



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 2D

Menurut Peter Mark Roget (dikutip oleh Williams, 2012) menjelaskan bahwa animasi adalah seni yang membuat benda mati seakan hidup. Ilusi tersebut terbentuk karena ilusi *optic* dari gambar-gambar berurutan yang bergerak dengan cepat. Berdasarkan teori *persistence of vision* ilusi *optic* ini dapat terjadi karena mata dapat merekam gambaran yang terlihat sebelumnya selama beberapa detik. Bersamaan dengan kemajuan zaman lahir beberapa teknik animasi yang beragam diantaranya *stop motion*, *motion graphics*, *cut out*, *digital 3D*, sampai *tradisional 2D*. (hlm. 13).

Animasi terbagi menjadi dua yaitu *traditional animation* dan *digital animation* menurut Davis (2006). *Digital animasi* adalah animasi yang dikerjakan menggunakan *computer*. Gambar dikerjakan menggunakan program dalam computer yang diakhiri dengan proses render menjadi digital ataupun video.

Menurut Dunlop (2014) Dalam proses pembuatan animasi 2D dibagi menjadi tiga tahapan. *Pra-produksi* adalah proses awal sebelum produksi yang berisi dengan Ide Cerita, Skenario/ Naskah Cerita, *Concept Art*, *Storyboard*, *Dubbing awal*, Musik dan *sound FX*. Tahapan selanjutnya dinamakan *Produksi* yang berisi *Lay out* (Tata letak), *Key motion* (Gerakan kunci/ inti), *In Between* (Gambar yang menghubungkan antara gambar inti ke gambar inti yang lain) *Environment* (Gambar latar belakang), *Scanning Coloring*. Tahapan akhir dalam

pembuatan animasi dinamakan dengan Pasca-produksi yang berisi *Composite*, *Editing*, *Rendering*, Pemindahan film kedalam berbagai media berupa VCD, DVD, VHS dan lainnya.

2.2. *Environment*

Menurut Shires (2001) konsep *environment* di animasi berasal dari deskripsi yang disediakan oleh skrip. Desainer kemudian merancang *scene* sesuai dengan informasi *shot*. Gambar tersebut menunjukkan informasi tentang penempatan dan skala elemen *environment*. Gambar *environment* digunakan sebagai *blueprints* bagi para *storyboard artis*. Mereka membantu *storyboard artis* untuk menentukan penempatan tokoh. (hlm.34)

Menurut Tony White dalam bukunya yang berjudul *Animation: From Pencils to Pixels* (2006, hlm. 307), desain *environment* sangat penting dikarenakan 90 persen dari apa yang ditonton penonton merupakan *environment*. Jika *environment* yang dihasilkan buruk maka film yang dihasilkan akan buruk juga. begitu juga dengan latar belakang karena latar belakang juga berperan penting sebagai penentu lokasi, suara hati, dan gaya visual dimana tokoh animasi akan bergerak (hlm.200).

2.3. *Referensi*

Dalam perancangan *Environment* dibutuhkan referensi yang cukup banyak untuk mempermudah perancangan *Environment* yang *realistic*. Terdapat beberapa cara dalam mengumpulkan referensi, salah satunya adalah dengan mengunjungi tempat-tempat baru.

Ketika kita berada ditempat baru kita dapat memiliki pengalaman-pengalaman yang mendukung perancangan *Environment*. Dengan melakukan perjalanan ke tempat baru kita juga dapat dengan mudah mengingat apa yang sudah kita lihat dan kita dapat melihat dengan jelas dibandingkan menggunakan referensi foto.

Tidak hanya dengan menuju ke tempat-tempat baru saja, kita juga dapat mencari referensi dari sekitar kita. Salah satu contoh adalah dengan berjalan di sekitar tempat lingkungan anda. Dengan melakukan hal ini kita tidak harus menghabiskan uang untuk pergi ke tempat baru.

Tanpa berjalan jauh atau keliling tempat tinggal, kita juga dapat mengumpulkan referensi hanya dengan internet. internet merupakan salah satu cara yang mudah untuk mencari referensi. Dengan menggunakan kata kunci yang pas kita dapat menemukan apa yang kita inginkan dalam internet.

Cara untuk mencari referensi yang terakhir adalah dengan cara foto. Hal ini dapat dilakukan jika kita melakukan perjalanan ke tempat-tempat baru atau di sekitar tempat tinggal kita. Cara ini adalah salah satu cara yang cukup efektif dalam pencarian referensi (Castillo, 2008).

2.4. Elemen pada *Environment*

Perancangan *Environment* yang baik adalah perancangan yang memiliki tiga Elemen di dalamnya. Ketiga elemen itu adalah *foreground*, *middleground*, dan *background*. Ketiga elemen penting itu berguna untuk menciptakan kesan kedalaman pada *environment* (Cantrell & Yates, 2012).

Foreground adalah area terdekat di depan kamera. Biasanya *Foreground* digunakan untuk meletakkan objek agar penonton dapat melihat dengan jelas objek. Biasanya objek yang diletakkan di *Foreground* adalah objek penting yang dapat memberikan informasi kepada penonton.

Middleground yang terletak di bagian tengah diantara *Foreground* dan *background* adalah area yang sering menjadi sorotan kamera. Area ini biasanya digunakan tokoh untuk melakukan aksinya agar penonton dapat fokus ke aksi tokoh.

Background terletak di bagian paling jauh dari kamera. Area ini biasanya digunakan untuk memperlihatkan latar belakang kepada penonton dan dapat menyampaikan suasana (Bowen & Thompson, 2009).

2.5. *Mise-En-Scene*

Menurut Bordwell, D., & Thompson, K. (2012), *mise en scène* berasal dari bahasa Perancis yang diartikan sebagai meletakkan kedalam *scene*. Dalam film *Mise-en-scene* merupakan perancangan yang meliputi *setting, lighting, costume and makeup, and staging and performance*. *Mise en scene* berguna untuk memberikan kesan nyata, tampak autentik kepada latar, dan memberikan ruang kepada actor untuk tampil senatural mungkin.

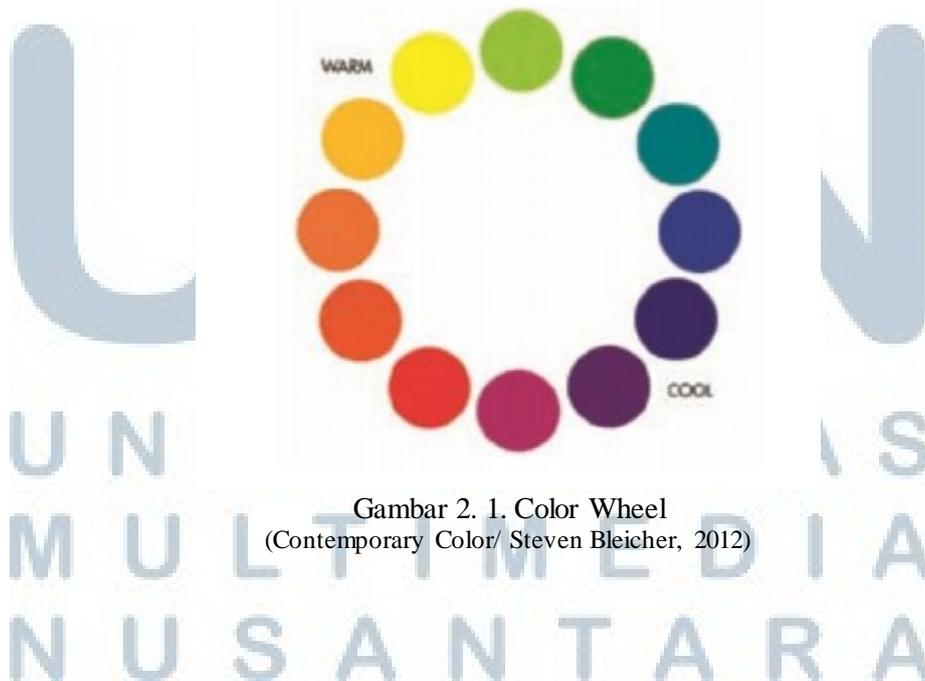
Sejak awal perkembangan sinema penonton dan kritikus paham akan pentingnya peran latar dalam film. Beberapa filmmaker menggunakan latar yang nyata untuk digunakan dalam film contohnya L'Arroseur arrosé ("The Waterer Watered") yang benar benar melakukan shooting di taman. Filmmaker lainnya

menekankan autentisitas pada latar yang dibentuk seperti film *All the President's Men* (1976) yang berusaha meniru kantor Washington Post. Beberapa filmmaker lainnya tidak begitu berkomitmen pada akurasi contohnya film *Ivan the Terrible* yang memodifikasi bentuk istana Czar supaya harmonis dengan lighting, costume, dan pergerakan tokoh.

Untuk memanipulasikan latar, Filmmaker bisa menggunakan property yang merupakan objek dalam layar yang berinteraksi langsung dengan aksi tokoh.

2.6. Warna

Warna dapat mendukung cerita untuk menyampaikan suasana atau emosi yang ingin disampaikan kepada penonton. Warna dapat diterapkan ke dalam *environment*, warna yang diterapkan memiliki arti yang berbeda-beda sesuai dengan penggunaannya (Shorter, 2012).



Gambar 2. 1. Color Wheel
(Contemporary Color/ Steven Bleicher, 2012)

Menurut Bleicher, Warna merah, kuning, dan biru tidak dapat dipecahkan menjadi warna lain maka ketiga warna ini dapat diartikan juga sebagai warna primer pada *color wheel*. Warna-warna primer tersebut dapat menciptakan warna baru jika saling digabungkan. *Color wheel* dapat membantu desainer dalam mencari warna yang harmoni. Warna yang harmoni dapat tercipta dari warna-warna yang bersebrangan dalam *color wheel*.

Menurut Bordwell, D., & Thompso, K. (2012) Warna bisa menjadi komponen penting dalam latar seperti film *Play Time* yang berusaha untuk memanfaatkan perubahan *color scheme* pada awal film memperlihatkan latar dan kostum yang dominan abu-abu coklat dan hitam, Kemudian di bagian akhir film warna berubah menjadi merah pink dan hijau. Perubahan warna pada latar ini mendukung perkembangan narasi yang menunjukkan kota yang tidak manusiawi perlahan berubah menjadi hangat karena spontanitas.

Menurut Shorter (2012), terdapat beberapa contoh warna yang dapat mempengaruhi perasaan. Warna merah, warna ini dapat memberi kesan bersemangat, bergairah dan garang. Warna kuning, kuning dapat memberikan kesan percaya diri dan warna ini merupakan warna yang sangat menonjol walaupun dilihat dari kejauhan, tetapi warna ini juga dapat melambangkan iri hati.

Warna oranye, warna ini dapat diartikan sebagai warna yang melambangkan kehangatan, dan dapat juga diartikan sebagai warna yang melambangkan ketidakteguhan.

Warna coklat, warna ini adalah warna yang tidak terlalu mencolok dan biasanya warna ini melambangkan kegelapan, dan penderitaan. Warna biru, warna

ini dapat melambangkan kemurnian tetapi warna ini juga dapat melambangkan kesedihan, putus asa dan kesuraman.

Warna hijau, dapat diartikan sebagai warna yang melambangkan keseimbangan dan harapan, warna hijau juga dapat memperlihatkan kesan damai dan kesegaran. Biasanya warna hijau dikaitkan dengan alam dan lingkungan. Tetapi warna ini juga dapat melambangkan rasa cemburu, dan racun.

Warna abu abu, warna ini melambangkan sifat suram dan bimbang. Warna hitam, warna ini dapat diartikan menjadi kekuatan dan bias juga diartikan sebagai ancaman. Warna putih, warna putih dapat melambangkan sifat kesucian ketenangan dan bersih, tetapi warna ini juga dapat dilambangkan sebagai warna yang dingin.

2.7. Lighting

Dalam perancangan *environment* terdapat dua jenis pencahayaan, *high-key lighting* dan *low-key lighting*. *High-key lighting* adalah pencahayaan dimana bayangan yang timbul tidak terlalu kontras sedangkan *Low-key lighting* memiliki kontras bayangan yang sangat kuat. *High-key lighting* biasanya digunakan untuk memunculkan *mood*. *Low-key lighting* digunakan untuk menunjukkan kesan dramatis (Galuzin, 2016).

Cahaya adalah fenomena dunia fisik. Bagi para ilmuwan, cahaya bisa dipahami sebagai gelombang dan partikel. Cahaya adalah medium dari ekspresi artistik. Untuk seniman cahaya adalah unsur komposisi dan pengungkap bentuk tiga dimensi. Untuk desainer pencahayaan arsitektur, cahaya adalah alat yang digunakan untuk mengubah niat desain menjadi hasil nyata di dunia.

2.8. Perspektif

Untuk menghasilkan gambar yang terlihat nyata maka dibutuhkan yang dinamakan perspektif. Perspektif ini digunakan untuk menimbulkan kesan kedalaman atau jarak objek dari kamera. Objek yang jauh dari kamera akan digambarkan lebih terang atau transparan dan biasanya hanya berbentuk siluet warna sedangkan objek yang dekat dengan kamera berwarna lebih gelap dan lebih terlihat detail atau jelas. Biasanya objek yang jauh dari kamera memiliki warna menyerupai warna langit dan makin dekat dengan kamera memiliki warna yang normal (Mattingly, 2011).

2.9. Provinsi Lampung

Provinsi Lampung termasuk pulau di Indonesia yang terletak paling ujung Tenggara pulau Sumatra dan dibatasi oleh Provinsi Sumatra Selatan di Utara, Selat Sunda di Selatan, Laut Jawa di Timur, dan Samudra Indonesia di Barat. Provinsi Lampung terletak pada $103^{\circ}40'$ – $105^{\circ}50'$ Bujur Timur, dan $6^{\circ}45'$ – $3^{\circ}45'$ Lintang Selatan menurut Wiriana, A. (2015).

2.9.1. Bandar Lampung

Menurut Maryono (2016) Kota Bandar Lampung yang berada pada $5^{\circ}20'$ hingga $5^{\circ}30'$ lintang selatan dan $105^{\circ}28'$ hingga $105^{\circ}37'$ bujur timur adalah ibukota dari Provinsi Lampung. Kota bandar menjadi pusat perekonomian daerah Lampung dikarenakan letaknya berada daerah transit kegiatan perdagangan antara pulau Sumatra dan pulau Jawa. Tidak hanya unggul diperekonomian Kota Bandar

Lampung juga menjadi pusat kegiatan pemerintahan, social, politik, Pendidikan, kebudayaan, dan pariwisata.

Seperti yang dikatakan oleh Shepherd (2017) bahwa bumi berputar ke arah timur pada sumbunya yaitu matahari. Sehingga hal ini menyebabkan matahari terbit dari timur dan terbenam ke barat. Ketika matahari rendah di cakrawala selama matahari terbit dan terbenam, sinar matahari menembus lebih banyak atmosfer. Warna panjang gelombang yang lebih pendek (biru dan ungu) tersebar. Ini menyisakan lebih banyak warna panjang gelombang seperti kuning, oranye, dan merah. Inilah sebabnya mengapa matahari sering mengambil warna seperti itu. Ketika matahari lebih tinggi di langit, partikel yang lebih kecil Rayleigh menyebarkan banyak panjang gelombang biru, itulah mengapa langit tampak biru.

2.9.2. Aksara Lampung

Aksara Lampung termasuk kedalam kelompok Surat Ulu. Surat Ulu itu sendiri dapat diartikan sebagai Aksara yang berasal dari Sumatra. Dikatakan sebagai Surat Ulu dikarenakan kelompok yang menggunakan aksara ini berasal dari *ulu* atau yang dapat diartikan dengan pegunungan Sumatra. Aksara Ulu itu sendiri berasal dari aksara Pallawa dan Kawi yang digunakan pada masa kerajaan Sriwijaya (Wacana, 2010).

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

No	Nama	Pengetikan	Aks. Renceng	No	Nama	Pengetikan	Aks. Renceng
1	ka	k	⤴	12	ya	y	W
2	ga	g	⤴	13	ra	r	⤴
3	nga	:	⤴	14	wa	w	⤴
4	ca	c	⤴	15	sa	s	⤴
5	ja	j	⤴	16	a	a	⤴
6	ta	t	⤴	17	nya	N	⤴
7	da	d	⤴	18	mba	B	⤴
8	pa	p	✓	19	ngga	G	⤴
9	ba	b	/	20	nda	D	⤴
10	na	n	⤴	21	nja	J	⤴
11	ma	m	⤴				

Gambar 2. 2. Aksara Lampung

(<http://www.wacana.co/wp-content/uploads/2010/02/Surat-Ulu-Aksara4.png>)

Aksara Lampung ini sendiri merupakan aksara yang sedikit berbeda dari aksara Surat Ulu lainnya. Aksara ini memiliki kesamaan dengan aksara Natak, Bugis, dan sunda dikarenakan sama-sama berasal dari aksara India (Wacana, 2010).

2.9.3. Siger



Gambar 2. 3. Siger Saibatik

(<http://malahayati.ac.id/wp-content/uploads/2015/12/siger-saibatin.png>)

Menurut Sari (2015) siger atau bisa disebut juga *sigokh*, merupakan benda yang sangat umum di Bandar Lampung karena siger merupakan simbol khas

daerah Lampung. Siger biasa dibuat dengan lempeng tembaga yang dicat dengan warna emas. Pada zaman dulu, siger digunakan menjadi mahkota untuk upacara adat Lampung. Pada masa kini, siger dapat dijumpai hampir di semua bangunan provinsi Lampung dan digunakan sebagai hiasan bangunan bangunan Lampung.



Gambar 2. 4. Siger Papadun
(<http://malahayati.ac.id/wp-content/uploads/2015/12/siger-pepadun.png>)

Siger dibagi menjadi dua berdasarkan adatnya yaitu siger Saibatin dan Siger Pepadun. Perbedaan dari kedua siger tersebut adalah lekukannya. Pada Siger Saibatin terdapat tujuh lekukan, yang bermakna bahwa provinsi Lampung terdiri dari tujuh gelar. Bentuk dari siger itu sendiri menyerupai rumah Gadang. Sedangkan pada siger pepadun, memiliki sembilan lekukan yang berarti memiliki sembilan marga di Pepadun. Siger Pepadun ini memiliki bentuk serupa dengan buah sekala (Sari, 2015).

2.9.4. Kain Tapis Lampung

Menurut Susiana, dalam Provinsi Bandar Lampung terdapat satu kain khas Lampung yaitu kain tapis Lampung. Kain tapi pada masa dulu biasanya digunakan untuk adat adat, atau tradisi provinsi Lampung. Pada zaman sekarang corak kain tapis dapat digunakan menjadi pakaian modern dan aksesoris seperti

tas. Motif kain tapis dibagi menjadi dua ragam yaitu ragam hias geometris, dan ragam hias naturalis

Ragam hias geometris, adalah motif-motif yang hampir terdapat di semua kain tapis. Ragam hias Geometris ini dibagi menjadi dua yaitu motif hias tumpal atau tanju dan motif hias sasab. Motif tumpal atau tajuk sudah ada pada zaman perudagian, biasanya hias tumpal diletakkan saling berhadapan dan berulang ulang. Motif ini tidak memiliki makna yang khusus. Motif hias sasab ini adalah motif yang hampir digunakan di semua jenis tapis. Biasanya pola yang dihasilkan adalah pola pola yang berbentuk seperti belah ketupat atau segi empat yang biasanya digunakan sebagai ragam hias.

Ragam hias naturalis terdiri dari motif manusia, hewan, dan tumbuhan, biasanya kain kain tapis yang memiliki Ragam hias naturalis ini digunakan untuk pakaian-pakaian wanita.

2.9.5. Menara Siger



Gambar 2. 5. Menara Siger Tampak Depan
(*detiktravel*, 2017)

Menara siger merupakan *icon* Lampung yang dibangun di Bukit Bakauheuni. *Icon* dapat dilihat dengan jelas jika menggunakan kapal feri di Bakauheuni. Pada bagian puncak tanduk menara siger terdapat payung berwarna putih, kuning, dan merah yang melambangkan tatanan kemasyarakatan Lampung (Kompas.com, 2014). Menara siger memiliki bentuk menyerupai bentuk mahkota pengantin yang bisa disebut juga dengan Siger dalam adat Lampung (Bonauli, 2017).

2.9.6. Tugu Adipura

Tugu Adipura atau bias juga disebut dengan bundaran gajah satu *icon* dari Kota Bandar Lampung. Tugu Adipura yang terletak di pusat Kota Bandar Lampung ini dibangun dikarenakan Bandar Lampung mendapatkan predikat kota terbersih sebanyak 4 kali yaitu pada tahun 1995, 1996 1998, dan 2009.

Tugu adipura ini dikelilingi oleh fauna endemic Lampung yaitu gajah. Dari keempat patung gajah yang menginjak bola tersebut terdapat salah satu patung yang tidak menginjak bola. Salah satu ciri khas dari tugu Lampung lainnya, yaitu tiga payung berwarna merah kuning dan putih di puncak tugu tersebut (Prasetyo, 2015).



Gambar 2. 6. Bundaran Gajah Bandar Lampung (tribunnews, 2015)

2.9.7. Gapura Selamat Datang Kota Bandar Lampung

Gapura selamat datang merupakan salah satu *icon* Kota Bandar Lampung yang dibangun pada tahun 2014. Bangunan yang dibangun untuk pembatasan antar wilayah ini memiliki ciri khas tersendiri yaitu ornament siger raksasa berwarna emas dan di bagian bawah terdapat aksara Lampung (Prasetyo, Selfie di Gapura Mewah Kota Bandar Lampung, 2015).



Gambar 2. 7. Gapura Selamat Datang Kota Bandar Lampung (tribunnews, 2015)

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA