dapat diartikan sebaliknya yaitu sesuatu yang bersifat melankolis, seperti kesedihan dan kepiluan (Shorter, 2012).

#### 6. Hijau

Secara umum menurut pakar warna bahwa hijau merupakan warna yang melambangkan keseimbangan dan harmoni, identik dengan musim semi, harapan, dan kebahagiaan. Dengan arti lainnya warna hijau juga dapat menggambarkan kesehatan dan pertumbuhan, namun juga dapat diartikan sebagai penyakit. Dalam arti negatif warna hijau merupakan warna yang menggambarkan iri hati dan kecemburuan (Shorter, 2012).

## 7. Hitam

Hitam menyerap semua warna pada spektrum warna. Warna hitam dapat menunjukkan gaya dan menyimbolkan kekuatan, juga dapat berarti kejahatan, kematian, ancaman, serta gertakan (Shorter, 2012).

## 8. Putih

Putih merefleksikan semua warna di dalam spektrum warna. Berlawanan dari hitam, putih dapat melambangkan kesucian, kemurnian, dan kebaikan. Namun warna putih juga dapat memberi kesan dingin dan steril (Shorter, 2012).

## 9. Abu-abu

Abu-abu merupakan warna dari debu. Abu-abu merupakan warna untuk depresi dan kesuraman, serta sebuah ketidakpastian (Shorter, 2012).

### 2.6.2. Tekstur dan Warna dalam Animasi

Pada saat film diputar perpindahan antar *shot* ataupun *scene* memudar dari warna hitam menuju dimulainya film ataupun animasi, kesan, emosi, perasaan, atau efek dramatis diciptakan oleh elemen tekstur, warna, pencahayaan, dan desain lokasi atau *setting*.

#### 2.6.2.1. Tekstur

Segala sesuatu di lokasi memiliki tekstur. Permukaan keras pada meja, kelembutan kelopak bunga, kekasaran pada jalanan ber-batu bata. Tekstur merupakan kain, bahan, serat, butiran, corak, fleksibilitas, atau kekakuan yang memberikan kualitas permukaan pada benda-benda yang ada di dunia. Jumlah tekstur menentukan tingkat detail dan kenyataan dalam

sebuah adegan. Semakin banyak tekstur dan detail yang hadir, semakin mendekati kenyataan.

Berikut contoh pada animasi *The Animator and The Seat*, ada tingkat tekstur yang relatif rendah. Ini memberi kesan bosan dan keinginan sang animator untuk meninggalkan tempat itu. Kurangnya tekstur juga berarti ada tingkat realitas yang lebih rendah yang mendukung kepercayaan akan kejadian yang tidak biasa yang terjadi di tempat itu. Tekstur rendah memberikan kesan tentang terjadinya hal yang tak terduga dan memungkinkan adanya rasa misteri.



Gambar 2.5. Tekstur Ruang dalam Film “*The Animator and The Seat*”  
(*Ideas for the Animated Short, 2008*)

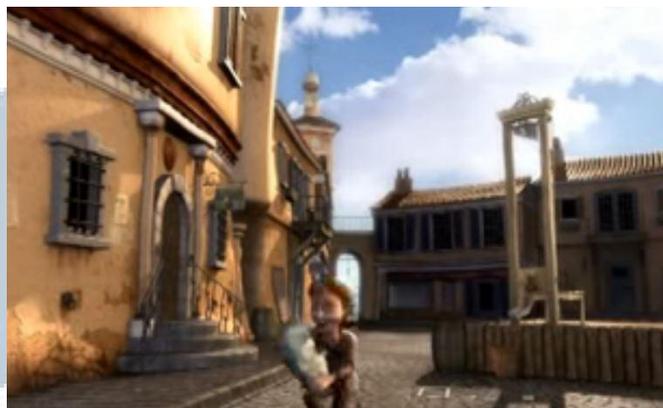


Gambar 2.6. Tekstur Ruang dalam Film “*The Animator and The Seat*”  
(*Youtube: <https://www.youtube.com/watch?v=bowqKONkf0M&t=50s>*)

Begitupun sebaliknya, penggunaan tekstur dengan detail yang tinggi memberi kesan realisme. Contoh pada animasi *Repire Mon Ami* dilengkapi dengan lokasi semi-realis dan bertekstur berat. (Sullivan, 2008).



Gambar 2.7. Tekstur dalam Film “*Repire Mon Ami*”  
(*Ideas for the Animated Short*, 2008)



Gambar 2.8. Tekstur dalam Film “*Repire Mon Ami*”  
(Youtube: <https://www.youtube.com/watch?v=7SjgCupo-wA>)

#### 2.6.2.2. Warna

Warna yang memiliki asosiasi alami, yaitu suatu warna yang didapat dari benda-benda alami seperti rumput hijau; langit biru; lantai kayu berwarna

coklat, dan lain-lain. Warna lain digunakan untuk menciptakan emosi melalui psikologis, atau budaya. Misalnya, hijau dikaitkan dengan alam, tumbuhan, dan kelahiran kembali. Tapi itu juga bisa berarti kurangnya pengalaman, semoga sukses, serakah, iri, cemburu, atau sakit. Warna tersebut dapat terjadi karena adanya rentan emosi yang sering berkaitan dengan nilai atau saturasi warna. Kuning dan hijau berkonotasi sakit, hijau gelap memberi arti ambisi, hijau murni melambangkan penyembuhan, keamanan, dan alam. Warna memiliki emosional yang pasti seperti pada warna merah dan kuning memberi kesan hangat.

Desain yang baik mengharuskan kita memahami tentang emosi yang dapat diciptakan oleh warna, sehingga kita dapat menerapkannya dengan serius dalam sebuah pekerjaan. Pada setiap lokasi di sekitar kita, lokasi tersebut terdapat palet warna yang akan menentukan emosi di tempat kejadian. Warna pemandangan bisa membuat satu suasana hati yang tetap konstan di seluruh pemandangan atau warnanya bisa berubah dengan emosi sang tokoh, atau warna juga dapat meningkatkan intensitas gerakan untuk mendukung sebuah momen spesifik dalam cerita. (Sullivan, 2008)

### **2.6.3. Temperatur pada Warna**

Menurut Pitcher (2008) mengatakan bahwa temperature dari sebuah warna dapat menciptakan perasaan yang dingin dan hangat. Kedua perasaan ini meliputi warna merah, jingga dan kuning mewakili warna hangat. Pada warna dingin

diwakili oleh warna biru, violet dan hijau yang dapat memberikan kesan jauh sehingga biasanya dapat dijadikan sebagai sebuah *background* atau pemandangan.

## **2.7. Ciri Khas Bangunan di Kawasan Kota Tua Jakarta**

Dalam buku Kota Tua Punya Cerita menjelaskan tentang aneka tempat di kawasan Kota Tua Jakarta yang penuh dengan bangunan bersejarah yang sangat potensial untuk menjadi kawasan wisata bersejarah, bangunan bersejarah tersebut meliputi bangunan Museum Fatahillah, lalu ada Museum Bank Indonesia, Stasiun Jakarta Kota yang dikenal sebagai stasiun Beos atau stasiun Batavia Zuid, Museum Bank Mandiri, Toko Merah, Museum Wayang yang menyimpan koleksi wayang yang cukup lengkap dari seluruh Nusantara dan negara asing. Ada juga Cafe Batavia yang menghidupkan kembali suasana Batavia masa kolonial, dan juga terdapat Museum Keramik dan Seni Rupa. (Suratmino, 2006).

## **2.8. Elemen-elemen Yang Terdapat Pada Sebuah Kota**

Dalam perancangan sebuah kota menurut Shirvani (1985), sebagai *designer* terlebih dahulu memperhatikan elemen-elemen fisik yang dapat mendukung terancangannya visualisasi sebuah perkotaan, berikut elemen fisik yang harus diperhatikan:

### **2.8.1. Tata Guna Lahan**

Tata guna lahan merupakan suatu elemen fisik yang mempertimbangkan dua hal yaitu pertimbangan untuk kendaraan umum dan juga pertimbangan untuk lahan pejalan kaki.

### **2.8.2. Bentuk Bangunan**

Pada elemen suatu bentuk bangunan menyangkut berbagai macam bentuk fisik seperti tingginya suatu bangunan, besarnya bangunan, gaya bangunan, bahan pada pembuatan bangunan, tekstur bangunan, dan warna pada bangunan yang menghubungkan antar bangunan satu dengan bangunan sekitarnya, agar menghasilkan warna yang harmonis disekitarnya.

### **2.8.3. Jalur Pejalan Kaki**

Pada aspek ini terdapat beberapa elemen yang cukup penting terhadap sistem jalur untuk para pejalan kaki yang baik dan benar, yaitu dengan cara mengurangi jumlah kendaraan roda dua di sekitar jalan raya, guna mensejahterakan para pejalan kaki dan meningkatkan kualitas keamanan lingkungan bagi para pejalan kaki.

### **2.8.4. Simbol dan Tanda**

Selanjutnya yaitu simbol dan tanda yang merupakan salah satu elemen penting pada suatu kota, karena dengan adanya simbol dan tanda, benda tersebut sangat berguna bagi pengguna jalan dalam mengatasi kebingungan dan ketidaktahuan mereka akan arah yang ingin mereka tuju saat berlalu lintas.

## **2.9. Teori Proporsi**

Menurut Ardiani (2015) yang penulis kutip dari bukunya mengatakan kalau suatu proporsi tidak dapat dipisahkan antara perbandingan satu dengan perbandingan lainnya. Dalam bukunya ia juga menjelaskan perkataan dari seorang ahli bernama Vitruvius bahwa keberadaan suatu unsur antara bagian terkecil dan ukuran

keseluruhan berkaitan dengan proporsi yang akan diperbandingkan satu sama lain, contohnya yaitu proporsi dalam arsitektur membandingkan antara ukuran manusia dengan bangunan atau elemen lainnya seperti ruang lingkup disekitarnya. Proporsi selalu bertumpu kepada suatu ukuran sebenarnya di dunia nyata. Sehingga, apabila suatu unsur ukuran lebih besar atau lebih kecil ukurannya dibandingkan dengan unsur lainnya, hal tersebut dapat dikatakan tidak proposional. Tetapi hal tersebut bergantung pada siapa yang melihat dan menilai.

### **2.10. Karakteristik Tipologi Bangunan Belanda**

Gaya bangunan peninggalan kolonial Belanda memiliki bentuk atap perisai, dengan bahan penutup atap sirap. Bangunan Belanda tersebut memiliki dinding yang cukup tebal dengan ketebalan antara 40 hingga 80 cm, dan memiliki tekstur halus, terbuat dari campuran batu kali dan batu kapur yang di plester. Untuk bagian desain bentuk, jenis, ukuran, jumlah dan perletakan pintu setiap bangunan berbeda. Pintu berdiameter besar, daun pintu ganda, menggunakan bahan dari kayu. Pada bagian jendela bangunan terdapat tiga desain bentuk yaitu jendela panel kayu massif, jendela kreyak dan jendela panil kaca. Jendela menggunakan bahan kayu dan kombinasi kaca polos atau bening. Pada bagian tiang bangunan terbuat dari kayu berbentuk persegi. Desain bentuk, jenis, ukuran, jumlah dan perletakan tiang setiap bangunan berbeda. (Purnomo, 2017).



Gambar 2.9. Ciri Atap pada Bangunan Belanda  
(Media Matrasain, 2017)



Gambar 2.10. Ciri Dinding pada Bangunan Belanda  
(Media Matrasain, 2017)



Gambar 2.11. Ciri Jendela dan Pintu pada Bangunan Belanda  
(Media Matrasain, 2017)



Gambar 2.12. Ciri Pilar pada Bangunan Belanda  
(Media Matrasain, 2017)

UMMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA