

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Animasi

Menurut Wright (2005) animasi diambil dari bahasa Latin yaitu '*animare*', yang artinya untuk menghidupkan atau untuk memohon kehidupan. Animasi merupakan kategori film yang sangat kreatif.

Milic & McConville (2006) menyebutkan dalam bukunya, film animasi dapat dengan mudah didefinisikan sebagai film yang disetiap *frame* diproduksi secara individual (*frame by frame*) dan dimana ilusi gerakan didapatkan dengan cara gambar dua dimensi (2D) atau gambar yang dihasilkan komputer atau objek tiga dimensi (3D) seperti *clay* atau plastisin.

2.2. Tipe Film Animasi

Menurut Boardwell & Thompson (2008) film animasi dapat dibedakan dilihat dari cara kerja pada saat tahapan produksi. Animasi di bagikan menjadi tipe animasi tradisional dan animasi komputer (h. 371).

a. Animasi Tradisional

Tipe animasi yang paling tua adalah animasi yang digambar (*drawn animation*). Awalnya animasi dibuat dengan menggambar di kertas, dan menyalin ulang seluruhnya, termasuk *setting*, dan menghabiskan waktu yang banyak. Seiring berjalannya waktu media dan teknik animasi

tradisional menjadi berkembang seperti teknik kolase (*cut-out*), *limited animation*, objek tiga dimensi yaitu *clay animation* dan *puppet animation*, *pixillation*, dan juga animasi yang dicampur dengan film *live action*.

b. Animasi Komputer

Dengan menggunakan komputer, ilusi gerakan dapat dihasilkan karena software bisa menghasilkan ribuan perubahan gambar dengan cepat. Macam - macam film yang dibuat dengan animasi komputer serupa dengan animasi tradisional. Animasi 3D sering menyerupai *puppet films*.

2.3. Tahapan Produksi Animasi

Menurut Milic & McConville (2006) produksi animasi biasanya terbagi menjadi tiga tahap yaitu: *pre-production*, *production*, *post-production*

a. *Pre-Production*

Dalam bukunya Milic & McConville (2006) menyebutkan bahwa setelah cerita sudah dituliskan dalam naskah, animasi perlu di kembangkan lebih jauh, ditetapkan pada saat mulai *pre-production*. Untuk semua tipe produksi seperti film, serial televisi, mulainya *pre-production* ditandai dengan pemeriksaan *main model pack* (model karakter, bentuk bibir, perbandingan ukuran, model *prop*, model *special effect*, dan desain lokasi).

b. *Production*

Tahapan produksi dimulai dengan proses *layout* dan berlanjut dengan animasi, *digital scanning* dan *painting* kemudian *compositing*.

c. *Post-Production*

Post-Production merupakan tahapan dimana semua elemen dari proyek disatukan. Gambar sudah ditetapkan dan dikombinasikan dengan *voice track*, efek suara, dan musik.

2.4. *Production Design*

Menurut LoBrutto (2002) *production design* merupakan hubungan antara karakter, cerita, dan *environment*. *Production design* adalah seni kerajinan visual (*visual art and craft*) dalam *cinematic storytelling*. Seorang *production design* bertanggung jawab dalam menafsirkan naskah dan pandangan sutradara untuk film dan menerjemahkannya kedalam bentuk fisik *environment* yang membuat aktor dapat mengembangkan karakter mereka dan membawakan cerita. Dalam definisi lengkapnya, proses dan aplikasi dari perancangan produksi menerjemahkan *screenplay* dalam *visual metaphor*, warna, arsitektural dan spesifik periode, lokasi, desain, dan set. *Production design* juga mengkoordinasi kostum dan makeup, dan gaya rambut. Ini menciptakan skema bergambar terpadu yang secara langsung menginformasikan dan mendukung cerita dari sudut pandangnya.

Bacher (2013) menyebutkan dalam tahap awal sebuah film yang baru mulai, desainer produksi adalah bagian dari *visual development*. Kelompok ini mencari semua kemungkinan visual yang bisa diaplikasikan. Mereka melakukan riset dan membuat ide sebanyak-banyaknya (h.10).

2.5. Environment dalam Film Animasi

Menurut White (2006) *environment* bisa apapun yang ada didalam sebuah kotak hingga sebuah *landscape* yang luas dan mewah. Proses perancangan konsep *environment* tidak bisa diremehkan. Ketika film ditampilkan sadar atau tidak, kira-kira 95 persen yang penonton lihat di setiap scene adalah latar belakang *environment*.

Lasseter (2011) menjelaskan hubungan *background* dengan *environment* dalam kata pengantar di buku *Layout and Background* bahwa *background* merupakan *environment* yang muncul di dalam filmnya. Dalam film animasi, *background* dan *layout* yang menciptakan dunia.

2.5.1. Environment Sebagai Alat Bercerita

Menurut Hernandez (2013) di dalam *storytelling* yang bagus, *environment* secara langsung berbicara ke dalam urusan dan masalah pada karakter tertentu. Oleh karena itu, *environment* bereaksi dengan konflik yang dihadirkan dan dapat meningkatkan efek dramatis.

2.5.2. Hubungan Environment dengan Karakter

LoBrutto (2002) menuliskan bahwa *environment* mengelilingi dan merangkul karakter. Terdapat hubungan langsung antara *environment* dan karakter. Jika *environment* berubah maka karakter juga berubah. Karakter merupakan jumlah dari bentuk fisiknya ditambah pengaruh *environment* (lingkungan) yang ada di dalamnya.

Menurut Hernandez (2013) sebuah perubahan pada *environment* dapat berdampak pada karakter secara drastis, karena *environment* merupakan karakter dan sama pentingnya dengan karakter utama dalam cerita. Kita beradaptasi dari lingkungan (*environments*) kita dan lingkungan kita menjadi bagian dari kepribadian kita.

2.5.3. Backgrounds

Tidak ada film animasi yang tidak mempunyai *background*. *Background* menetapkan lokasi (*sets*), suasana, dan gaya visual dimana karakter animasi akan bergerak. *Background* bisa apapun dari warna dasar yang datar hingga ke lukisan cat air yang luas dan rumit. Semakin banyak pemikiran dan usaha yang diberikan untuk *background*, semakin banyak membangkitkan suasana hati dan emosi dalam kepekaan penontonnya (White, 2006).

Menurut Lasseter (2011) *Background* dapat menceritakan emosi di dalam adegan dalam sekejap mata. *Background* juga bisa menceritakan banyak tentang tempat lewat visual daripada lewat dialog. *Background* yang dirancang dapat menunjukkan di mana adegan tersebut terjadi dan membantu menjelaskan bagaimana berpengaruh dengan perilaku karakter dengan cara menentukan tampilan dan perasaan dan juga ukuran di dunianya.

2.5.4. Set

LoBrutto (2002) menjelaskan bagaimana peran seorang perancang set. *set decorator* mempunyai tugas untuk membuat daftar elemen dekorasi apa saja yang penting di setiap lokasi yang ada di naskah. Elemen dekorasi tersebut seperti cat,

wallpaper, lantai, furnitur, lukisan, foto, buku, majalah, koran, peralatan dan alat-alat audio-visual. Dekorasi harus sesuai dengan jangka waktu, karakter, dan cerita.

Sementara set desainer bertanggung jawab atas perancangan dan mengawasi pembuatan sets yang berdasarkan ide dari *production designer*. Seorang set designer membuat rencana dan menciptakan gambar untuk membangun sebuah set, *blueprint* yang sesuai konsep, deskripsi, atau gambar konsep dan kemudian mengawasi saat set sedang dibangun. Set desainer berkolaborasi dengan sutradara dan *director photography* untuk merencanakan bagaimana set akan digunakan dan direkam.

2.5.5. Props

Props atau juga bisa disebut properti menurut LoBrutto (2002) barang yang dipegang oleh pemain adalah perancangan *props*, termasuk pulpen, senjata, kacamata, dan lainnya.

Hart (2013) menjelaskan *props* merupakan objek fisik yang pemain gunakan saat pertunjukkan. *Props* dibagi menjadi dua kategori yaitu *hand props* dan *set props*.

2.5.5.1. Hand Props

Hand Props adalah *props* yang dipegang oleh pemain. Beberapa film dan teater menyebutnya *action props* untuk menekankan bahwa *hand props* tidak sepenuhnya dipegang. Contohnya adalah pedang, telepon genggam, pisang, dan koran. *Hand props* dalam film, televisi dan teater dibedakan menjadi berbagai macam, yaitu:

- a. *Hero props*: *props* yang closeup pada film.
- b. *Background props*: *props* yang hanya ditaruh dalam *background*.
- c. *Stunt props*: merupakan *props* yang digunakan *stunt* saat adegan aksi dan menggunakan keamanan khusus.
- d. *Practical prop*: *props* yang bekerja sebagai mestinya. Seperti lampu yang menyala.
- e. *Dummy prop* (*working props* atau *static props*): merupakan kebalikan dari *practical props*. Contoh kotak yang tidak bisa dibuka.
- f. *Rehearsal props* dan *actual props*: Karena hanya digunakan pada saat latihan *rehearsal props* dibikin dengan biaya yang rendah dibandingkan *actual props*.
- g. *Personal prop*: Merupakan *prop* yang dipegang terus oleh aktornya.
- h. *Costume prop*: Aksesoris pakaian yang digunakan untuk suatu adegan seperti jam, gelang, dan kalung
- i. *Consumable props*: *Prop* yang tidak dapat tahan lama dan dikonsumsi. Contoh makanan dan sebatang rokok.
- j. *Running props*: *Prop* yang mempunyai interval waktu sendiri. Contohnya barang yang menggunakan baterai.

- k. *Breakaway: Prop* yang akan dihancurkan dengan sengaja pada saat suatu adegan.

2.5.5.2. Set Props

Set prop merupakan objek besar yang dapat dipindahkan di dalam set. Hampir semua furnitur adalah *set prop*. *Set prop* dibagi menjadi *trim props* dan *set dressing*. *Trim props* adalah barang yang menggantung di dinding seperti ventilasi atau gambar. *Set dressing* merupakan objek yang ditempatkan di set yang tidak digunakan oleh pemain. Contohnya buku-buku di dalam rak buku (Hart, 2013).

2.6. Perancangan *Environment* pada Film

Menurut White (2006) seorang perancang *environment* menciptakan set dan lokasi yang karakter animasi butuh untuk bergerak dan ada di dalamnya.

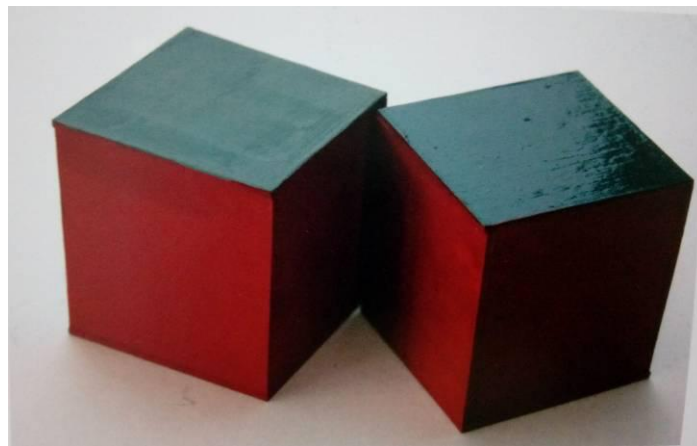
2.6.1. *Time and Place*

Dalam merancang *environment* perlu pemahaman lingkungan yang berada dalam cerita. Lokasi harus mengungkapkan informasi tentang status dan saingan politik, ekonomi karakter, sosial, dan moral.

Untuk membentuk *sense of place*, beberapa faktor harus ditetapkan. Lokasi yang diambil harus spesifik seperti kota atau negara mana. Untuk menciptakan sebuah *environment* ada banyak sekali elemen dan detail yang dapat mengenali dan dapat merasakan *sense of time and place* yang diperlukan untuk melengkapi cerita (LoBrutto, 2002).

2.6.2. Warna

Sebuah set, lokasi, atau *environment* diartikan dalam penggunaan warnanya. Warna merupakan alat perancangan paling kuat yang sering bekerja dalam bawah sadar. Banyak warna yang sudah menyatu dengan simbol yang memiliki arti. (LoBrutto, 2002).



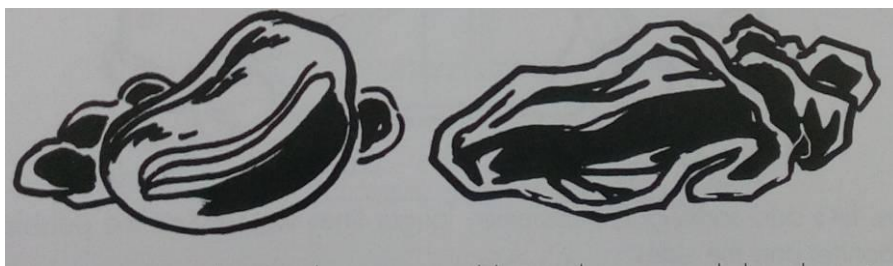
Gambar 2.1. Cat yang sama diaplikasikan ke permukaan yang berbeda
(Designing for Screen, 2012)

Shorter (2012) menjelaskan warna dan tekstur sangat penting untuk membawa elemen desain tersebut ke dalam konteks dengan menghubungkannya dengan ruang untuk melihat bagaimana warna dan tekstur dapat membantu menciptakan dan menetapkan *environment*.

Jika menggunakan warna dengan konsep yang benar, warna dapat menyediakan banyak kekuatan dan rasa pada *environment* dan menambahkan suasana yang diinginkan dalam bagian tertentu (Hernandez, 2013).

2.6.3. Tekstur

Menurut Shorter (2012) tekstur merupakan kualitas suatu permukaan. Tekstur memungkinkan untuk membedakan antara sentuhan yang berbeda seperti lembut dan kasar, kemilau dan membosankan, bulu atau tenun, batu atau logam, dan lain - lain. Menghubungkan tekstur dengan indra untuk membangun perasaan. Seperti warna, tekstur dapat memicu sebuah ingatan. Tekstur juga dapat memberi gambaran sebuah periode waktu, tempat, dan waktu yang sudah lewat. LoBrutto (2002) menuliskan bahwa material dan tekstur adalah alat untuk bercerita. Mereka menginformasikan penonton tentang status ekonomi, waktu dan tempat, dan kondisi sosial dan politik dalam *environment* cerita. Material bisa dijadikan kiasan. Dalam film *Terminator 2: Judgement Day* (1991), *terminator* dan T1000 dibuat dari logam. Semua struktur logam dalam film berhubungan dengan kekuatan dari para cyborgs.



Gambar 2.2. Cat yang sama diaplikasikan ke permukaan yang berbeda
(Set the Action!:Creating Backgrounds for Compelling Storytelling in Animation,
Comics, and Games, 2013)

Hernandez (2013) memberikan contoh gambar batu yang mempunyai tekstur berbeda. Keduanya mudah dikenali dan diterima penonton. Akan tetapi, keduanya memiliki permukaan dan tipe batu yang berbeda. Batu pertama

mewakili ringan, dan permukaan yang halus. Garis luarnya kontinu dan bundar, tidak ada sudut yang tajam atau bekas patah. Garisnya juga digambar dengan bentuk yang sebenarnya. Pada gambar kedua ada garis-garis tajam, patahan, dan hancur, dengan arus yang tidak berkelanjutan. Terdapat garis yang lebih tajam dimana ada bayangannya, menunjukkan kasar, eksterior yang korosif. Batu kedua harusnya terlihat seperti batu reruntuhan, atau lebih tajam, dan lebih berbahaya.

2.6.4. Tokoh

Menurut Hernandez (2013) untuk membuat sebuah tokoh maupun *environment*, sosial, ekonomi dan kebutuhan budaya dari karakter (atau kota) harus di perhatikan. Semua elemen dari *environment* dapat ditambahkan dengan perasaan dari karakter. Bagaimana pohon-pohon digambarkan, bagaimana lantai dasar berhubungan dengan *environment*, dan tampilan lokasi dapat menambahkan rasa bahaya di gambar sebelumnya dan berkontribusi pada *mood* keseluruhan gambar. Tanpa elemen tersebut, gambar terlihat membosankan, karena tidak adanya kepribadian dan fokus.

Lo Brutto (2013) dalam bukunya menjelaskan *Production Designer* saat menciptakan *environment* harus memahami tokoh didalamnya. Kemudian membuat sebuah *breakdown* dari tokoh, sesuai dengan apa yang *screenwriter* ciptakan dan fokus dengan aspek berikut yang dapat divisualkan:

- a. Berapa umur tokoh?
- b. Apa latar belakang etnis dan sosial tokoh?
- c. Apa kelas sosial tokoh?

- d. Apa peran tokoh tersebut di dalam cerita?
- e. Apa *personal style* tokoh?
- f. Bagaimana fisik tokoh?

2.7. Proses Perancang Environment

Dalam buku *The Filmmaker's Guide to Production Design*, LoBrutto (2002) menjabarkan bagaimana proses perancangan sebelum memasuki produksi. Shorter (2012) dalam Buku *Designing for Screen* dan Hernandez (2013) dalam buku *Set The Action!* juga mendukung teori ini.

2.7.1. Script Breakdown

LoBrutto (2002) menjelaskan bagaimana *script breakdown* dibuat untuk merancang suatu produksi. Setelah production designer membaca screenplay untuk melihat isi keseluruhan, kemudian naskah dijabarkan. Kemudian daftar rinci dari setiap lokasi sudah dibuat di dalam naskah dibuat:

- a. Interior (Int.) atau *Eksterior* (Ext.)
- b. Identifikasi dari lokasi sebenarnya; contoh, Ext. Peternakan, Int. *Jazz Nightclub*
- c. Jangka Waktu
- d. Tempat tujuan. Seperti kota atau negara mana situasi dalam lokasi tersebut
- e. Waktunya terjadi saat siang atau malam

f. Kondisi cuaca atau musim

Melengkapi *script breakdown* dari sebelumnya, Shorter (2012) membuat daftar yang akan dijabarkan dalam naskah:

a. Nama adegan

Kronologi dari adegan. Direkomendasikan untuk membuat catatan nama adegan atau deskripsi.

b. Observasi

Sesuatu yang dianggap penting oleh perancang dan sutradara. Seperti desain tertentu, merek, model, dan lain-lain.

c. Background

Menunjukkan suasana dari sosial atau politik. Sesuatu yang sedang terjadi saat cerita disampaikan.

d. *Mood* dan suasana

Perasaan dan koneksi emosional yang membangkitkan cerita tersebut. Bisa dimasukan tipe *genre* yang mungkin akan berguna.

e. Tekstur dan Warna

Referensi secara spesifik yang sangat penting dengan *mood* dan suasana.

f. Ide perancangan

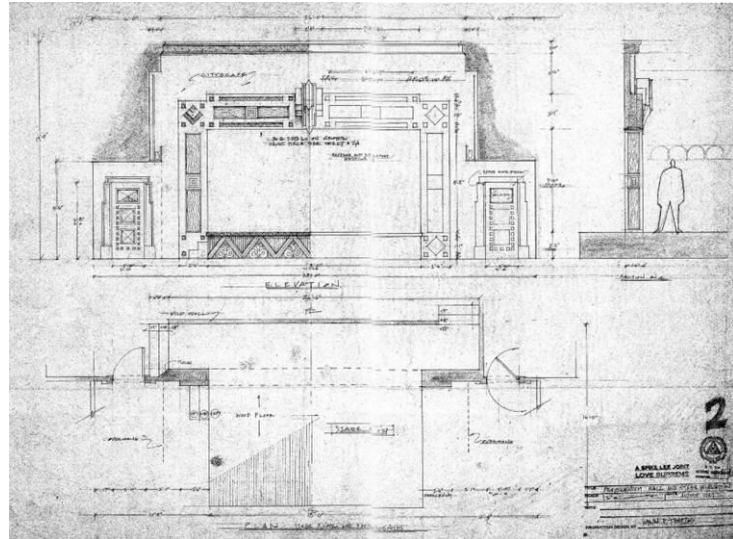
Sebuah tanggapan kreatif dari perancang terhadap cerita.

2.7.2. Riset

Lo Brutto (2002) *Screenplay* akan menginformasikan dimana dan tempat cerita tersebut berjalan. Melakukan riset pada proyek merupakan proses mendalam. Riset menunjukkan spesifik informasi design dan menghadirkan cakupan sejarah lalu *production designer* bisa memilih elemen apa yang di utuhkan untuk mengekspresikan konten dalam desain film. Seorang production designer harus membaca dan menganalisa riset sebagai referensi cerita.

Shorter (2012) melengkapi di dalam bukunya mengatakan riset mendalam bisa dimulai dari keadaan sosial dan politik pada saat itu. Telusuri semua hal yang dapat membantu memahami lebih dalam tentang dunia yang akan dibawa ke kenyataan. Contohnya generasi, penemuan, arsitektur, desain dan *style*, karakter dan emosinya.

2.7.3. *Staging Plan*

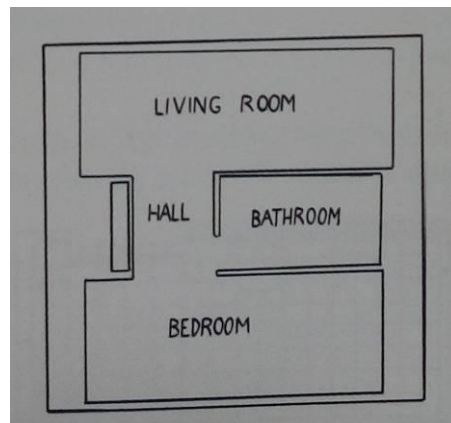


Gambar 2.3. *Staging Plan*

(The Filmmaker's Guide to Production Design, 2002)

Sebuah *staging plan* digunakan untuk menggambarkan bagaimana set direncanakan. *Staging plan* juga digunakan untuk melihat bagaimana set dan properti ditempatkan didalamnya. Penggambaran *floor plan* merupakan salah satu yang harus dimasukkan ke dalam *staging plan*.

Menurut Hernandez (2013) dengan menggunakan *floor plan*, kita dapat pemahaman lebih dengan visualnya. Semua ruangan ditandai dan dikembangkan untuk memahami ruang dalam arti dasar. Namun, kita perlu memahami *environment* lebih detail karena berpengaruh juga dengan *props*.



Gambar 2.4. *Floor Plan*

(Set the Action!:Creating Backgrounds for Compelling Storytelling in Animation, Comics, and Games, 2012)

2.8. Etnis Tionghoa di Indonesia

Dalam jurnal Khaliesh (2014) etnis Tionghoa mampu mempertahankan eksistensinya dari pengaruh budaya lain di lingkungan berbeda, tanpa meninggalkan karakteristik budayanya.

2.8.1. Sejarah Arsitektur dan Masuknya Tionghoa di Indonesia

Dalam buku *Indonesian Heritage* edisi *Architecture* Tjahjono (2002) mengatakan pada abad ke- 5 Masehi ada hubungan antara Indonesia dan Tionghoa, pedagang Tionghoa sudah mendatangi pusat perniagaan Indonesia jauh sebelum penjelajah Eropa datang. Etnis Tionghoa mulai menempati Indonesia di timur laut Sumatera (Chinatown) sekitar abad ke-11. Pada akhir abad ke- 13 Marco Polo mengatakan pemukiman Tionghoa yang dikelilingi benteng di Sumatra. Tidak diketahui asal pemukim awal ini, tetapi kemudian banyak imigran datang dari Tiongkok selatan, terutama provinsi Guangdong, dan arsitektur daerah itu sangat berpengaruh pada sebagian besar pertumbuhan bangunan pertokoan Tionghoa di Indonesia. Dengan

masuknya etnis Tionghoa, desain arsitektur dari tanah air mereka mempengaruhi dan menyesuaikan di lingkungan baru.



Gambar 2.5. Deretan rumah toko di Jakarta
(After the New Order: Space, Politics, and Jakarta, 2013)

Kusno (2013) mengatakan dalam bukunya bahwa sejarah Batavia / Jakarta, Tionghoa mempunyai posisi khusus di dalamnya. Karena mengacu pada ruko (rumah toko), ruko di Indonesia adalah tipe bangunan berarsitektur vernakular yang sangat umum dilihat di urban Asia Tenggara dan seringkali terkait dengan pendatang Tionghoa di wilayah tersebut.

2.8.2. Budaya dan Tradisi Tionghoa



Gambar 2.6. Rumah toko di Batavia
(Indonesian Heritage: Arsitektur, 2002)

Khaliesh (2014) mengatakan bahwa etnis Tionghoa mampu berkembang secara bergenerasi di wilayah yang domainnya bukan di negara asalnya lewat bukti yang ada. keistimewaan bangsa Tionghoa adalah dimana pun mereka berada tetap membawa budaya asli mereka.

2.9. Karakteristik Desain Tionghoa

Menurut Evelyn (dikutip oleh Widiastuti & Oktaviana, 2015) dalam kepercayaan Tionghoa, segala sesuatu mempunyai makna seperti model atau desain rumah. Dapat dikatakan setiap tampilan simbol mengacu pada sebuah harapan kebahagiaan hidup. Keberadaan simbol di segala penjuru bangunan merupakan upaya meminta peruntungan atau menjamin penghuni terhindar dari situasi buruk.

2.9.1. Warna

Menurut Evelyn (dikutip oleh Widiastuti & Oktaviana, 2015) tampilan bangunan arsitektur Tionghoa memang unik, karena menggunakan warna-warna berani

seperti merah, biru, hijau, dan kuning. Masing-masing warna memiliki arti tersendiri, misalnya merah menyimpan simbol kemakmuran. Untuk bahan material, banyak menggunakan warna alami sesuai aslinya, dimaksudkan untuk menampilkan kejujuran, seperti warna tanah untuk genting, warna kayu untuk kolom kayu (tidak dicat), dan sebagainya.

2.9.2. Ornamen

Menurut Liu G (dikutip oleh Widiastuti & Oktaviana, 2015) salah satu ciri khas dari arsitektur Tionghoa adalah bentuk-bentuk ornamentasi, seperti hiasan di dinding, pintu, dan jendela dengan berdasarkan kepercayaan bangsa Tionghoa. Ornamen tersebut memiliki makna tersendiri, yaitu

a. Penolak sial (Pa Kua)

Hiasan yang terletak di pintu-pintu utama berfungsi sebagai pengetuk pintu.

b. Jamur linchi

Hiasan ini terdapat pada penutup pintu masuk utama dan menjadi bagian dari ornament Pa Kua dan menghiasi tambahan di bagian atas kuda-kuda. Selain itu hiasan tersebut terdapat pula di panel pintu. Jamur ini melambangkan umur yang panjang.

- c. Buku, papan catur, kecapi dan gulungan kertas.

Ragam hias yang terdapat pada balok di bawah kuda-kuda (*skylight*) dan teras depan ini melambangkan bahwa pemiliknya adalah seorang cendekiawan atau kaya raya.

- d. Naga (*liong*).

Hiasan ini terdapat pada kuda-kuda menghadap utara-selatan, dan panel di atas pintu ruang sembahyang.

- e. Burung *Hong*

Merupakan simbol dewa api, burung ini melambangkan kesuburan dan mulainya kehidupan baru.