



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. 3D Characters

Menurut Egri (2013) sebuah karakter harus memiliki karakter tambahan yang terdiri dari sosiologi, psikologis dan fisiologis. Karakter-karakter tersebut harus berkaitan satu dengan yang lainnya untuk mendapatkan sebuah karakter yang kuat dan jelas. Sosiologi menjelaskan tentang dimana karakter tersebut dilahirkan, lingkungan seperti apa yang karakter dapatkan, bagaimana kondisi orangtua karakter dan sebagainya. Psikologi karakter mencakup emosi, etika dan tempramen seperti apa yang akan ditimbulkan oleh karakter. fisiologis karakter adalah bentuk nyata dari sebuah karakter seperti rambut berwarna hitam panjang, kulit sawo matang dan sebagainya (hlm. 33-34). Selain itu Ballon (2005) mengatakan bahwa sebuah karakter harus memiliki latar belakang kehidupan yang jelas dan berkesinambungan satu dengan yang lain. Ada 3 kategori yang harus ada dalam sebuah karakter yaitu sosiologis, psikologis, dan fisiologis (hlm. 41). Field (2005) karakter dapat dibentuk dengan membuat riwayat hidupnya dari sisi sosiologis, psikologis, dan fisiologis. Dimana dari ketiga sisi tersebut harus bisa memberikan sebuah karakteristik tertentu dan harus berkesinambungan satu dengan yang lain (hlm. 55-56).

2.2. Protagonis

Egri (2013) mengatakan bahwa sebuah karakter utama dalam sebuah cerita disebut protagonis. Protagonis berperan sangat penting dalam sebuah cerita. Jika tidak ada

karakter protagonis sebuah cerita tidak akan bisa berjalan dengan baik. Protagonis juga menciptakan suatu konflik dan harus mengerti tujuan utama dalam cerita seperti apa (hlm. 106-107). Selain itu Kukoff (2005) juga mengatakan bahwa Protagonis adalah kata lain dari *hero* dalam sebuah cerita. dengan kata lain, karakter protagonis berperan sebagai karakter utama dalam sebuah cerita. Selain itu karakter utama harus memiliki ciri khas untuk membangun sebuah karakteristik yang kuat. Karakter utama tersebut juga harus mengetahui tujuan utama dalam sebuah cerita (hlm. 29). Bagi Chamberlain (2016) protagonis adalah karakter yang mendorong sebuah cerita dapat berjalan maju dan mengetahui tujuan utama dari sebuah cerita. Nutshell mendefinisikan protagonis dengan melihat hubungan antar karakter dengan yang dibangun. Jika hubungan antar karakter berlawanan dan salah satu dari karakter tersebut mengetahui tujuan utama dalam cerita, maka karakter tersebut bisa dikatakan sebagai karakter protagonis (hlm. 34).

2.3. Ruang

Wicaksono (2014) mengatakan dalam hal penataan ruang, setiap ruang dapat dibagi menjadi 3 zona yang terdiri dari zona pribadi, zona umum, dan zona semi umum. Penempatan masing-masing ruang dapat ditentukan dari fungsi ruang tersebut. Seperti kamar tidur akan diletakkan pada zona pribadi, ruang tamu sebaiknya diletakkan pada zona umum dan ruang keluarga berada di zona peralihan (hlm. 18-19).

Selain itu menurut Sastra (2013) area umum (*public*) adalah area bising yang biasanya dapat dijangkau oleh semua orang baik anggota keluarga maupun tamu yang

datang kerumah. Selain itu area pribadi (*private*) adalah area yang tenang dan digunakan untuk tempat beristirahat seperti kamar tidur, ruang ibadah, galeri dan sebagainya. Sedangkan area peralihan (*semi public*) adalah perantara antara ruang bising dan ruang tenang. Area ini terdiri dari ruang makan, ruang keluarga, dan ruang santai (hlm. 15).

Bagi Frick dan Widmer (2006) sebuah ruang terdiri dari ruang pribadi, ruang umum dan ruang peralihan. Dimana ruang-ruang tersebut memiliki fungsi dan sifat yang berbeda. Sebuah ruang juga dapat mempengaruhi psikologi, fisiologi, dan sosiologi seseorang. Seperti faktor kualitas ruas, ukuran ruang, bentuk ruang, warna, kegunaan ruang berdasarkan kegiatan dan bahan bangunan yang digunakan (hlm. 23).

1. Teori Ruang Makan

Kusumuowidagdo (2010) mengatakan bahwa sebuah ruang makan adalah ruang bagi anggota keluarga untuk berkumpul dan menikmati hidangan bersama. Selain itu ruang makan juga berfungsi sebagai tempat berdiskusi dari topik yang serius hingga ringan. Ruang makan juga bisa membangun hubungan sebuah keluarga semakin hangat dan erat (hlm. 6).

2. Teori Ruang Kamar Tidur

Sandjaya (2007) mengatakan bahwa kamar tidur adalah ruang yang bersifat pribadi. Disini bebas melakukan hal apa saja dan bebas untuk menyimpan barang yang diinginkan. Selain itu juga dapat mengekspresikan emosi dan beristirahat dengan nyaman (hlm. 9).

2.4. *Production designer*

LoBrutto (2002) mengatakan bahwa tugas utama *production designer* adalah memimpin sebuah tim artistik. *Production designer* juga bertanggung jawab untuk tampilan warna, bentuk dan ukuran ruang dari sebuah film. Dimana tampilan tersebut sudah direncanakan dan disusun (hlm. 43).

Menurut Barnwell (2004) *production designer* bertanggung jawab atas semua rancangan dasar sebuah film. Membuat sketsa apa saja yang akan dibutuhkan untuk sebuah tampilan dalam film. Bekerjasama dengan sutradara untuk menentukan konsep yang tepat (hlm. 13).

Shorter (2012) juga mengatakan bahwa *production designer* adalah nama untuk orang yang bertanggung jawab atas tampilan dan rasa pada sebuah film dalam bentuk visual. Mereka harus dapat membawa cerita yang bisa berkomunikasi lewat emosi dan suasana yang dibangun. *Production design* juga membuat konsep dan rancangan sebuah set (hlm. 160).

2.5. *Tata Letak*

Wicaksono (2014) mengatakan bahwa dalam sebuah ruang terdapat area aktif dan area pasif. Furnitur sebaiknya diletakkan pada area pasif (bukan aliran sirkulasi gerak dan udara), sehingga tidak menghalangi dan bersilangan pada area sirkulasinya (area aktif) (hlm. 34).

Selain itu Noorahmah dan Kartiwa (2009) mengatakan bahwa penataan furnitur harus disesuaikan dengan kebutuhan dengan fungsi dan ukuran ruang. Maka

dari itu, bentuk furnitur, ukuran, dan bentuk yang simpel harus dipertimbangkan. Penataan furnitur tersebut dilakukan untuk mendapatkan ruang yang cukup untuk memiliki area yang luas (hlm. 18 – 20).

Bagi Anggraeni (2013) penataan furnitur harus mempertimbangkan faktor sirkulasi dan prinsip *movable*. Dimana sirkulasi mempengaruhi ruang gerak dan prinsip *movable* adalah furnitur yang mudah untuk dipindahkan. Selain itu warna, furnitur yang diperlukan, dan penggunaan ruang pasif (bukan aliran sirkulasi gerak ruang dan udara) juga harus diperhatikan (hlm. 16 – 17).

Teori Dekorasi

Kusumowidagdo (2008) mengatakan bahwa aksesoris bersifat insidental namun tetap memiliki nilai estetika. Objek ini biasanya mudah dipindahkan. Berubahnya aksesoris tergantung dari tren ataupun dari kesukaan individu. Aksesoris juga dapat memberikan mood tertentu, memperlihatkan kesan ekspresif, dan menimbulkan kesan personal. Komposisi juga harus diperhatikan dalam penempatan aksesoris. Aksesoris yang terlalu banyak dan terpusat di satu area dapat mengurangi kesan visual dan dapat mengganggu aktivitas gerak (hlm. 36).

2.6. Set

Lobrutto (2002) mengatakan bahwa set dekorasi bertanggung jawab untuk membuat daftar dari elemen apa saja yang diperlukan dari setiap lokasi dalam naskah. Set dekorasi mulai bekerja saat tempat dan set sudah benar-benar dipilih dan dibangun. Set terdiri dari lantai, sekat, pintu, jendela, dan penghubung antar ruangan. Selain itu

set dekorasi terdiri dari cat tembok, *wallpaper*, karpet, furnitur, fotografi, lukisan, buku, majalah, koran, perkakas, peralatan elektronik (hlm. 21).

Barnwell (2004) mengatakan bahwa set juga berperan sebagai sebuah karakter yang berkomunikasi melalui bentuk visual. Seluruh barang yang dipilih mewakili emosi dan karakter dari sebuah cerita.

Selain itu Bergfelder (2007) mengungkapkan bahwa set dapat mengidentifikasi sebuah karakter. Selain itu set juga dapat memvisualisasikan psikologi sebuah karakter. Set juga dapat menentukan sebuah *genre* film (hlm. 11).

2.7. Properti

Bagi LoBrutto (2002) properti adalah barang yang dapat dipegang oleh aktor. Props juga dapat memberikan kesan unik dan spesifik untuk menambah tekstur visual dari desain dan menambah kesan nyata dalam sebuah cerita (hlm. 21).

Shorter (2012) juga mengatakan bahwa *props master* adalah pimpinan dari departemen properti adalah *props master*. *Prop master* bertanggung jawab atas seluruh barang properti yang dipesan, disimpan, maupun dikembalikan. *Prop master* juga mengatur seluruh pemesanan dan pengambilan barang properti untuk dan dari seluruh set lokasi (hlm. 163).

Irving (2010) juga mengatakan bahwa *prop master* harus bertanggung jawab atas keutuhan seluruh props dari *take 1* ke *take* lainnya (hlm. 103).

2.8. Simbol

Bagi Monta dan Stanley (2008) simbol bisa memberikan sebuah makna yang tidak biasa dan lebih luas dari suatu objek. Simbol juga dapat memberikan sebuah

informasi dan emosi dari objek tertentu. Contohnya salib dan ikan adalah benda yang bersifat bebas atau dengan kata lain benda yang bersifat sehari-hari namun bisa memiliki makna yang dalam bagi umat kristiani (hlm. 56-57).

Rabiger (2008) mengatakan bahwa simbol adalah lambang dan tanda berbentuk visual untuk membuat penonton bisa termanipulasi dari sebuah objek yang dibuat berlebihan (hlm 125).

Fontana (2008) juga menganggap bahwa simbol adalah ekspresi mendalam dari sifat manusia. Dimana simbol itu juga bisa menjadi alat komunikasi dan memberikan emosi dari objek yang dibuat (hlm. 8). Selain itu Hall (2008) juga mengatakan bahwa sebuah simbol dapat menandakan sebuah objek tertentu. Simbol tersebut bisa terbentuk dari sifat manusia (hlm. xi).

1. Bunga

Olong (2006) mengatakan bahwa kaum feminisme mengklaim bahwa bunga adalah ciri khas mereka. Secara alami, dari bentuknya bunga mawar sering dianggap sebagai simbol vagina. Pada masyarakat Romawi bunga mawar menyimbolkan dewi romantis yang seksi dan cantik, yakni Venus (hlm. 287).

2. Mawar

Bagi Damon (2013) mawar adalah simbol tradisional untuk sebuah cinta. Jika digabungkan dengan bunga lily maka makna yang tercantum dari bunga mawar tersebut akan semakin kuat (hlm. 351).

3. Apel

Sykley (2012) mengatakan bahwa sebuah apel itu memiliki simbol cinta, kebijaksanaan, ramalan, dan keabadian. Dalam mitos Yunani, buah apel digunakan dalam ritual pernikahan untuk melambangkan cinta dan harapan dari persatuan yang subur (hlm. 15-16).

4. Angsa

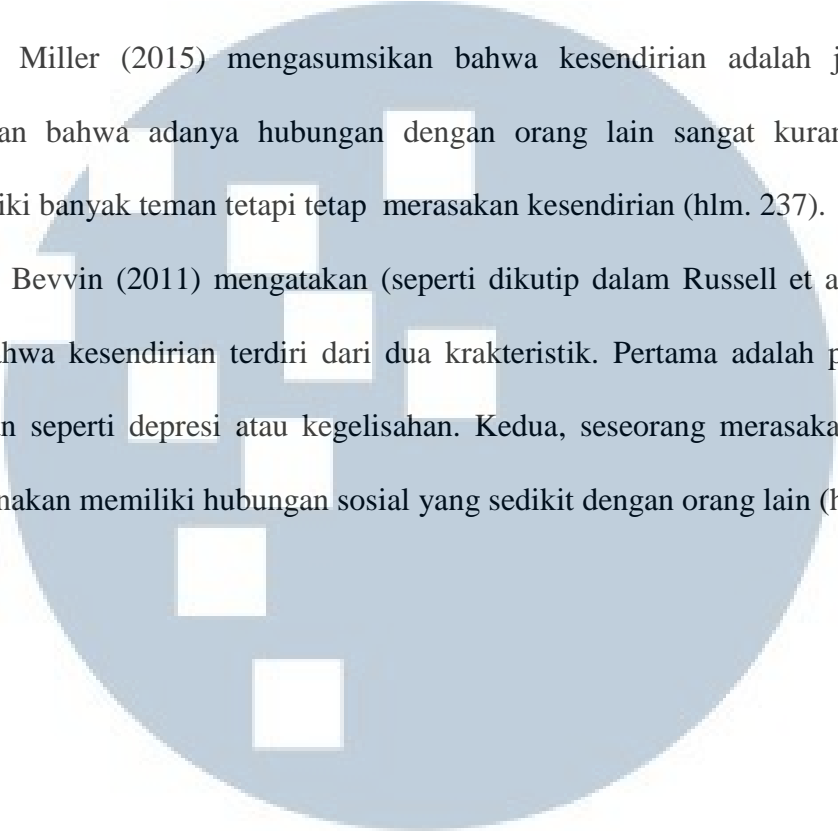
Bagi Webster (2012) angsa adalah simbol keindahan, cinta, dan gairah. Selain itu angsa juga digunakan pada opera *Swan Lake* yang mengambil arti keindahan dan feminisme (hlm. 58).

5. Cupid

Barth (2001) mengatakan bahwa *cupid* diartikan sebagai simbol kegairahan, kelembutan, dan cinta. Target yang akan *cupid* panah diantaranya manusia dan para dewa. *Cupid* menggunakan panahnya untuk membuat targetnya merasa jatuh cinta (hlm. 34).

2.9. Loneliness

Menurut Baumeister dan Vohs (2007) kesendirian didefinisikan sebagai perasaan yang tertekan jika berada di lingkungan ramai. Kesendirian adalah salah satu bagian dari gejala depresi seperti memiliki perasaan khawatir, merasa sendirian, tidak aman, dan merasa terintimidasi walaupun berada di lingkungan yang ramai (hlm. 532).



Miller (2015) mengasumsikan bahwa kesendirian adalah jika memiliki perasaan bahwa adanya hubungan dengan orang lain sangat kurang. Meskipun memiliki banyak teman tetapi tetap merasakan kesendirian (hlm. 237).

Bevvin (2011) mengatakan (seperti dikutip dalam Russell et al., 1984, hlm. 50) bahwa kesendirian terdiri dari dua karakteristik. Pertama adalah perasaan tidak nyaman seperti depresi atau kegelisahan. Kedua, seseorang merasakan kesendirian dikarenakan memiliki hubungan sosial yang sedikit dengan orang lain (hlm. 50).

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA