

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Animasi

Animasi merupakan suatu media penyampaian berupa gambar bergerak melalui beberapa media. Seiring perkembangannya, animasi yang pada awalnya dibuat dengan membutuhkan banyak hal yang harus dilakukan sekarang menjadi lebih mudah dan efisien karena perkembangan teknologi. Mulai dari hal tersebut, manusia kemudian menggunakan media yang lebih mudah. Setelah berganti ke zaman yang lebih modern, perkembangan gambar tidaklah berhenti. Tetapi dalam menciptakan ilusi dalam pergerakan, kebanyakan dilakukan menggunakan media gambar tangan, bukan foto (Williams, 2001). Mulai dari menggunakan media cermin, akhirnya kemudian manusia menggunakan kertas sebagai media menggambar. Mulai dari menggambar satu persatu dari tiap kertas, kemudian muncul ide untuk membuat animasi.

Nelmes (2012) dalam bukunya yang berjudul “*Introduction to Film Studies, 5th ed.*” menyebutkan bahwa Animasi merupakan seni dalam membuat hal yang mustahil, baik berupa imajinasi dari pembuat film itu sendiri yang mewakili gambaran simbolik dari keinginan atau sentuhan dari visual efek yang dilakukan oleh *animator* dalam memproduksi film-film besar, animasi tetap merupakan bentuk yang paling fleksibel dan otonom ekspresi artistik. Animasi juga dapat menentang hukum gravitasi, menentang pandangan akan konsep ruang dan waktu yang kita rasakan, dan menjiwai benda-benda tak bernyawa dengan

sifat yang dinamis dan bersemangat. Singkatnya, animasi dapat mengubah dunia dan menciptakan efek magis.



Gambar 2.1. *Computer Animation*

(<https://www.universitiesrankings.com/wp-content/uploads/2015/01/study-in-computer-animation.jpg>)

2.1.1. Animasi 3D

Animasi 3D merupakan salah satu bentuk animasi yang pembuatannya dilakukan dengan komputer (*computer imaging*) baik menggunakan *software* dari *3ds Max*, *Maya*, dan sebagainya. Dalam kemajuan teknologi sekarang ini, pembuatan animasi menjadi semakin maju dengan adanya *computer imaging*. Bordwell & Thompson (2015) dalam bukunya yang berjudul “*Film Art : An Introduction, 10th ed.*” Menyebutkan bahwa *computer imaging* telah merevolusi dalam dunia animasi. *Software* dapat dengan cepat men-*generate* ribuan gambar yang sedikit berubah yang akan diubah menjadi ilusi gerakan. Dalam tingkatan yang kreatif, *software* dapat memungkinkan pembuat film untuk menciptakan gambar yang tidak bisa difilmkan di dunia nyata.

CGI (computer-generated imagery) kadang-kadang digunakan untuk adegan *special effects* pada tahun 1970an dan 1980an. Beberapa dekade kemudian *George Lucas's Industrial Light & Magic, Steve Jobs's Pixar Animation*, dan perusahaan lainnya mengembangkan komputer dan program yang kompleks dalam menciptakan gambar animasi. Gambar yang dihasilkan dalam komputer kemudian dipindahkan menjadi film, baik dengan merekam langsung melalui monitor yang memiliki resolusi tinggi atau dengan menggunakan laser untuk mencetak masing-masing *pixel* ke dalam setiap *frame* (Bordwell & Thompson, 2015).

“Animasi komputer” bukan berarti pembuat film hanya meng-klik *mouse* dan kemudian *computer* menghasilkan film. *Software* yang digunakan hanya bekerja dengan apa yang pembuat film masukan ke dalam *software* tersebut. Misal, dalam membuat animasi melalui komputer maka data yang harus dimasukan berupa hasil pindaian gambar dari sebuah model tiga dimensi atau biasa disebut 3D. Caranya dengan menggambar melalui *digital tablet* atau membuat sebuah *wire frame image* yang kemudian di *render* pada bagian permukaannya (Bordwell & Thompson, 2015).

Watkins (2012) dalam bukunya yang berjudul “*Getting Started in 3D with Maya*” mengatakan 3D ada dimana-mana dan di sekitar kita. Sebuah produk yang kita gunakan telah divisualisasikan dalam 3D sebelum dibuat, bahkan jalanan dan bangunan pun beberapa juga telah divisualisasikan secara 3D sebelum dibangun menggunakan 3D *software*. Dalam buku “*3D Animation Essentials*” karya Beane (2012) disebutkan bahwa animasi 3D telah menjadi hal diandalkan oleh film,

televisi, permainan video, dan pihak industri lain seperti dalam bidang kedokteran, forensik, hukum, dan bahkan dalam bidang arsitektur. Semua bidang ini menggunakan 3D dengan cara yang berbeda-beda dan untuk hasil yang berbeda juga termasuk film, video, prototipe, dan yang lainnya.

Dalam penerapannya di bidang arsitektur, pengerjaan menggunakan komputer atau bentuk animasi 3D sering digunakan untuk membuat desain yang lebih baik dan lebih stabil. Tidak hanya untuk model arsitektur, tetapi juga sebagai penguji dan juga sebagai bentuk visualisasi untuk melihat struktur apa yang akan terlihat seperti fotorealistik sebelum benar-benar dibuat. Selain itu, 3D model atau animasi yang dibuat juga digunakan untuk menguji stabilitas desain dalam kondisi tertentu, untuk melihat apakah sebuah bangunan dapat bertahan terhadap jenis lingkungan alam atau bencana tertentu (Beane, 2012).

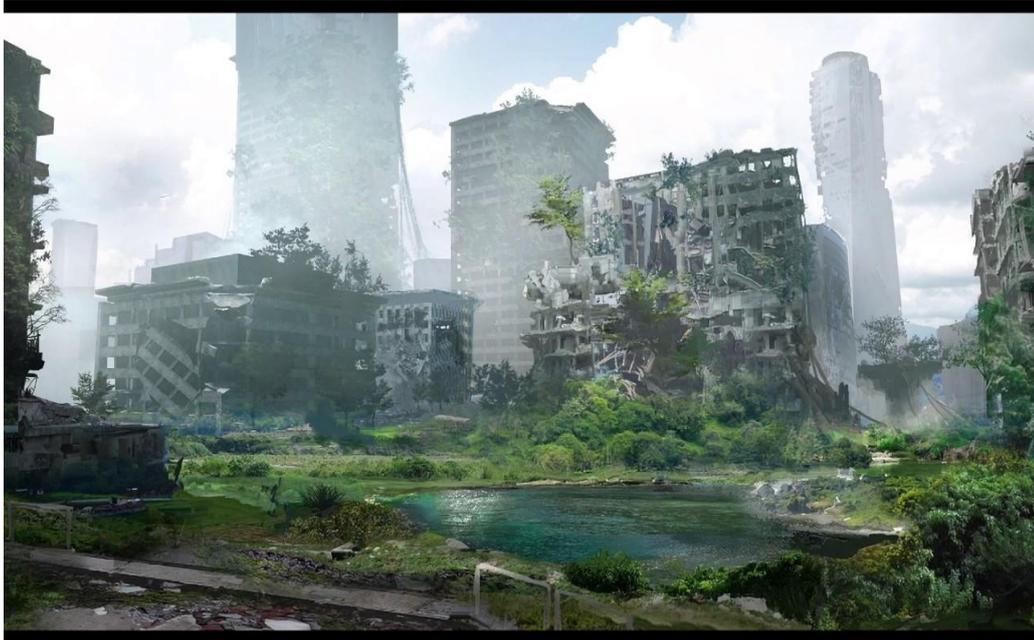
2.2. Desain *Environment*

Definisi desain sendiri dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia artinya kerangka bentuk; rancangan. Sedangkan definisinya dalam buku “*Design Basic*” karya Lauer & Pentak (2015) desain memiliki arti untuk merencanakan; untuk mengatur (*organized*). Dalam buku tersebut juga dikatakan desain memiliki akar yang luas dalam peranan seni seperti lukisan, pahatan, fotografi, dan media berbasis waktu seperti film, video, grafik komputer dan animasi. Tidak hanya itu, arsitektur, *environment*, dan penataan kota semuanya menerapkan prinsip dari sebuah desain visual. Pada hakikatnya pun seluruh aspek dari produksi manusia semuanya menyangkut desain baik diterapkan secara sadar ataupun tidak.

Lalu, *environment* dalam *Oxford Dictionaries* yang memiliki arti suatu keadaan, objek, atau kondisi yang mengelilingi atau area secara keseluruhan atau diwilayah geografis tertentu, terutama yang dipengaruhi oleh aktivitas manusia. Untuk industri hiburan seperti animasi, desain mencakup hal seperti desain tokoh, desain *prop*, kostum dan desain lingkungan (Beane, 2012). Desain *environment* sendiri merupakan gambaran dari satu unsur penting yang menentukan dimana latar dari sebuah cerita terjadi. Penggambaran ini biasanya sesuai dengan *plot* dan *genre* yang sudah ditentukan dalam sebuah cerita. Contohnya seperti cerita rakyat Indonesia, desain *environment* yang paling sering digunakan untuk membantu memperjelas penggambarannya kebanyakan memakai latar pedesaan. Desain *environment* bisa mencakup banyak hal mulai dari bangunan seperti rumah-rumah, gedung, menara, kota, desa, gunung, pantai, padang rumput dan semacamnya. Tidak terbatas pada itu saja, desain *property* dan *furniture* juga termasuk kedalam desain *environment*.



Gambar 2.2. *Environment Design*
(*NieR:Automata World Guide*, 2017)



Gambar 2.3. *Abandoned City Environment Design*
(*NieR:Automata World Guide*, 2017)



Gambar 2.4. *Abandoned City Ruin*
(*NieR:Automata World Guide*, 2017)

2.3. Arsitektur

Dalam buku “Pendekatan Dalam Perancangan Arsitektur” karya Zahnd (2009), mengutip istilah “arsitektur” dari Kamus Besar Bahasa Indonesia yang artinya disamakan dengan “seni bangunan”. Walaupun begitu, arsitektur sendiri bermakna lebih luas. Kata “arsitektur” sendiri berasal dari dua kata dari bahasa Yunani kuno, yaitu “*arche*” yang memiliki arti asal/alas/dasar/pertama dan kata “*techne*” yang memiliki arti seni/pertukangan. Apabila dilihat secara etimologi maka arsitektur sendiri secara harfiah berarti “seni pertukangan yang pertama dan dasar”. Pada hakikatnya arsitektur merupakan sintesis dari tiga lingkungan dasar yaitu seni (Estetika), pertukangan (Keterampilan), dan ilmu teknik (Pengetahuan). Tampak dan bentuk arsitektur dapat terlihat berbeda-beda karena arsitektur sendiri bersifat subjektif, tetapi prinsip dan aturan yang ada dalam arsitektur tetaplah sama karena hal tersebut juga bersifat objektif.

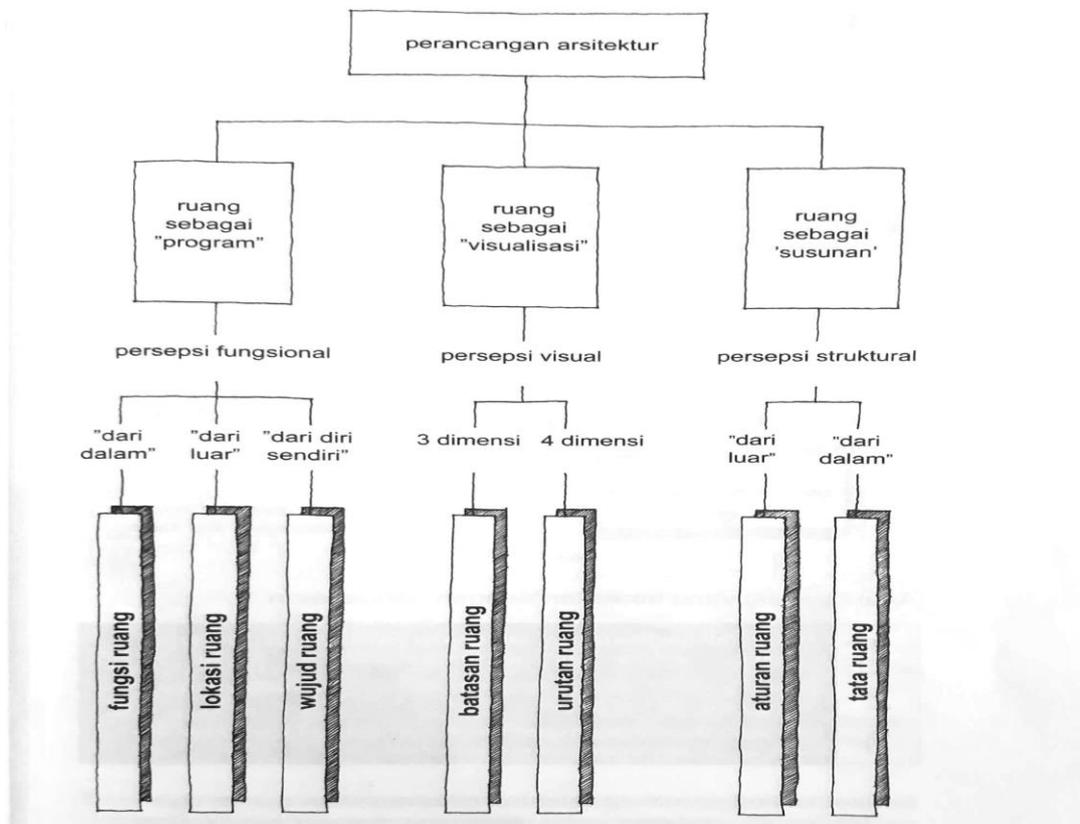


Gambar 2.5. *Ruin Architecture*
(*NieR:Automata World Guide*, 2017)

Dalam arsitektur, penggolongan ruangan dibagi menjadi tiga macam : ruang dalam, ruang luar, dan ruang antara. Ruang dalam merupakan ruang yang paling sering di perhatikan dan diutamakan oleh para perancang arsitektur. Ruang luar atau ruang eksterior dapat dikatakan bersifat ambigu. Hal tersebut dikarenakan ruang yang berada pada luar bangunan sering dianggap ruang luar, padahal ruang tersebut juga menjadi “ruang dalam” pada tingkatan lain misalnya kota. Pada lingkungan arsitektur pun, ruang luar yang murni dapat dikatakan jarang. Ruang antara merupakan ruang yang bersifat ambivalen. Contoh, pada sudut pandang orang yang berada di dalam “ruang dalam” akan menganggap ruangan di luar dari “ruang dalam” tersebut adalah “ruang luar”. Sebaliknya, sudut pandang orang yang berada di “ruang luar” misal penumpang kereta, mobil, pesawat, atau kapal, akan menganggap “ruang antara” sebagai “ruang dalam” (Zhand, 2009).

Dalam pengetahuan arsitektur, terdapat tiga persepsi dasar yang penting dan perlu diperhatikan dalam sebuah perancangan objek arsitektur yaitu : persepsi fungsional, persepsi visual, persepsi struktural. Dalam persepsi fungsional terdapat tiga pendekatan yang diterapkan yaitu fungsi ruang yang menekankan pendekatan dengan cara penggunaan ruang dalam perancangan arsitektur, lokasi ruang yang menekankan situasi lokasi objek dalam perancangan arsitektur, dan wujud ruang yang menekankan bentuk objek dalam perancangan sebuah arsitektur. Sedangkan dalam persepsi visual diterapkan melalui dua pendekatan yaitu pendekatan melalui batasan ruang dan urutan ruang. Batasan ruang lebih menekankan cara pembatasan ruang dalam perancangan arsitektur, sedangkan

urutan ruang menekankan sambungan ruang-ruang dalam perancangan arsitektur. Dan pada persepsi struktural, persepsi ini diterapkan juga melalui dua pendekatan yaitu aturan ruang dan tata ruang. Dalam aturan ruang, pendekatan dalam hal ini menekankan pada susunan objek dengan lingkungannya dalam perancangan arsitektur, sedangkan pada tata ruang lebih menekankan pola ruang dalam perancangan arsitektur (Zhand, 2009).



Gambar 2.6. Diagram 7 pendekatan dalam perancangan arsitektur
(Pendekatan dalam Perancangan Arsitektur, 2009)

2.3.1. Objek

Dalam arsitektur, objek yang dimaksud bersifat mikro (perabotan). Objek tersebut akan dibuat dalam sebuah model 3D. Pengertian dari model sendiri adalah

representasi dari sebuah permukaan geometris dari objek yang dapat diputar dan dilihat dalam sebuah perangkat lunak untuk membuat model 3D seperti *Autodesk's Maya, 3ds Max*, dan semacamnya (Beane, 2012). Dalam buku berjudul "*Grammar of the Shot*" karya Bowen & Thompson (2013), perlu diperhatikan bahwa sebuah komposisi dari sebuah objek haruslah kuat. Objek apapun yang memiliki pergerakan yang menarik perhatian ataupun skema warna yang cerah atau bentuk yang unik dapat mengurangi poin dalam sebuah komposisi yang bagus dengan akting sebagai pusat mata bagi penonton.

Norman (2013) dalam bukunya yang berjudul "*The Design of Everyday Things*" mengatakan bahwa kita hidup di dalam dunia yang penuh dengan objek, banyak yang alami ataupun buatan (*artificial*). Setiap harinya pasti kita berinteraksi dengan ribuan objek. Terdapat sebuah istilah yang mengarah pada hubungan antara sebuah objek dan orang disebut *affordance*. Dengan kata lain, *affordance* adalah sebuah hubungan properti dan kemampuan orang tersebut dalam menentukan bagaimana objek tersebut dapat digunakan. Kita mungkin terbiasa berpikir bahwa sebuah properti dikaitkan dengan objek. Akan tetapi *affordance* bukanlah properti melainkan hanya hubungannya saja. Pentingnya sebuah *affordance* untuk menaikkan nilai suatu objek yang memiliki interaksi dengan orang yang menggunakan objek tersebut.

2.3.2. Tata Ruang

Dunia ini penuh dengan struktur, dengan bentuk dan sifat yang beragam. Skala yang ada pada struktur pun berbeda-beda. Misalnya pada bidang arsitektur, sebuah struktur dapat bersifat makro (perkotaan) dan juga mikro (perabotan /

objek). Terbentuknya sebuah struktur dapat dilihat dari sudut pandang fungsi, konstruksi, estetika (*ornament*), dan lain-lain. Selain itu, struktur dapat juga dilihat melalui berbagai tanggapan seperti melihat struktur dasar sampai pada tingkat yang terinci. Berbagai arsitek menekankan pada pendekatan dalam pembentukan ruang secara struktural, sehingga perhatian dalam perancangan terfokus pada pola ruang bangunan yang dikembangkan dalam ruang tersebut. Semakin tepat sebuah bentuk dan hubungan struktur dengan fungsinya, maka akan semakin jelas penataan ruang dalam objek. Pada fungsi ruang pun, terdapat pendekatan yang menekankan cara penggunaan ruang dalam perancangan arsitektur. (Zhand, 2009).

2.4. Genre

Genre merupakan istilah yang berasal dari Prancis dalam konteks studi sastra pada teori film yang berarti “Tipe” atau “Kalangan”. Dapat dikatakan bahwa sekarang ini *genre* melambangkan benang yang menyatukan perhatian industri film dengan keinginan para penontonnya. *Genre* sendiri berperan untuk menstabilkan atau mengatur keinginan, harapan dan kesenangan tertentu yang ditawarkan oleh bioskop (Nelmes, 2012). *Genre* memiliki jenis kalangan yang beragam seperti *action*, *adventure*, *comedy*, *fantasy*, *musical*, *mystery*, *romance*, *sci-fi*, *thriller*, *western*, dan masih banyak lagi.

Dalam buku “*Film Art: An Introduction, 10th ed.*” karya Bordwell & Thompson (2015), Konsep *genre* membantu produser film dalam memutuskan film apa yang harus dibuat. Untuk penonton, kategori *genre* adalah bagian dari selera mereka. Setiap penggemar film ada yang menyukai beberapa *genre*,

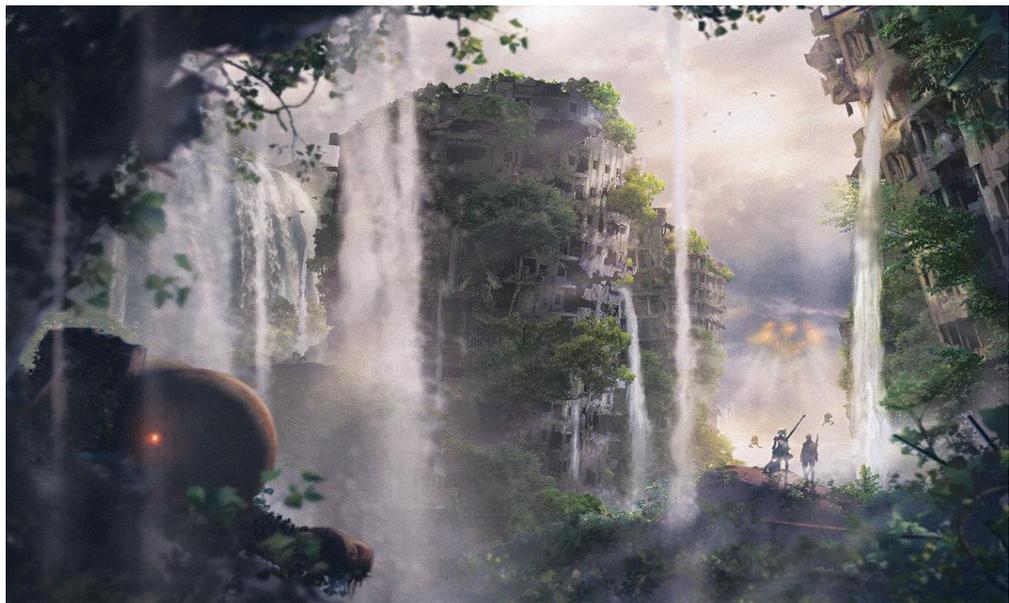
mentoleransi yang lain, dan membenci yang lain. Penggemar bahkan dapat melihat semuanya di dalam *genre* yang mereka sukai dan mempelajari sebanyak mungkin akan favorit mereka. Baik pembuat film ataupun penonton kemudian berbagi beberapa pengertian umum tentang jenis film untuk bersaing dalam merebut perhatian penontonnya.

2.2.1. *Fantasy*

Menurut Tolkien (1984) dalam bukunya berjudul “*On Fairy Stories*”, mengatakan bahwa *fantasy* merupakan *genre* yang seharusnya tidak diarahkan pada anak-anak saja karena *fantasy* merupakan *genre* yang sulit. Hal tersebut dikarenakan *fantasy* memiliki istilah yang beragam dan belum ada kesepakatan definisi yang tepat. *Fantasy* merupakan jenis film dengan tokoh dan *setting* bersifat *fantasy*/khayalan. Film jenis ini menampilkan apa yang tidak ada di dalam dunia nyata. Secara *genre*, *fantasy* lebih menunjukkan unsur yang melekat pada cerita dan berpengaruh besar dengan apa yang akan terjadi dengan tokoh atau cerita tersebut. Sedangkan secara latar, unsur *fantasy* tidak lebih dari sekedar penggambaran keadaan yang terjadi di sekitar tokoh yang memang menggambarkan keadaan yang bersifat tidak nyata.



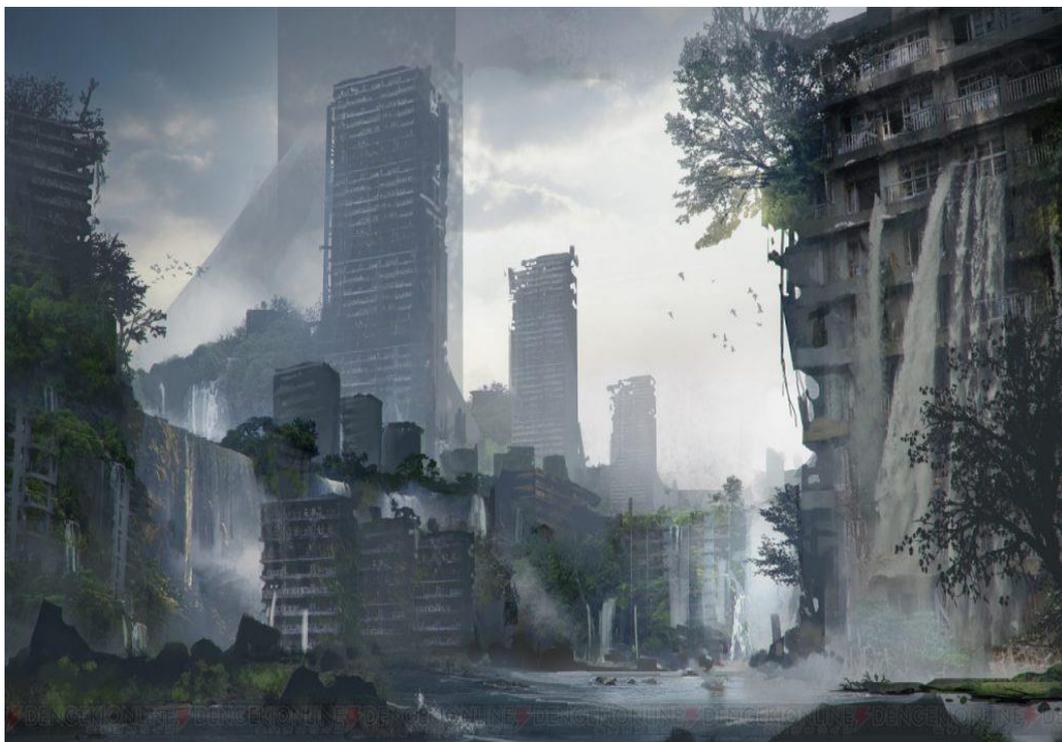
Gambar 2.7. *Fantasy Castle*
(*NieR:Automata World Guide*, 2017)



Gambar 2.8. *Fantasy World*
(*NieR:Automata World Guide*, 2017)

Latar *fantasy* pun dapat dikatakan luas dan beragam karena tidak terikat dengan hal-hal yang ada dalam dunia nyata. Contohnya latar yang dipakai bisa saja terjadi di dunia dimana peri, raksasa, dan makhluk *supranatural* lainnya ada

atau bahkan penggambaran akan keadaan masa lalu atau masa depan yang terjadi. Pada *genre fantasy* sendiri, penggambaran masa depan bisa berupa dua hal yaitu *dystopian* atau *utopian*. *Dystopian* sendiri dalam *Merriam-Webster online dictionary* berarti sebuah keadaan atau tempat imajiner yang menggambarkan masyarakat dalam kondisi tidak manusiawi dan menakutkan. Kata lain yang lebih umum untuk gambaran tersebut adalah *apocalypse*, dimana kata tersebut menggambarkan keadaan yang hancur pada sebuah daerah atau wilayah.



Gambar 2.9. *Apocalypse*
(*NieR:Automata World Guide*, 2017)

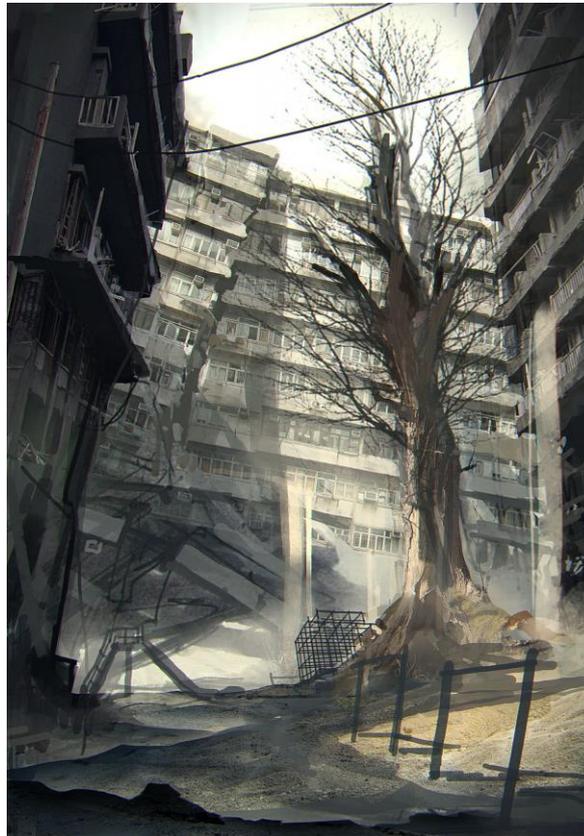
Dalam cerita yang memiliki latar *fantasy* pun, *genre* yang dipakai bisa beragam seperti *action*, *horror*, *adventure* dan lain-lain selama latar yang dipakai berupa alam *fantasy*. Dalam animasi yang dibuat oleh penulis, unsur *fantasy* yang

ada hanya terbatas sebagai latar suasana sekitar tokoh dan berpengaruh hanya pada *environmental*.

2.2.2. *Post-Apocalypse*

Berawal dari kata “*Apocalypse*” yang menggambarkan keadaan hancur pada sebuah daerah, wilayah, atau bahkan dunia. Dengan kata lain *apocalypse* lebih menggambarkan latar dan tema. Kehancuran yang dimaksud bisa berarti luas dalam jangkauan penyebabnya seperti bencana alam ataupun ulah manusia. Pada jurnal berjudul “*The Post-Apocalyptic Turn: a Study of Contemporary Apocalyptic and Post-Apocalyptic Narrative*” (Moon, 2014) mengatakan istilah *post-apocalypse* disini sebagai *sub-genre* yang menggambarkan kecemasan dalam keadaan runtuhnya peradaban akibat berbagai bencana yang menghadapkan kondisi dalam dunia tersebut mengalami krisis baik penipisan sumber daya, malapetaka lingkungan, kerapuhan peradaban manusia, serta kondisi yang sudah tidak manusiawi. Atau dapat dikatakan bahwan *post-apocalypse* merupakan buntut dari serangkaian bencana yang mengubah dunia tersebut. Dikatakan juga dalam jurnal tersebut bahwa *apocalypse* ataupun *post-apocalypse* berkaitan dengan tema peradaban runtuh dimana keadaan terbalik dari alam dibawah kendali peradaban menjadi peradaban dibawah kendali alam. Dalam artikel “*Journal of Religion & Film*” (Hamonnic, 2017) yang menyebutkan bahwa cerita berlatar *apocalyptic* berperan dalam membantu penonton untuk memahami dunia, menggambarkan kepada penonton strategi untuk mengatasi krisis, mendokumentasikan harapan, ketakutan, wacana, ideologi dan konflik sosio-politik kita, mengkritik tatanan sosial yang ada, memperingatkan orang untuk

mengubah cara mereka untuk mencegah terjadinya kehancuran yang akan terjadi dan sebagainya.



Gambar 2.10. *Desert Housing*
(*NieR:Automata World Guide*, 2017)

Kebanyakan film-film bernuansa *apocalyptic* memberikan pesan kepada penonton: "Anda dapat bertahan dari bencana yang akan terjadi, dan beginilah caranya" kemudian melemparkan tokoh dalam situasi di mana mereka dihadapkan dengan kondisi atau pilihan hidup dan mati. Penonton dapat belajar dari tanggapan tokoh tersebut dalam keputusan yang dihadapinya. Dalam film-film *apocalypse*, tokoh tersebut biasanya berusaha mencegah bencana yang akan

datang atau bersiap untuk bertahan dari bencana tersebut (Hamonic, 2017) yang ditulis dalam artikel “*Journal of Religion & Film*”.



Gambar 2.11. *Desert Zone*
(*NieR:Automata World Guide*, 2017)

Apabila bencana sudah terjadi maka keadaan tersebut dapat dikatakan *post-apocalypse*. *Post* sendiri dalam bahasa Indonesia dapat dikatakan pasca yang memiliki arti sesudah. Dalam film *post-apocalypse*, tokoh yang selamat dari bencana alam harus terpaksa berjuang untuk bertahan hidup dalam dunia tersebut.



Gambar 2.12. *Flooded City*
(*NieR:Automata World Guide*, 2017)



Gambar 2.13. *Flooded City*
(*NieR:Automata World Guide*, 2017)

2.5. **Arsitektur Dalam Film Berlatar *Post-Apocalypse***

Ketika membahas tentang masa depan terlebih lagi yang berlatar *post-apocalypse*, maka hal yang dapat terpikirkan adalah kemungkinan akan adanya suatu perkembangan, dunia yang berbeda dari sekarang, teknologi yang lebih maju, dan sebagainya. Beberapa film bertemakan *post-apocalypse* mengaitkan masa perkembangan tersebut juga terjadi bencana atau sebaliknya setelah bencana terjadi manusia kemudian membangun kembali peradaban dan semakin menciptakan kreasi yang semakin maju. Bencana yang terjadi pun bisa beragam seperti misalnya bencana alam ataupun karena ulah manusia sendiri.

Tetapi untuk menonjolkan unsur *post-apocalypse* itu sendiri desain arsitektur yang ada dalam beberapa film bertema *post-apocalypse* dibiarkan menjadi terbengkalai, rusak, hancur, dan sebagainya. Tidak hanya arsitektur, *setting* dan *props* seperti tiang lampu jalan yang rusak, mobil-mobil yang hancur dan berserakan serta bagian-bagian kecil dari sebuah reruntuhan juga sangat membantu dalam menonjolkan unsur *post-apocalypse*.



Gambar 2.14. *Post-Apocalypse City*
(*The Art of The Last of Us*, 2013)

Tetapi, bukan berarti *post-apocalypse* hanya berhubungan dengan kehancuran bangunan saja. Tingginya jumlah rumput atau lebatnya suatu tanaman merambat yang ada pada bangunan ataupun jalanan juga dapat memberikan kesan *post-apocalypse*. Hal tersebut dikarenakan sebuah tanaman merambat, rumput yang menjulang tinggi dan tidak terurus serta daun-daun yang berserakan identik dengan kesan “ditinggalkan” seperti yang sudah dikaitkan pada pernyataan Moon (2014) mengenai kondisi dalam dunia tersebut mengalami perubahan dari alam dibawah kendali peradaban menjadi peradaban dibawah kendali alam. Hal tersebut sering diterapkan dalam berbagai film horror terutama pada bagian rumah hantu atau rumah tua dalam mencapai kesan “ditinggalkan”.



Gambar 2.15. *Abandoned Building*
(*The Art of The Last of Us*, 2013)



Gambar 2.16. *Abandoned City*
(*The Art of The Last of Us*, 2013)

Walaupun adanya bangunan-bangunan baru yang lebih terlihat modern, tetapi hal tersebut tidak menutupi kejadian bencana yang sudah terjadi pada bangunan-bangunan lama yang ada sebelum terjadi bencana. Apabila hal tersebut

tidak ditunjukkan maka kemungkinan yang akan terjadi adalah penonton akan memandang film tersebut tidak/kurang memiliki unsur *post-apocalypse*. Lain halnya lagi apabila di suatu film memperlihatkan bangunan-bangunan yang modern, canggih dan berkesan *futuristic* tanpa memperlihatkan bangunan sebelumnya yang hancur akibat bencana atau semacamnya maka secara latar hal tersebut termasuk ke dalam latar *utopian*. Kebalikan dari *dystopian*, *utopian* menggambarkan keadaan yang maju, makmur dan sempurna.



Gambar 2.17. *Modern Building*
(*NieR:Automata World Guide*, 2017)



Gambar 2.18. *Destroyed City*
(*The Art of The Last of Us*, 2013)