



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.

Menurut Pratista, (2008). Animasi diambil dari bahasa latin, “anima” yang artinya jiwa, hidup, nyawa, dan semangat. Animasi adalah gambar 2 dimensi yang seolah-olah bergerak, karena kemampuan otak untuk selalu menyimpan/mengingat gambar sebelumnya. Dapat disimpulkan animasi merupakan suatu teknik dalam pembuatan karya audio visual yang berdasarkan terhadap pengaturan waktu dalam gambar. Gambar yang telah dirangkai dari beberapa potongan gambar yang bergerak sehingga terlihat nyata.

2.1.1. Animasi 2 Dimensi

Menurut Fernandes (2002), Animasi adalah sebuah proses merekam dan memainkan kembali serangkaian gambar statis untuk mendapatkan sebuah ilusi pergerakan.

Menurut Suheri (2006). Animasi merupakan kumpulan gambar yang diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan suatu gerakan. Animasi mewujudkan ilusi bagi pergerakan menampilkan satu urutan gambar yang berubah sedikit demi sedikit pada kecepatan yang tinggi. Animasi digunakan untuk memberi gambaran pergerakan bagi suatu objek.

2.1.2. Animasi 3 Dimensi

Menurut Dan Ablan, (2002:6). Animasi 3D, secara teknis memang terlihat lebih rumit dan kompleks dibandingkan dengan jenis animasi lainnya. Salah satu

kelebihan penggunaan teknik jenis ini adalah kemudahan yang didapatkan dalam mengatur unsur-unsur terpenting dalam animasi seperti pemilihan tekstur, pencahayaan, dan pergerakan lainnya dapat diatur sesuai keinginan.

Di dalam animasi 3 dimensi, kita harus memberikan *bone* di dalam karakter yang telah kita buat, teknik ini disebut dengan *rig* (memberi tulang). Terdapat teknik *skining* ini adalah teknik untuk menyatukan tulang yang telah diberikan dengan kulit, maka dari itu teknik ini diberinama *skin*.

2.2. Konsep Desain *Environment*

Menurut White (2006) bahwa konsep desain *environment* tidak boleh dianggap remeh baik dalam proses desain dan pengembangan ide dalam pembuatan film animasi. Walaupun desain karakter dan animasi kalah pentingnya dengan desain *environment*, bahwa secara sadar atau tidak sadar sebagian besar dari penonton adegan yang mereka lihat adalah *background*.

Menurut Alexander (2011) yang terdapat dalam bukunya *How to Draw and Paint Fantasy Architecture*, konsep adalah sebuah gagasan utama yang mendasari dalam merancang sebuah gambaran keseluruhan dan bagaimana kita menentukan bentuk, warna, tekstur, eksplorasi pencahayaan dalam sebuah gambar atau objek.

Sebuah konsep dimulai dari tahap paling awal yaitu *brain storming* dan membuat sketsa kasar dalam sebuah komposisi *environment*. Sketsa kasar yang dimaksud adalah sebuah gambaran umum mengenai tata letak atau susunan dari *environment* yang akan dirancang.

2.3. *Environment* dalam animasi

Menurut White dalam buku yang berjudul *Animation from Pencil to Pixel* (2006). *Environment* dalam animasi mencakup set, lokasi, *mood*, dan *style* visual yang menyebabkan sebuah karakter animasi bisa bergerak dan eksis di dalamnya.

Desain *environment* dapat berupa apa saja dari hanya di dalam kotak sampai *landscape* yang luas. Walaupun sering dituntut untuk merancang berbagai macam *environment*, *environmental artist* biasanya terbagi menjadi 2 spesialis yaitu interior dan *Landscape*(eksterior). Untuk mendesain interior, elemen tekstur, detail, *lighting*, *shadowing*, dan *furniture* menjadi elemen penting dalam membuat *scene*. Untuk *landscape*(eksterior) unsur natural dan organik seperti pohon, semak – semak, sungai, dan gunung menjadi perhatian utama dalam mendesain *environment landscape* (eksterior).

2.3.1. Eksterior

Menurut Keith (2013). Desain eksterior adalah merancang bagian luar bangunan atau merancang sebuah *environment* yang berada luar ruangan, bisa berupa perkotaan, hutan, halaman rumah, dan lain nya. Biasanya mendesain bagian luar ruangan itu cukup sulit dibandingkan dengan mendesain bagian dalam ruangan, karena dibagian luar ruangan cukup banyak objek yang harus kita buat. Biasanya *environment* eksterior ini diperlihatkan saat *establish shot*, di mana *shot* tersebut memperlihatkan keseluruhan ruang terbuka.

2.4. Arsitektur

Menurut Banhart Arsitektur adalah seni dalam mendirikan bangunan termasuk di dalamnya segi perencanaan, konstruksi, dan penyelesaian dekorasinya, sifat atau bentuk bangunan, proses membangun, bangunan dan kumpulan bangunan.

Arsitektural pada animasi ini akan menggunakan contoh bangunan pada periode 1600an. Dimana periode ini berada dalam masa kerajaan yang terjadi di daerah Banten. Dalam desain *environment* yang akan penulis buat ini akan banyak menggunakan ornamen – ornamen Nusantara terutama daerah Banten, dan yang lebih penting lagi adalah bentuk dari bangunan yang akan penulis buat. Karena arsitektural di dalam film animasi ini berperan sangat penting, dimana penulis akan mendesain sebuah *environment* pada periode 1600an dan menggunakan arsitektural dari bentuk rumah yang terdapat pada pedesaan Banten.

2.4.1. Arsitektur dalam animasi

Arsitektur memegang peranan penting dalam *environment* sebuah animasi dimana *environment* menentukan set, lokasi, *mood*, dan *style* visual dimana karakter animasi bisa bergerak dan eksis di dalamnya. Arsitektur secara tak langsung menceritakan *concept art* dari animasi itu sendiri. Ackerman (2014) menyatakan bahwa praktek arsitektur pada dasarnya digunakan untuk memenuhi kebutuhan praktis sekaligus media untuk mengekspresikan estetika. Karena itulah, setiap struktur arsitektur dalam animasi mengungkapkan banyak tentang lingkungan tempat karakter tinggal dan menjalani petualangan, sejarah, upacara, *sense of art*, serta banyak aspek kehidupan sehari – hari yang dijalani karakter.

Menurut Bean (2012) dalam bukunya yang berjudul *3D Animation Essential* mengatakan pada awalnya arsitektur diaplikasikan kedalam bentuk 3D menggunakan CAD *software* seperti Autodesk AutoCAD dan Autodesk Revit untuk kepentingan pembangunan. Dengan cepat berkembangnya teknologi, arsitektur benar – benar dapat diaplikasikan ke dalam animasi 3D menggunakan *software* Autodesk 3ds Max dan juga Autodesk Maya, baik secara interior maupun eksterior.

2.5. Banten

Menurut Claude (2008). Pada abad XVI Banten merupakan desa yang menjadi pusat kota perdagangan, pada masa itu juga Banten masih dalam masa pemerintahan kerajaan. Desa di Banten ini pada masa itu dibagi menjadi dua kubu, ada kubu yang berada di dalam daerah kerajaan dan ada juga kubu yang berada di luar kerajaan. Kubu yang berada di dalam kerajaan biasanya mereka harus mengabdikan pada raja yang berada di sana, sebagian hasil perdagangan harus diberikan kepada pemerintahan, sedangkan kubu yang di luar dari pemerintahan kerajaan tidak seperti itu, rata – rata mereka menjual hasilnya ke dalam kerajaan tersebut, dan hasilnya untuk mereka sendiri. Struktur pedesaan pada waktu itu berbeda, struktur pedesaan yang berada di dalam wilayah kerajaan biasanya terdapat tembok - tembok pembatas. Sedangkan yang di luar kerajaan itu rata – rata mereka menetap di pinggiran sungai, agar dapat bertani dan bercocok tanam, karena tanah yang digunakan di dekat sungai sangat subur, cocok untuk bercocok tanam.



Gambar 2.4. Peta Banten 1630
(Sumber: Banten Sejarah dan Peradaban abad X – XVII)

Gambar di atas adalah gambar dari peta banten pada abad X – XVII.

2.5.1. Suku Baduy

Menurut Ricky (2013). Suku Baduy terbagi dalam dua golongan yang disebut dengan Baduy Dalam dan Baduy Luar. Perbedaan yang paling mendasar dari kedua suku ini adalah dalam menjalankan pikukuh atau aturan adat saat pelaksanaannya. Jika Baduy Dalam masih memegang teguh adat dan menjalankan aturan adat dengan baik, sebaliknya tidak dengan saudaranya Baduy Luar. Perbedaan lainnya terlihat dari cara berpakaian yang dikenakan. Pakaian adat atau baju dalam keseharian Baduy Luar tersirat dalam balutan warna putih yang mendominasi, kadang hanya bagian celananya saja bewarna hitam ataupun biru tua. Warna putih melambangkan kesucian dan budaya yang tidak terpengaruh dari

luar. Beda dengan Baduy Luar yang menggunakan baju serba hitam atau biru tua saat melakukan aktivitas.

2.5.2. Pola Pedesaan

Menurut Birtanto (1983) yang terdapat pada bukunya yaitu Interaksi Desa-kota Dan Permasalahannya. Desa merupakan perwujudan atau kesatuan geografi, sosial, ekonomi, politik, serta kultural yang terdapat di suatu daerah dalam hubungan dan pengaruhnya secara timbal balik dengan daerah lain. Birtanto juga menjelaskan bahwa desa memiliki 6 pola yaitu.

1. Memanjang Jalan

Di daerah (datar) susunan desanya mengikuti jalur-jalur jalan dan sungai. Biasanya pola ini terdapat di daerah Yogyakarta

2. Memanjang Sungai

3. Radial

Pola desa ini berbentuk radial terhadap gunung dan memanjang sepanjang sungai di lereng gunung. Biasanya pola ini terdapat di daerah Jawa Barat.

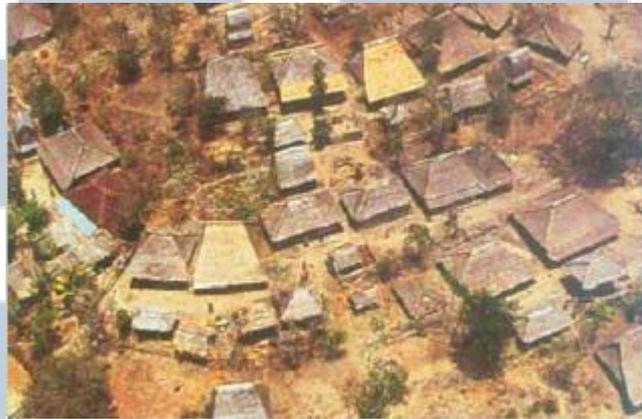
4. Tersebar

Pola desa di daerah karst gunung adalah tersebar atau *scattered*, merupakan nukleus yang berdiri sendiri.

5. Memanjang Pantai

Di daerah pantai susunan desa nelayan berbentuk memanjang sepanjang pantai. Contoh ini terdapat di daerah Rengasdengklok Jawa Barat dan di daerah Tegal.

Pedesaan di Banten ini menggunakan pola yang radial, dimana rumah - rumah di desa tersebut berada melingkar di bawah kaki pegunungan.



Gambar 2.5. Pola Desa Radial
(Sumber: Interaksi Desa-kota Dan Permasalahannya)

2.5.3. Bentuk rumah

Bentuk rumah di desa Banten ini berbentuk seperti panggung, dan bahan yang digunakan cukup sederhana, biasanya mereka warga desa membangun rumahnya menggunakan kayu sebagai tiang rumah dan atap atau dindingnya menggunakan serabut kelapa. Karena pada masa tersebut mereka warga desa hanya bekerja sebagai budak para raja – raja. Terdapat dua tipe desa pada saat itu ada desa yang berada di dalam naungan raja – raja dan ada pula desa asing yang berada jauh di luar dari tembok kerajaan, Claude (2008). Biasanya desa yang berada di luar dari kerajaan itu bekerja sebagai budak dan desanya berada di pinggiran sungai.

2.5.4. Tataletak Pedesaan Baduy

Menurut kepercayaan pada suku Baduy tata letak pada perumahan yang berada di desa itu harus saling berhadapan, tidak boleh menghadap ke arah barat dan timur, karena tidak diperbolehkan dari adat suku Baduy itu sendiri, lalu terdapat

kutipan “panjang tidak boleh dipotong dan pendek tidak boleh disambung”, ini berlaku pada saat membangun sebuah rumah. Jika tiang rumah nya terlalu pendek berarti tidak boleh disambung melainkan mereka harus menggunakan batu untuk membuat tiang itu lebih tinggi, dan sebaliknya jika tiang itu terlalu tinggi mereka tidak boleh memotong nya mereka harus mengganjal tiang yang lebih pendek agar sama tinggi nya. (Riky/Indonesiakaya.com)

2.6. Layout

Menurut Connie (2009). Dengan *layouting* kita dapat menempatkan elemen yang baik, dan kita yang merancang nya dapat membentuk hierarki visual untuk mengarahkan mata penontonya. Dengan ada nya *layouting* ini kita dapat mengatur atau menata *environment* dengan baik agar terlihat lebih bagus dan mudah dimengerti oleh *viewers*.

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA