

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Animasi

Animasi merupakan kumpulan dari beberapa gambar yang dibuat dengan menyatukan gambar-gambar tersebut sehingga menghasilkan suatu gerakan. Animasi dalam buku *Ideas for the Animated Short* (Sullivan, Schumer, Alexander, 2008, hlm. 31) adalah film yang dikonstruksi yang menampilkan cerita melalui gerakan dan waktu, melalui karakter-karakter mengesankan yang bergerak dan membuat hal-hal yang mustahil terjadi di kehidupan menjadi nyata.

2.2. Environment

Environment dalam animasi dapat disebut sebagai *background* atau *stage* (Davis, 2006, hlm. 73). Desain *environment* memberikan penempatan bagi karakter untuk beraksi dalam cerita yang akan ditampilkan. Menurut Davis (2006), dalam bukunya *Creating 2D Animation in a Small Studio, style* dan penempatan yang digunakan dalam film bergantung sepenuhnya pada *background* (hlm. 223). *Background* memberikan ruang bagi gerak animasi dan karakter sehingga komposisi yang dibutuhkan dalam film dapat terpenuhi.

White (2006) menyatakan *background* tidak hanya memperlihatkan tempat atau lokasi dari cerita, tetapi juga memperlihatkan *mood* dan gaya visual yang akan ditampilkan bersama dengan karakter. *Background* dapat dibuat seminimalis

mungkin atau dibuat secara kompleks, juga dapat menggunakan variasi *style* visual seperti kartun atau mendekati realis.

2.2.1. Layout

Dalam animasi 2D, pembuat harus pertama mengetahui elemen yang akan bergerak dan yang tidak yang nantinya muncul pada setiap *scene* dalam film. *Layout environment* atau *background* menjelaskan semua hal yang tidak bergerak di dalam suatu *scene*, sedangkan *layout* animasi menjelaskan semua hal yang bergerak. White (2009) menjelaskan beberapa aturan dalam mendesain *layout* yang mempengaruhi perancangan *background* dan *environment* dalam animasi.

1. Distance and Perspective

Sebagian besar *scene* menampilkan teknik jarak dan perspektif. Gambar yang menarik perhatian memiliki *foreground*, *midground*, dan *background* yang jelas. Perspektif memberikan detail dan kedalaman pada sebuah shot. *Foreground* memiliki warna yang cenderung lebih gelap dan terdekat dengan mata penonton. *Midground* merupakan area di antara *foreground* dan *background* serta memiliki warna netral, sedangkan *background* merupakan yang terjauh dari mata penonton dan memiliki warna yang lebih terang.

2. Focus of Attention

Sebagian besar *scene* membutuhkan animasi yang menjadi pusat perhatian atau fokus dalam film, kecuali dengan beberapa pengecualian. Dalam membuat *layout*, harus dipastikan jika garis dan objek dalam suatu *background* memperlihatkan aksi utama dari cerita.

3. *Silhouetted Action*

Animasi yang paling efektif merupakan animasi *framed* (terbingkai) dan *silhouetted* (tersiluet). Area di mana animasi muncul harus terlihat rapi tanpa terlalu banyak detail dan memungkinkan animasi diberi siluet. Jika tidak dilakukan, maka akan mengurangi dampak dari aksi karakter dalam *scene* dan membuatnya menjadi tidak jelas.

2.2.2. Setting

Desain dari suatu *environment* merupakan hal yang esensial sebagai elemen *storytelling*. Sebuah tempat atau setting yang tepat membantu penempatan dalam animasi, menentukan *mood* dalam suatu cerita, dan mendukung cerita tersebut. (Sullivan, Schumer, Alexander, 2008, hlm. 111) Setting tidak hanya menjadi sebuah *background* untuk cerita atau tempat untuk karakter beraksi. Setting merupakan dunia sebagai tempat karakter tinggal. Berikut merupakan beberapa elemen penting dalam mempersiapkan setting *environment*.

1. *Props*. *Props* merupakan objek-objek yang mendominasi suatu *environment* di mana karakter menggunakannya untuk melanjutkan cerita. Hal ini sekaligus memberikan informasi kepada penonton tentang karakter, *backstory* karakter, dan situasi yang sedang terjadi dalam film tersebut.
2. *Space*. *Space* adalah area kosong dalam set yang dibuat sedemikian besar bagi setiap karakter untuk melakukan hal yang harus dilakukannya. Desain dari area tersebut harus mengarahkan penonton pada aksi utama yang sedang terjadi dalam *scene*.

Selain penempatan karakter, menurut Sullivan, Schumer, Alexander (2008), setting juga digunakan untuk menentukan *mood* dalam suatu cerita (hlm. 115). Beberapa elemen ini merupakan hal-hal yang mempengaruhi *mood* dalam cerita.

1. *Texture*. Setiap hal dalam set atau *environment* memiliki sebuah tekstur, seperti macamnya permukaan meja atau kasarnya suatu jalan. Tekstur yang digunakan menampilkan tingkat kedetailan dalam satu *scene*. Semakin jelas tekstur dan detail ditampilkan, *scene* tersebut semakin terlihat nyata di mata penonton.
2. *Color*. Beberapa warna seperti hijau, biru, atau coklat, merupakan warna yang dikenal sebagai *local color*. Warna ini dikenal sebagai warna yang sudah umum, seperti halnya rumput berwarna hijau dan bahan-bahan kayu berwarna coklat. Namun, warna-warna tersebut dengan beberapa warna lain juga memiliki makna yang bisa diasosiasikan dengan emosi mendalam, psikologis, atau asosiasi budaya.
3. *Lighting*. Pencahayaan menentukan suasana, *tone*, dan drama dalam suatu *scene* melalui kualitas dan intensitas cahaya. Kualitas cahaya umumnya diketahui melalui *hard light* dan *soft light*. *Hard light* didefinisikan sebagai cahaya yang memiliki kontras tinggi, bayangan gelap, dan terkesan tajam. *Hard light* menciptakan suasana yang energik, kegemparan, *suspense*, dan tekanan. *Soft light* didefinisikan sebagai cahaya yang memiliki kontras rendah dan terlihat lembut, serta bayangannya membur. *Soft light* menciptakan suasana yang tenang, dapat juga menampilkan keindahan dan kedamaian.

Intensitas cahaya ditunjukkan melalui *scene* yang *low key* atau *high key*. *Scene* dengan pencahayaan *low key* merupakan *scene* yang gelap, sedangkan *scene* dengan pencahayaan *high key* merupakan *scene* yang terang.

4. *Design Elements*. Garis, bentuk, skala, dan pengarahannya dari elemen-elemen tersebut menciptakan makna dan membentuk suatu *style*. Lekukan, variasi *angle*, dan garis horizontal menciptakan suasana yang menenangkan dan stabil. Garis diagonal, ujung yang tajam, garis vertikal yang terus diulang, dan perspektif yang asing menciptakan suasana penuh energi dan tekanan.

2.3. Perspektif

Menurut Norling (1999), perspektif digunakan tidak hanya untuk membuat objek terlihat mempunyai dimensi, tetapi juga menciptakan adanya sebuah *space* atau ruang (hlm. 3). Beberapa hal lain yang membentuk perspektif merupakan *the horizon* atau garis horizon, *vanishing point* atau titik hilang, dan *eye-level*. Garis horizon merupakan garis yang selalu terlihat oleh mata sekalipun objek yang dilihat adalah objek transparan. Titik hilang merupakan titik temu pada garis horizontal yang tidak tampak pada pandangan manusia. *Eye-level* merupakan pandangan yang terlihat oleh mata di manapun kita berada. Terdapat beberapa jenis perspektif yang paling umum digunakan:

1. *One-Point Perspective*. Memulai dengan adanya garis paralel seperti contohnya rel kereta api, kedua garis itu diasumsikan bertemu pada satu titik di kejauhan. Pertemuan garis paralel pada titik itulah yang disebut sebagai *one-point perspective*. Perspektif ini memiliki garis horizontal dengan satu titik hilang di

mana setiap garis bertemu dan berhubungan satu dengan yang lainnya.

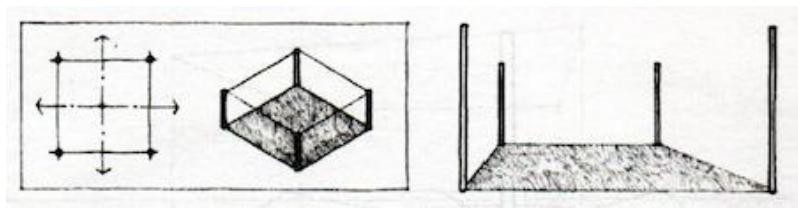
2. *Two Vanishing Points*. Perspektif ini memiliki titik hilang yang berbeda pada satu garis horizontal, tetapi masih terletak pada *eye-level* yang sama. Jarak kedua titik hilang disarankan untuk tidak digambar terlalu dekat, karena akan membentuk yang dinamakan “*warped*” *perspective*, mengakibatkan gambar akan selalu terlihat salah. Perspektif ini umumnya tidak bisa digunakan untuk membuat sebuah panorama.

2.4. Arsitektur

Terdapat beberapa hal penting yang harus diperhatikan dalam merancang suatu bangunan, salah satunya merupakan bentuk dan ruang. Bentuk merujuk pada struktur internal dan eksternal serta prinsip yang memberikan kesatuan pada keseluruhan (Ching, 2008, hlm. 34). Sedangkan ruang merupakan persepsi manusia terhadap batas-batas spasial yang tercipta dari elemen-elemen bentuk (hlm. 94).

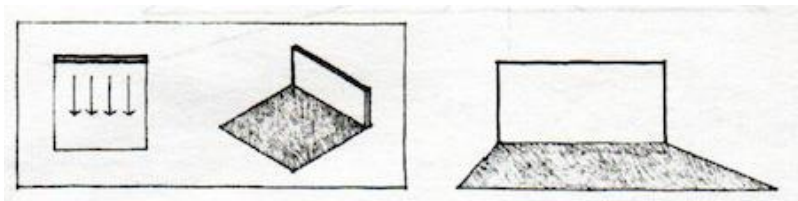
Elemen bentuk vertikal dan horizontal dapat mendefinisikan suatu ruang. Elemen tersebut dapat menciptakan beragam konfigurasi yang menghasilkan tipe ruang khusus. Menurut Ching (2008), elemen-elemen horizontal yang mendefinisikan ruang terdiri dari; bidang dasar, bidang dasar yang diangkat, bidang dasar yang diturunkan, dan bidang di atas (hlm. 103). Bidang dasar merupakan area ruang sederhana yang adalah bidang datar.

Elemen vertikal, pada sisi lain, lebih mempengaruhi area pandang manusia dibandingkan dengan bidang horizontal. Elemen vertikal umumnya berupa penopang struktur bidang lantai dan atap. Elemen-elemen vertikal yang mendefinisikan ruang menurut Ching berupa; elemen linier vertikal, bidang vertikal tunggal, bidang berbentuk L, bidang sejajar, bidang berbentuk U, dan empat bidang penutup (hlm. 125). Linier vertikal merupakan tepi-tepi tegak lurus suatu volume ruang. Bidang vertikal tunggal merupakan sebuah bidang yang menegaskan adanya ruang di hadapannya, atau bidang yang berdiri sendiri dalam suatu ruang seperti pintu masuk.



Gambar 2.1. Elemen Linier Vertikal

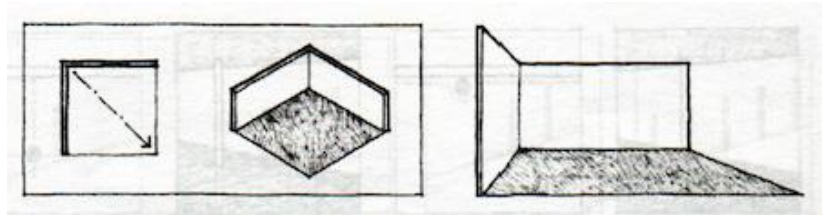
(Arsitektur: Bentuk, Ruang, Dan Tatahan/Francis D. K. Ching/2008)



Gambar 2.2. Bidang Vertikal Tunggal

(Arsitektur: Bentuk, Ruang, Dan Tatahan/Francis D. K. Ching/2008)

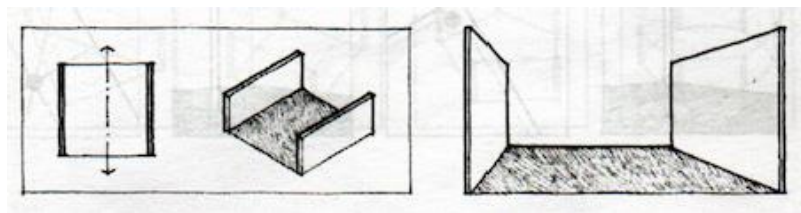
Bidang berbentuk L merupakan sebuah area di sepanjang garis diagonal yang sudutnya menuju ke luar. Bangunan dengan konfigurasi bidang L menutup area ruang dari berbagai kondisi yang tidak diinginkan, bidang tersebut tampak stabil dan dapat berdiri sendiri. Tetapi dapat juga dikombinasikan dan digabungkan dengan elemen bentuk lain.



Gambar 2.3. Bidang Berbentuk L

(Arsitektur: Bentuk, Ruang, Dan Tatahan/Francis D. K. Ching/2008)

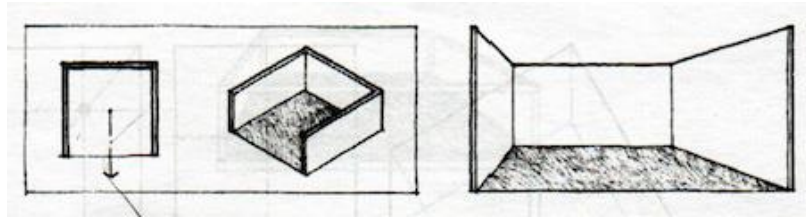
Bidang sejajar merupakan sepasang bidang vertikal sejajar yang menciptakan area ruang di antaranya. Kedua ujung di area tersebut terbuka, sehingga bidang sejajar tidak bertemu atau membentuk sudut. Ruangnya bersifat terbuka.



Gambar 2.4. Bidang Sejajar

(Arsitektur: Bentuk, Ruang, Dan Tatahan/Francis D. K. Ching/2008)

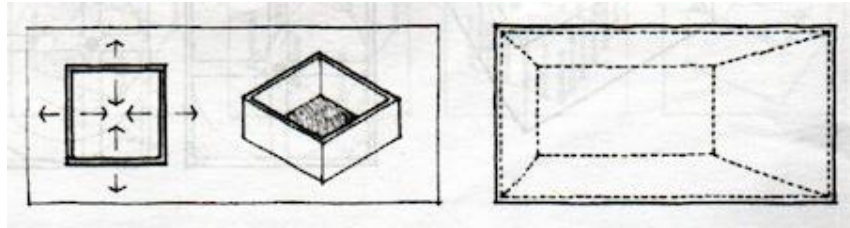
Bidang berbentuk U merupakan area ruang yang memiliki fokus ke dalam sekaligus orientasi ke luar. Sisi yang terbuka keluar menjadi salah satu kelebihan dibandingkan ketiga bidang lain, karena memungkinkan adanya perpanjangan area spasial dan visual. Jika sebuah area dengan bidang U memiliki bentuk bujursangkar atau menghampiri bujursangkar, ruang tersebut bersifat statis dan menjadi area untuk ditempati. Jika kedua sisinya panjang dan sempit terbuka, maka ruang tersebut mendorong pergerakan dan menjadi ruang untuk dilalui.



Gambar 2.5. Bidang Berbentuk U

(Arsitektur: Bentuk, Ruang, Dan Tatahan/Francis D. K. Ching/2008)

Jika sebuah elemen ditempatkan pada sepanjang sisi terbuka pada bidang bentuk U, maka elemen tersebut menjadi sebuah titik fokus. Pengaturan bentuk U dapat digunakan untuk halaman depan atau jalan masuk ke sebuah bangunan, dan juga dapat digunakan sebagai penampung dan organisasi kumpulan bentuk dan ruang. Terakhir merupakan empat bidang penutup, di mana empat bidang vertikal mengurung suatu area ruang sehingga benar-benar tertutup. Hal ini biasa diterapkan pada pekarangan, aula tunggal, atau kamar di dalam sebuah bangunan.



Gambar 2.6. Empat Bidang Penutup

(Arsitektur: Bentuk, Ruang, Dan Tatahan/Francis D. K. Ching/2008)

2.5. Warna

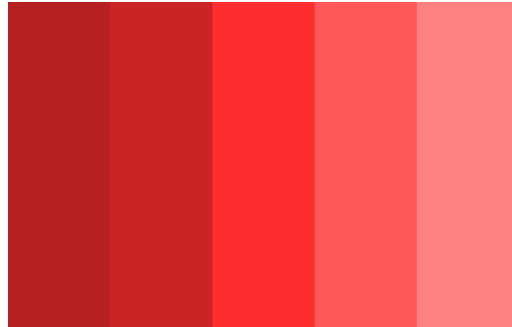
Warna merupakan suatu persepsi, akan bagaimana mata seseorang menangkap suatu warna. Chapman (2010) mengatakan bahwa warna merupakan sebuah topik subjektif dalam cakupan seni rupa dan desain. Warna yang memberikan suatu reaksi pada satu atau beberapa orang bisa mendapatkan reaksi yang sangat berbeda dari orang yang berbeda pula.

2.5.1 Psikologi Warna

Setiap warna memiliki makna tersendiri tergantung pada orang-orang yang menafsirkan arti warna tersebut. Warna merupakan hal yang subjektif. Pembahasan makna warna di bawah merupakan pembahasan warna yang paling umum menurut Edwards (2004). Berikut merupakan makna dari sebelas warna yang paling dikenali: merah, putih, hitam, hijau, kuning, biru, jingga, coklat, ungu, abu-abu, dan pink.

1. Merah

Merah menurut para ahli melambangkan kekuatan, keaktifan, bahaya, dan juga melambangkan hasrat seksual. Warna merah juga merupakan warna darah dan api, terkesan kasar dan umumnya dikaitkan dengan perang.



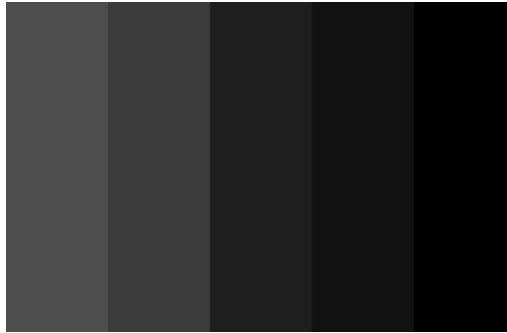
Gambar 2.7. *Red Color Palette*
(color-hex.com/color-palette/255)

2. Putih

Putih memiliki banyak makna yang kontradiktif. Dalam kebudayaan barat, warna putih melambangkan kesucian dan kepolosan. Namun dalam kebudayaan Cina contohnya, warna putih digunakan untuk memperingati kematian seseorang. Warna putih juga dilambangkan sebagai misterius dan ditakuti, atau umumnya dihubungkan dengan hantu.

3. Hitam

Dalam kebudayaan barat, hitam umumnya dihubungkan dengan kematian atau kejahatan. Hitam cenderung memiliki makna yang negatif. Namun bagi orang Mesir kuno, hitam merupakan warna kehidupan. Warna hitam juga biasa diasosiasikan dengan kegelapan dan misteri.



Gambar 2.8. *Black Color Palette*
(color-hex.com/color-palette/45492)

4. Hijau

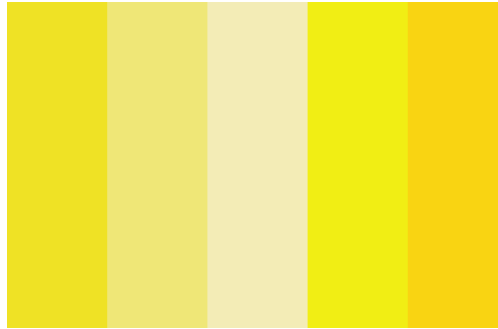
Hijau umumnya mempresentasikan keseimbangan dan harmoni, juga melambangkan musim semi dan masa muda yang penuh harapan. Hijau dapat juga dilambangkan sebagai penyakit atau saat seseorang jatuh sakit.



Gambar 2.9. *Green Color Palette*
(color-hex.com/color-palette/30573)

5. Kuning

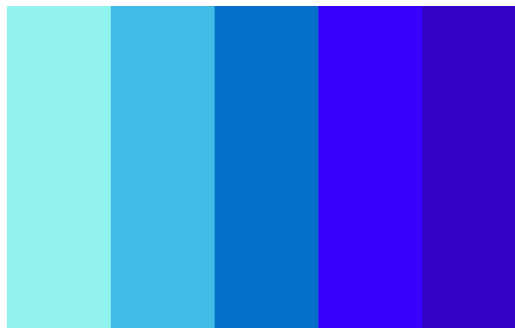
Kuning selain melambangkan cahaya dan kebahagiaan, juga dapat melambangkan iri hati dan pengkhianatan. Tetapi warna kuning umumnya melambangkan sesuatu yang kuat dan bijak.



Gambar 2.10. *Yellow Color Palette*
(color-hex.com/color-palette/64754)

6. Biru

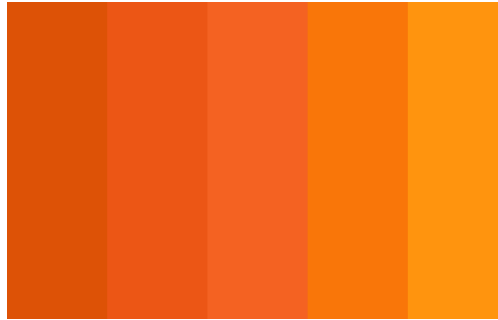
Biru umumnya diasosiasikan dengan langit dan laut. Warna biru tampak misterius jika dibandingkan dengan warna putih atau hitam, karena warnanya melambungkan kedalaman seperti sebuah *void*. Biru umumnya melambungkan kesedihan. Di sisi lain, biru dapat melambungkan tingkatan dan kesuksesan.



Gambar 2.11. *Shades of Blue*
(color-hex.com/color-palette/65248)

7. Jingga

Jingga merupakan warna yang tidak memiliki banyak makna, walau umumnya digunakan untuk membedakan warna pada tim olahraga. Warna jingga dapat diasosiasikan dengan api dan kehangatan, dan tidak berbahaya jika dibandingkan dengan warna merah.



Gambar 2.12. *Orange Color Palette*
(color-hex.com/color-palette/55178)

8. Coklat

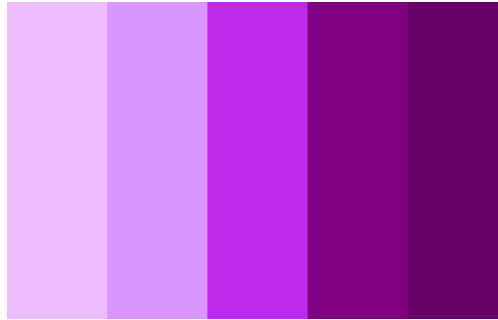
Coklat umumnya melambangkan penderitaan atau kehidupan yang suram, sehingga coklat cenderung dikatakan sebagai warna redup.



Gambar 2.13. *Brown Color Palette*
(color-hex.com/color-palette/47176)

9. Ungu

Ungu melambangkan perasaan yang sulit untuk diungkapkan. Warna ini juga digunakan untuk memperingati kematian seseorang. Ungu merupakan warna yang sulit digunakan karena terlihat “mahal”, umumnya untuk melambangkan kelas dan kekuatan sehingga jarang digunakan oleh tingkatan bawah.



Gambar 2.14. *Shades of Purple*
(color-hex.com/color-palette/1835)

10. Abu-abu

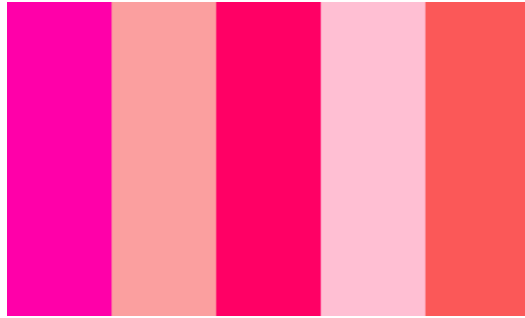
Abu-abu merupakan warna yang suram dan melambangkan depresi. Warna ini umumnya melambangkan kesusahan yang dialami oleh seseorang. Namun, abu-abu juga dapat digunakan untuk berkamuflase.



Gambar 2.15. *Shades of Gray*
(color-hex.com/color-palette/184)

11. Pink

Pink sering diasosiasikan dengan wanita dan hal-hal feminim. Dalam versi *hot pink*, warna ini menjadi lebih agresif dan terkesan sensual. Warna pink juga umumnya digunakan untuk meredakan amarah yang ada pada warna merah, membuatnya menjadi lebih ringan.



Gambar 2.16. *Shades of Pink*
(color-hex.com/color-palette/1880)

2.5.2 Terminologi Warna

Chapman (2010) mengatakan terminologi warna dibutuhkan untuk menggunakan warna secara efektif pada desain yang akan dibuat. Terminologi warna yang terutama membahas tentang: *hue* (warna), *saturation*, *tone*, *shade*, dan *tint*.

1. Hue

Warna merah, hijau, dan biru adalah ketiga warna utama jika membicarakan tentang *hue*. *Hue* merupakan nama lain dari warna suatu objek atau benda.



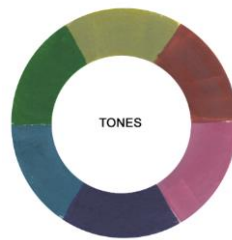
Gambar 2.17. *Hues*
(craftsy.com/art/article/hues-tints-tones-and-shades, 2013)

2. Saturation

Saturation membahas bagaimana suatu *hue* terlihat saat diberikan pencahayaan tertentu. Warna dengan *saturation level* yang mendekati satu dengan yang lain dapat membuat desain terlihat lebih padu. Warna terang memiliki *saturation* yang tinggi, sedangkan warna pastel memiliki *saturation* yang rendah. Warna yang tidak memiliki *saturation* adalah warna hitam dan putih.

3. Tone

Tone muncul saat abu-abu ditambahkan pada *hue*. *Tone* umumnya terlihat lebih kusam, tetapi juga terlihat lebih lembut jika dibandingkan dengan *hue* awalnya.



Gambar 2.18. *Tones*

(craftsy.com/art/article/hues-tints-tones-and-shades, 2013)

4. Shade

Shade muncul saat warna hitam digunakan atau ditambahkan pada *hue*, membuatnya menjadi lebih gelap.



Gambar 2.19. *Shades*

(craftsy.com/art/article/hues-tints-tones-and-shades, 2013)

5. Tint

Tint muncul saat warna putih digunakan atau ditambahkan pada *hue*, membuatnya menjadi lebih terang. *Tint* umumnya digunakan untuk membuat desain menjadi lebih ringan dan terlihat feminim.



Gambar 2.20. *Tints*

(craftsy.com/art/article/hues-tints-tones-and-shades, 2013)