



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 Dua Dimensi

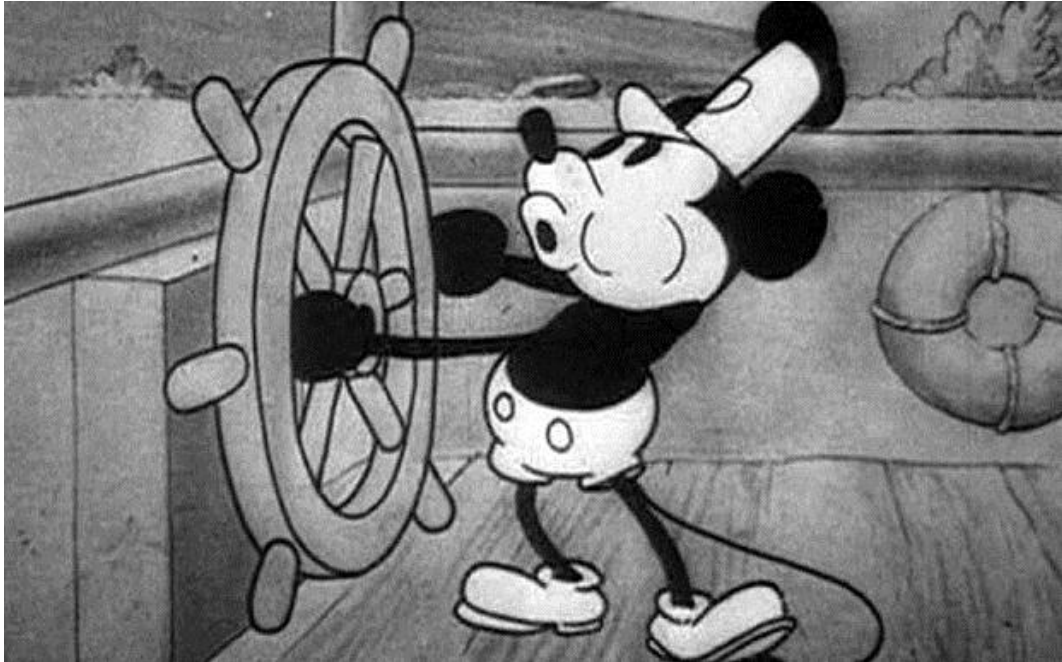
Animasi dua dimensi merupakan penciptaan gambar bergerak dalam lingkungan dua dimensi. Proses animasi 2D tradisional telah merevolusi dengan munculnya teknologi, dalam proses animasi dua dimensi tradisional proses produksi biasanya masih menggunakan gambar kertas yang kemudian dilakukan menggunakan *scanner*. Sedangkan pada pembuatan animasi dua dimensi sekarang, proses menggambar dilakukan langsung di komputer dengan menggunakan alat *drawing pad*. Tentu saja proses digital banyak memberikan kemudahan dalam memperbanyak, memperbaiki, bahkan memanipulasi hasil gambar dengan sangat mudah dan cepat, hal inilah yang tidak bisa dilakukan melalui proses tradisional. (Eko Purwanto, dkk, 2015).

Meskipun animasi digital dalam pembuatannya lebih maju dibanding animasi tradisional, namun kualitasnya belum tentu lebih baik. Ini dikarenakan sebuah animasi digital maupun tradisional sangat tergantung dengan kemampuan animator dalam memainkan dan memberikan unsur seni. Biasanya alat ukur yang digunakan adalah dua belas prinsip animasi. Sebuah prinsip yang dijadikan sebagai acuan dalam membuat animasi yang baik (Eko Purwanto, dkk, 2015).

2.1.1. Sejarah Animasi Dua Dimensi

Menurut Angie Jones dalam bukunya yang berjudul *Thinking Animation: Bridging The Gap Between and CG* (2007, hlm. 5) menjelaskan bahwa pada tahun 1910 animasi dua dimensi dibuat dengan teknik paper cutout dan menggambar ulang setiap gerakan karakter, teknik paper cutout pertama kali dipopulerkan oleh animator asal Prancis yang bernama Emile Cohl. Pada tahun 1911 Winsor McCay menghasilkan animasi dengan menggunakan komik strip dengan film animasi yang berjudul *Little Nemo* dan pada tahun 1914 McCay memproduksi film kartun yang berjudul *The Trained Dinosaur*, dalam pembuatan film tersebut menggunakan teknik *hand drawn* yang terdiri dari sepuluh ribu gambar. Kemudian pada tahun 1915, Earl Hurd dan John Bray menciptakan teknik animasi sel, yang dapat mempermudah proses pembuatan film animasi dua dimensi. Teknik animasi sel inilah yang kemudian diadopsi dalam animasi komputer.

Menurut Wright dalam bukunya yang berjudul *Animation Writing and Development* (2005, hlm.15) menjelaskan bahwa pada tahun 1922 Walt Disney yang berasal dari Kansas membuat kartun pertamanya, ia memulai perusahaan sendiri di kampung halamannya. Cerita fable pertamanya cukup sukses dengan judul *Alice in Cartoonland*, menampilkan seorang anak yang hidup dalam dunia animasi. Pada saat kartun mencapai ketenaran, Disney telah pindah ke California dan mendirikan perusahaan bersama saudaranya yang bernama Roy. Kemudian Walt Disney bekerja sama bersama Ub Iwerks menciptakan karakter *Mickey Mouse*, melalui ceritanya dengan kapalnya pada tahun 1928. Namun, *Mickey Mouse* mencapai kesuksesan melalui film ketiga dengan permainan musik.



Gambar 2.1. Mickey Mouse 1928

(<http://www.telegraph.co.uk/culture/disney/11108200/Landmarks-in-animation-history-from-Mickey-Mouse-to-Simpsons.jpg>)

Film animasi dari awal tahun 1900 sampai 1980-an proses pengerjaannya menggunakan teknik tradisional dengan gambar manual atau animasi *stop motion*, alat yang digunakan untuk membuat film animasi tidak berubah secara signifikan di hampir 80 tahun (Jones, 2007, hlm.7).

Dengan perkembangan animasi tuntutan dalam pembuatan *background* dan pergerakan kamera juga harus semakin lebih meningkat, maka dari itu teknik pembuatan animasi dua dimensi dipermudah dengan mulai maraknya *software* animasi yang mendukung, dalam menciptakan animasi dua dimensi objek dibuat

atau diedit di komputer dengan menggunakan dua dimensi *bitmap graphics* atau dua dimensi *vector graphics* (Pixar, 2009, hlm 7).

2.1.2. Dasar Animasi Dua Dimensi

Menurut Tony White (2006, hlm, 234) dasar animasi dua dimensi dapat diuraikan menjadi tiga elemen dasar yakni *keyframe*, *passing position*, dan *inbetween*. Dan berikut adalah penjelasan dari elemen dasar:

2.1.2.1. Keyframe

Dalam setiap urutan gerakan ada saat-saat tertentu, atau posisi yang lebih penting dari pada yang lain. Posisi yang paling penting dalam suatu pose yang dikenal sebagai *Keyframe*. *Keyframe* dalam animasi dan pembuatan film adalah gambar yang mendefinisikan pose awal dan pose akhir dari setiap *scene* yang telah dibuat dalam *rough key*, yang merupakan bentuk gambar sketch objek atau karakter dari pose awal dan pose akhir dalam satu *scene*, sebagai penjelasan yang telah dibuat dalam *layout storyboard*, menjadi beberapa rangkaian pose.

2.1.2.2. Inbetween

Proses menghubungkan gambar pertama dengan gambar kedua atau gambar antara *keyframe* satu dengan *keyframe* yang lain, yang membantu menciptakan ilusi gerak. Untuk menciptakan ilusi gerak tergantung dari berapa jumlah gambar *inbetween* yang dibuat, semakin banyak jumlah gambar semakin lembut gerakan ilusi yang dihasilkan. *Inbetween* merupakan proses kunci dalam semua jenis animasi, termasuk dalam

animasi yang pekerjaannya menggunakan komputer.

Menurut *Walt Stanchfield* dalam bukunya yang berjudul *Gesture Drawing for Animation* (2009, hlm 167) menjelaskan bahwa *inbetween* tidak hanya menghubungkan *frame* awal dengan *frame* akhir tetapi dalam pergerakan karakter benar-benar diperhatikan bentuk dan jarak untuk menyesuaikan pergerakan dengan beberapa gestur yang telah ditentukan. Ketika pergerakan lambat jarak akan semakin dekat dan ketika gerakan lebih luas *frame* akan lebih terpisah dan jarak itu sendiri harus dipertimbangkan.

2.1.2.3. Timing

Pengaturan waktu merupakan "jiwa" dari suatu animasi. Dengan mengatur durasi gerakan, suatu karakter bisa terlihat berbeda dari karakter yang lain. Meskipun posenya sama, tetapi dengan durasi gerak berbeda, karakter bisa terlihat berjalan santai (jarak antara *key pose* cukup jauh), berjalan biasa, atau terlihat berlari tergesa-gesa (jarak antara *key pose* lebih dekat).

2.1.3. Prinsip Animasi

Menurut Purwanto dalam artikelnya yang berjudul *Teori dan Praktek Animasi* (2004, hlm 21) berpendapat untuk mampu menghasilkan animasi yang baik diperlukan penguasaan terhadap dua belas prinsip dasar animasi. Sepuluh prinsip pertama dikenalkan pertama kali oleh Frank Thomas & Ollie Johnston dalam bukunya, *Illusion of Life*, tahun 1981. Lebih jauh lagi John Lasseter, yang dikenal sebagai sutradara film *Toys Story*, menambahkan menjadi dua belas dalam

makalahnya di SIGGRAPH 1987, yang berjudul "Principles of Traditional Animation Applied To 3D Computer Animation". Kedua belas prinsip tersebut seperti *pose-to-pose Action*, pengaturan waktu (*timing*), gerakan sekunder (*secondary action*), *slow in and slow out*, antisipasi (*anticipation*), *follow through and overlapping action*, gerak melengkung (*Arcs*), dramatisasi gerakan (*exaggeration*), elastisitas (*squash and stretch*), penempatan di bidang gambar (*staging*), daya tarik karakter (*appeal*), dan *solid drawing*. Dalam pembuatan *background* animasi dua dimensi diperlukan terapan dari prinsip *solid drawing*.

Menurut rmit yang diparafrasekan dari "Illusion Of Life" oleh Frank Thomas & Ollie Johnston (hlm. 47-69) menjelaskan bahwa dalam *solid drawing* diperlukan bayangan, gradien, skala, dan perspektif yang dapat menambah kedalaman animasi dalam menciptakan ilusi ruang tiga dimensi. Prinsip-prinsip dasar bentuk gambar, berat, volume soliditas, dan ilusi tiga dimensi berlaku untuk animasi seperti halnya untuk menggambar.

2.2. Background

Menurut Jhon Lasseter dalam bukunya yang berjudul *Layout and Background: Disney Editions* (2011, hlm. 7) menjelaskan bahwa dalam film animasi *background* adalah pembuatan dunia dalam film animasi. *Background* membantu menunjukkan karakter melakukan tindakan yang sedang berlangsung dengan memahami suasana dan nuansa. *Layout* adalah gambar perancangan yang membantu para pembuat film bekerja dengan detail yang tepat tentang bagaimana

lingkungan akan terlihat posisi karakter dan lokasi kamera bergerak. Sementara *background* adalah lingkungan yang muncul dalam film.

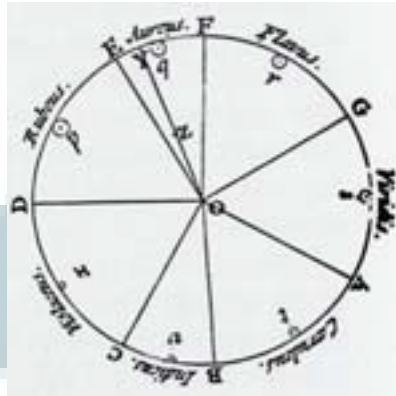
Tidak ada film animasi tanpa background. Background pada dasarnya sesuatu yang tidak bergerak dengan menetapkan lokasi, suasana hati, dan gaya visual dimana karakter animasi akan bergerak. *Background layout* menentukan *setting* dan desain *background* saja, sementara *character layout* menentukan posisi kunci *action* dari karakter yang ada di *background*. (White, 2006, hlm. 300).

2.2.1. Background Artist

Sebagai *background artist* harus dapat menciptakan sebuah gambar lengkap dengan warna, pencahayaan dan *mood*. *Background artist* juga akan membuat beberapa variasi warna yang merupakan kunci dalam *background* film animasi. Apabila warna yang digunakan sesuai dengan cerita, penonton akan merasakan reaksi emosional dan berdampak besar bagi kesuksesan film animasi. (Sfetcu, 2014).

2.3. Warna

Menurut Betty Edwards dalam bukunya yang berjudul *Color* (2004, hlm. 15) menjelaskan bahwa di dunia barat teori warna memiliki sejarah yang jelas tentang perkembangannya, dimulai dengan orang Yunani kuno yang berpikir bahwa warna muncul karena adanya terang dan gelap. Isaac Newton menggunakan teori lingkaran warna pertama.



Gambar 2.2. Lingkaran warna dari opticks Newton

(Edwards, 2004)

Isaac Newton menemukan spectrum warna yaitu warna-warna yang dihasilkan oleh pemantulan prisma kristal, yaitu warna pelangi (merah, jingga, kuning, hijau, biru, indigo, ungu).

Menurut Edwards (2004, hlm. 20) pembagian warna terbagi menjadi tiga kategori, yaitu:

1. Warna Primer

Warna primer memiliki tiga warna spectrum yakni: kuning, merah, biru. Warna primer merupakan warna murni dan warna yang bukan dari pencampuran warna lain.

2. Warna Sekunder

Warna skunder merupakan hasil warna campuran dari warna primer. Yang termasuk warna sekunder adalah oranye yang merupakan hasil pencampuran warna antara kuning dan merah, ungu merupakan hasil pencampuran antara merah dan biru, dan hijau merupakan hasil pencampuran antara warna biru dan kuning.

3. Warna Tertier

Warna tertier merupakan campuran antara warna primer dan skunder. Seperti warna biru-hijau, kuning-oranye, biru-ungu, dan

seterusnya. Campuran ini bisa dilihat keenam warna yang memiliki campuran warna primer skunder.



Gambar 2.3. Spectrum warna primer, sekunder, dan tertier
(<http://iefahart.blogspot.co.id/2011/04/unsur-unsur-seni.jpg>)

2.3.1. Atribut Warna

Menurut Betty Edwards (2004, hlm. 28) untuk dapat mencampur warna, hal pertama yang dilakukan oleh seorang artis harus belajar bagaimana melihat warna yang dirasakan dengan mengidentifikasi *hue*, *value*, dan intensitas. Berikut penjelasan dari ketiga warna atribut tersebut:

1. *Hue*

Hue merupakan nama dari suatu warna, kualitas yang membedakan satu warna dari yang lain.

2. *Value*

Value merupakan kualitas yang membedakan warna cahaya dari terang dan gelap. Warna gelap menambah hitam atau putih ke dalam warna terang.

3. Intensity

Intensity merupakan cerah atau kusamnya warna. Proses pencampuran warna seberapa murni hue, semakin sedikit warna yang dicampur, maka warna yang dihasilkan akan semakin abu-abu.

2.3.2. Psikologi Warna

Menurut Tom Fraser, dkk. (2004, hlm. 49) dalam bukunya yang berjudul *Designer's Color Manual* menjelaskan bahwa warna memiliki efek psikologi yang berbeda, antara lain arti warna yang menjadi masukan bagi penulis :

1. Cokelat memberikan sentuhan kehangatan, alam, keseriusan dan natural.
2. Kuning merupakan warna yang optimis, percaya diri, kreatif . Juga dapat mengandung makna takut, emosional depresi, dan kecemasan.
3. Hijau melambangkan harmonis, keseimbangan, kedamaian, kehidupan dan pertumbuhan.
4. Biru merupakan salah satu warna dingin, kepercayaan, dan refleksi.
5. Merah melambangkan kekuatan, memberian energi, dan kehangatan.

2.4. Perspektif dalam *Background*

Perspektif adalah sebuah teori dari gambar, yang memungkinkan cara seniman untuk medaptakan gambar tiga dimensi pada objek di atas kertas atau media lain.

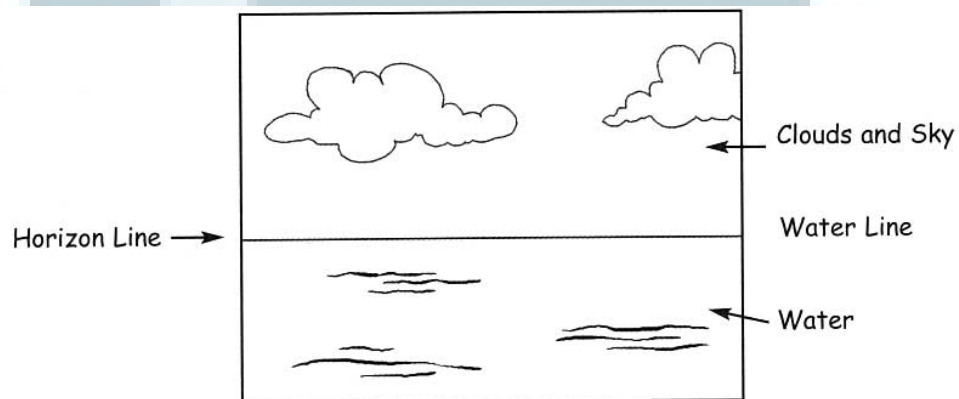
Objek tiga dimensi adalah segala sesuatu yang memiliki panjang, lebar dan

tinggi. Banyak aturan dari perspektif namun, tetap didasarkan pada asumsi bahwa satu mata dari sudut pandang tetap yakni melihat subjek yang sedang ditampilkan (Mike, 2002, hlm. 10)

Menurut Mike dalam bukunya (2002, hlm. 11) menjelaskan bahwa masing-masing perspektif terdapat istilah yang dijelaskan dengan visual berikut definisinya :

2.4.1. Garis Horizon

Garis horizon adalah garis yang jauh, dimana mata masih dapat melihat. Contohnya berdiri di garis pantai terlihat kejauhan dimana air menyentuh langit, garis ini disebut garis cakrawala.



Gambar 2.4. Garis Horizon
(Mike, 2002, hlm. 11.)

2.4.2. Eye Level

Level dimana posisi berdiri dan melihat sebuah benda yang dikenal sebagai *eye level*. Contohnya burung sedang melihat ke bawah di jalanan kota akan memiliki *eye level* jauh lebih besar.

2.4.3. Point of view

Dapat dideskripsikan sebagai apa yang dilihat dari yang terlihat. Suatu pandangan pengamat ketika melihat adegan, dari sisi ekstrem ke sisi ekstrem lalu dari atas dan bawah.

2.4.4. Line of Sight

Line of Sight adalah melihat sesuatu yang detail dan tidak perlu memikirkan garis seperti apa yang dilihat.

2.4.5. Convergence

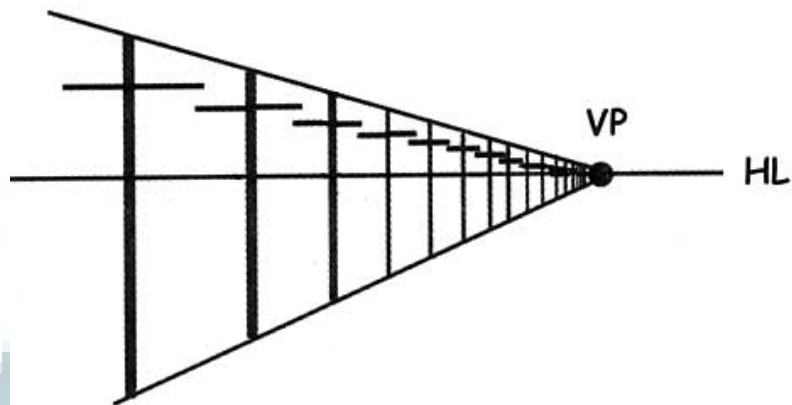
Convergence adalah titik di mana semua garis bertemu pada suatu titik dalam ruangan dan terdapat titik hilang dimana semua baris muncul untuk bertemu bersama di suatu jarak.



Gambar 2.5. *Convergence*
(Mike, 2002, hlm. 14.)

2.4.6. Vanishing Point

V adalah titik dimana semua tepi objek tampak dari kejauhan, titik hilang tergantung pada kerumitan objek dan hampir selalu ditempatkan pada garis horizon.



Gambar 2.6. *Vanishing Point*

(Mike, 2002, hlm. 15.)

2.4.7. Foreshortening

Foreshortening adalah ilusi di mana obyek berpaling dari pengamat, semakin banyak bagian jauh objek dari sudut pandang tampaknya surut, seolah terlihat melalui *wide-angled lens*.



Gambar 2.7. *Foreshortening*

(White, 2006, hlm. 289.)

2.4.8. Plane

Sebuah *plane* adalah luas permukaan yang dibatasi oleh tepi tertentu (vertikal dan horisontal). Kebanyakan benda terdiri dari permukaan yang terdiri dari *plane*, seperti kotak dengan sisi-sisinya atau rumah dengan sisi-sisinya dan atap.



Gambar 2.8. *Plane*
(White, 2006, hlm. 290.)

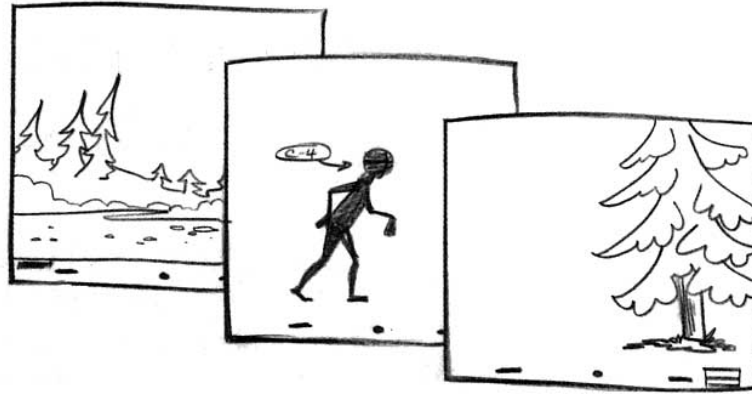
2.5. Elemen Background

Menurut Mike dalam bukunya yang berjudul *Animation Background Layout: From Student to Professional* (2002, hlm. 142) menjelaskan bahwa terdapat elemen dalam background dan berikut penjelasannya :

1. *Overlay* dan *Underlay*

Overlay adalah layer paling atas dalam background animasi, berfungsi untuk menciptakan kedalaman. Sedangkan *underlay* diposisikan dibelakang *overlay* dan di tengahnya terdapat karakter. Secara khusus, *overlay* dan *underlay* adalah unsur yang harus dipisahkan dari

background, untuk memungkinkan karakter bergerak bebas di atas layer *background*.

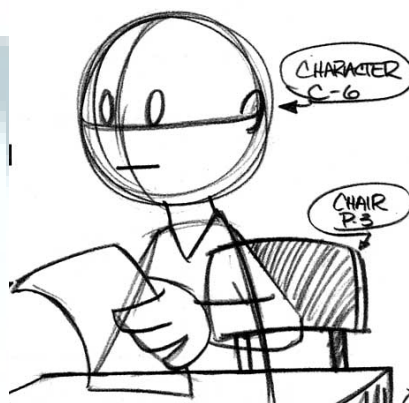


Gambar 2.9. Posisi *overlay*, karakter dan *underlay*.

(Mike, 2002, hlm. 142.)

2. *Held Cels*

Held cels adalah elemen yang terpisah dan suatu objek yang akan dinimasikan bersama dengan karakter dan bukan bagian dari suatu *background* namun, selalu digambarkan sebagai *prop sheet*. Tidak seperti *overlay* atau *underlay* yang merupakan *non-animasi*. Misalnya pada gambar dibawah yang menjadi dasar *held cels* adalah kertas yang dipegang oleh karakter



Gambar 2.10. Posisi *held cels*.

(Mike, 2002, hlm. 143.)

2.5.1. Penempatan Elemen Background

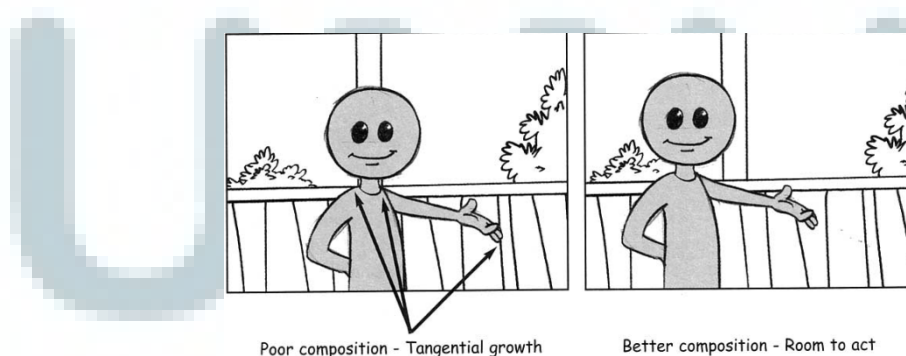
Menurut Mike (2002, hlm. 70) komposisi, atau penempatan elemen, sangat penting untuk fungsi setiap adegan. Dengan menempatkan elemen *background* di depan posisi karakter dapat menghilangkan atau terbatas untuk gerakan karakter. Maka dari itu penciptaan suasana dan *background* agar karakter dapat bebas bergerak dan berinteraksi, harus memahami penggunaan *foreground*, *midground*, dan *distant*. Berikut penjelasan dari penempatan elemen *background* :

1. *Foreground*

Foreground bisa disebut latar depan. *Foreground* adalah elemnt yang terlihat paling dekat ketika melihat suatu objek, istilah untuk layer yang berada pada posisi paling atas.

2. *Midground*

Midground merupakan tahap gerak karakter animasi berlangsung. Daerah ini tidak dapat segaris dengan karakter sehingga tidak mengganggu pergerakan animasi.



Gambar 2.11. *Midground*.

(Mike, 2002, hlm. 71)

3. *Distant*

Distant adalah bagian yang terjauh dari lingkungan, seperti gunung, pohon, awan atau bintang di ruang angkasa. Tujuan dari *distant* adalah untuk menginformasikan gambar midground sebagai *background*.



Gambar 2.12. Penempatan elemen *background*

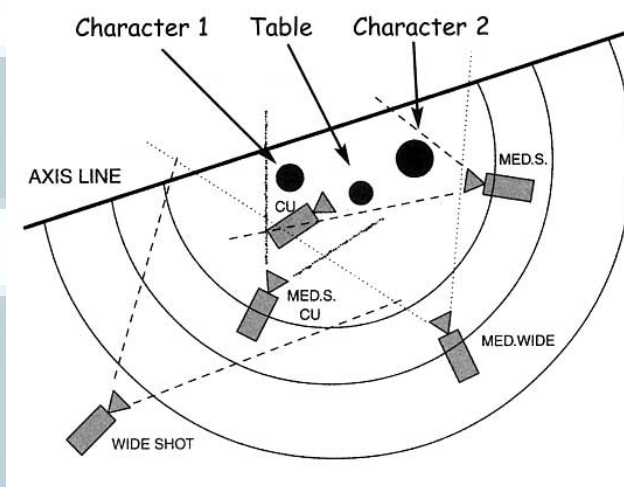
(Mike, 2002, hlm. 72.)

2.6. *Staging*

Menurut Byrne dalam bukunya yang berjudul *Animation The Art of Layout and Storyboard* (1999, hlm 96) *Staging* adalah daerah animasi dimana memberikan perhatian khusus pada penempatan karakter dan segala sesuatu di sekitar karakter dalam lingkungannya. Seperti menonton drama di sebuah panggung dimana penonton duduk dikursi mereka dan hanya bisa melihat aksi dari sudut *background* secara keseluruhan.

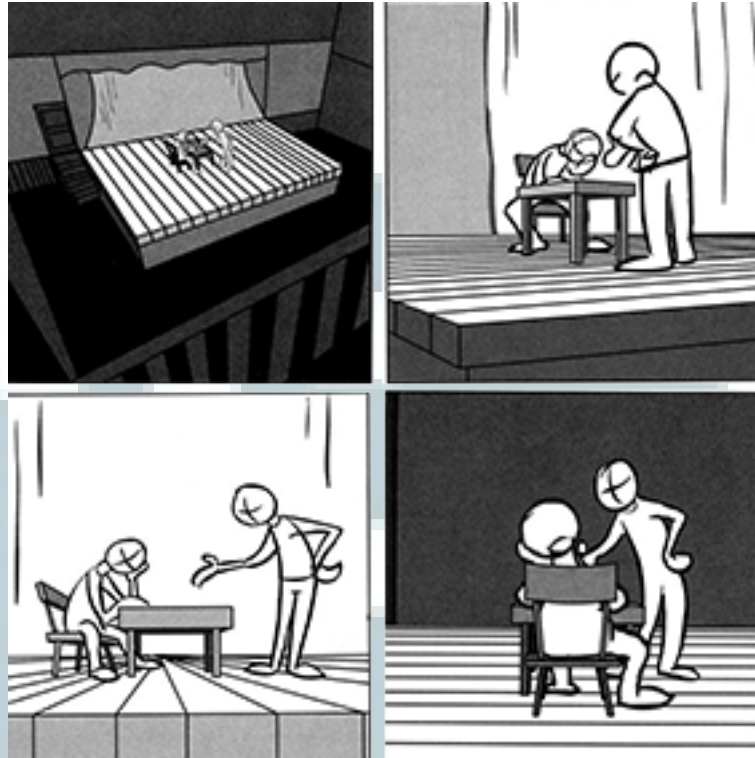
Staging dari karakter dan objek dari *background* mengandalkan kamera dengan garis seratus delapan puluh derajat untuk memperlihatkan ke

penonton. Seperti yang contoh gambar dibawah, ada dua titik sebagai karakter dan satu titik ditengah sebagai meja. Lima kamera berbeda di tempatkan di beberapa lokasi dengan seratus delapan derajat garis melengkung akan memberikan sebuah *shot* secara spesifik dari kamera itu berada (Mike, 2002, hlm 51).



Gambar 2.13. Posis kamera
(Mike, 2002, hlm. 51.)

Background artist dalam menciptakan *staging* akan membuat *background* secara keseluruhan dan tugas kamera untuk memperlihatkan ke berbagai sudut secara spesifik. Dengan posisi kamera yang di tempatkan di berbagai tempat dapat terlihat beberapa pergerakan posisi (Mike, 2002, hlm 53).



Gambar 2.14. *Staging*

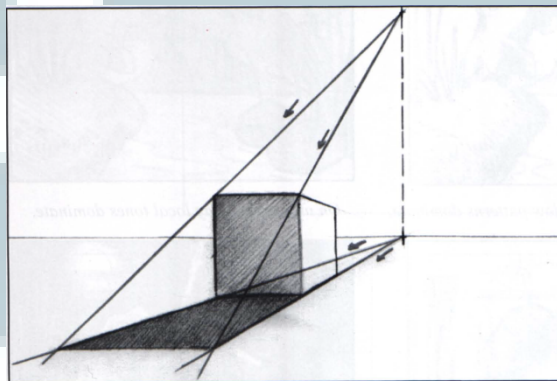
(Mike, 2002, hlm. 53.)

2.7. Pencahayaan dan Rendering

Menurut Byrne (1999, hlm 88) berpendapat bahwa dalam proyek animasi dua dimensi, pencahayaan dalam adegan biasanya diserahkan kepada *background artist*. Yang harus dilakukan adalah untuk menunjukkan dari mana arah cahaya dimana mata manusia melihat intens warna, kontras yang sangat kuat dan lembut. Oleh karena itu, sangat penting kualitas cahaya yang digunakan untuk memberikan ilusi kedalaman dalam *background*. Terdapat dua sumber pencahayaan berikut adalah penjelasannya

1. Pencahayaan alami

Untuk membangun bayangan pada objek, hal pertama yang perlu diperhatikan adalah dimana sumber cahaya. Dalam proses pengerjaannya dibuat titik refrensi, dari titik ini menarik garis vertikal ke garis cakrawala untuk membangun bayangan, selanjutnya menarik garis dari sumber cahaya melalui sudut depan atas pada objek dan garis dari titik pada garis horizon melalui sudut depan bagian bawah pada objek. Garis-garis ini akan berpotongan dan memberikan bayangan yang panjang, semakin tinggi sumber cahaya semakin pendek bayangan begitu juga sebaliknya.

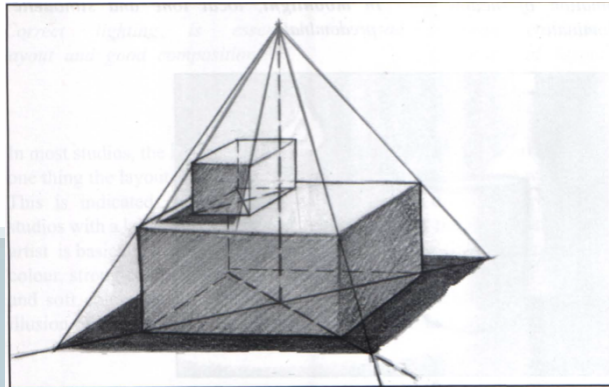


Gambar 2.15. Pencahayaan alami

(Byrne, 1999, hlm. 90.)

2. Pencahayaan buatan

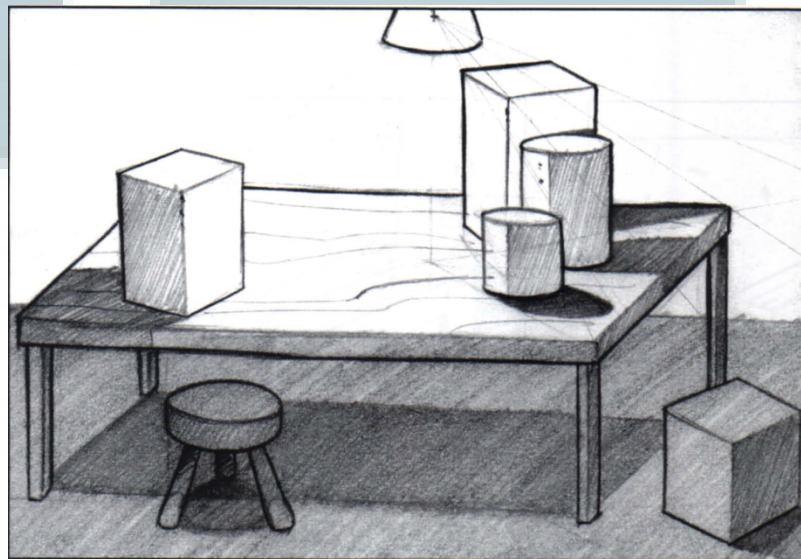
Untuk adegan internal garis dari sumber cahaya akan memenuhi lantai. Dalam pembuatannya garis ditarik melalui sudut pada objek, sumber cahaya baris kedua melalui sudut paling atas dari objek dimana garis-garis ini bertemu memberikan bayangan panjang.



Gambar 2.16. Pencahayaan buatan

(Byrne, 1999, hlm. 90.)

Pada gambar dibawah dijelaskan bahwa teknis pencahayaan yang benar, dimana bayangan memiliki tingkatan yang saling tumpang tindih.



Gambar 2.17. Pencahayaan buatan

(Byrne, 1999, hlm. 91.)

2.8. Teknik Pembuatan *Background* pada Animasi

2.8.1. *Background Digital*

Terdapat dua jenis teknik pembuatan *background* animasi yakni secara tradisional dan digital. Di era digital kebanyakan *background artist* lebih memilih pembuatan *background* secara digital karena pembutannya lebih efisien.

Menurut Davis dalam bukunya yang berjudul *Creating 2D Animation* (2006, hlm. 236) menjelaskan bahwa jika bekerja menggunakan digital, ada beberapa program yang bisa berkesinambungan dengan *background art*, seperti *photoshop plug-ins* dan *painter chief*, program tersebut dapat mensimulasi teknik cat air, teknik melukis lainnya dan dapat menghasilkan kombinasi antara teknik dan efek yang tidak dapat diselesaikan secara efektif dalam dunia nyata.

2.8.2. *Style*

Background artist yang profesional dapat membuat *background* dalam beraneka *style* (White, 2006, hlm. 186). Dalam perancangan *background* penulis mengambil sudut pandang dari ciri khas budaya Lampung.

2.8.3. *Stylelish*

Menurut Byrne (1999, hlm.121) untuk membuat sebuah gambar semi realis langkah yang harus dilakukan adalah mengambil benda yang nyata atau imajiner dan bermain-main dengan desain sehingga masih terlihat nyata.

Sebagai contoh yang telah dikutip dalam Borepanda.com dalam pembuatan *background*, disney terinspirasi berdasarkan tempat yang benar adanya dimuka bumi ini.



Gambar 2.18. *Sleeping Beauty* – Neuschwanstein Castle, Bavaria, Germany
(<http://www.boredpanda.com/disney-locations-real-life-inspirations.jpg>)

Gambar di atas menjelaskan bahwa film *Sleeping Beauty* Disney terinspirasi dari sebuah kastil yang berada di Jerman. Dalam sejarahnya kastil ini dibangun oleh Ludwig II dari Bavaria pada tahun 1892 sebagai penghormatan kepada Richard Wagner, komposer favoritnya.



Gambar 2.19. *Beauty and the Beast* – Alsace, France
(<http://www.boredpanda.com/disney-locations-real-life-inspirations.jpg>)

Contoh lainnya dalam film animasi berjudul *Beauty and the Beast*, terinspirasi dari arsitektur Alsace, wilayah yang indah di North-West France.

2.9. Lampung

Propinsi Lampung dengan ibukota Bandar Lampung memiliki wilayah yang relatif luas, menyimpan potensi kelautan, dan sebagian wilayah merupakan perbukitan. Keindahan dan kekayaan alam propinsi Lampung yang kerap disebut sebagai pintu gerbang Pulau Sumatra. Bandar Lampung salah satu kota berkembang, dengan demikian adat budaya Lampung masih berfungsi sebagai fasilitas pemenuhan kebutuhan hidup masyarakat Lampung (Yukrim, 2007, hlm 40).



Gambar 2.20. Menara Siger dilihat dari Pelabuhan Bakauheni

(<http://www.telusurindonesia.com/wp-content/uploads/2015/06/menara-siger-lampung-1.jpg>)

2.9.1. Budaya Lampung

Secara empiris, adat merupakan budaya yang secara umum ada dalam setiap tatanan hidup masyarakat, dimanapun mereka berada.(Yukrim, 2007, hlm.32).Masyarakat adat Lampung adalah warga daerah yang memiliki khas lokal yang berkembang sejakberabad-abad lalu.Penduduk asli Lampung diikat oleh tali kekerabatan. Dalam melestarikan budaya Lampung salah satu upayanya adalah menempatkan khas lokal di bangunan dan penataan kota. Masih banyak masyarakat Lampung yang mempertahankan rumah tradisionalnya, Bandar Lampung memiliki rumah tradisional yang sebagian besar menggunakan bahan baku kayu dan berbentuk panggung yang disebut Rumah Sesat (Anshori, 2002, hlm.6).



Gambar 2.21. Rumah Sesat

(<http://www.ideaonline.co.id/var/gramedia/storage/images/idea2013/kabar/yuk-lebih-mengenal-rumah-adat-dari-33-provinsi-di-indonesia/9.-provinsi-lampung-rumah-adat-nowou-sesat/26153126-1-ind-ID/9.-Provinsi-Lampung-Rumah-Adat-Nowou-Sesat.jpg>)

Dalam pembangunan wilayah perkotaan, berbagai benturan budaya melatarbelakangi corak dan wujud bangunan kota sekarang ini. Untuk mendapatkan pembangunan di perkotaan yang mampu mencerminkan nilai budaya tradisional diterapkan ukiran khas Lampung dan penggunaan siger sebagai identitas masyarakat Lampung (Anshori, 2002, hlm. 17).

1. Siger

Siger merupakan mahkota yang dipakai pengantin wanita suku Lampung. Bentuk siger Lampung mempunyai ruji-ruji yang melambangkan kesatuan dari beberapa marga yang ada di daerah Lampung. Biasanya siger dihiasi motif dari alam sekitar, hiasan pada siger umumnya mengandung arti menumbuhkan kekuatan dan menghindarkan pengaruh jahat. (Erna dkk, 1995, hlm. 39).



Gambar 2.22. Siger

(Erna dkk, 1995)

2. Ragam Hias

Diantara sekian banyak motif ragam hias yang ada pada bangunan tradisional rumah orang Lampung, kain tapis yang cukup terkenal digunakan pada corak bangunan rumah (Umar dkk, 1987, hlm. 85).

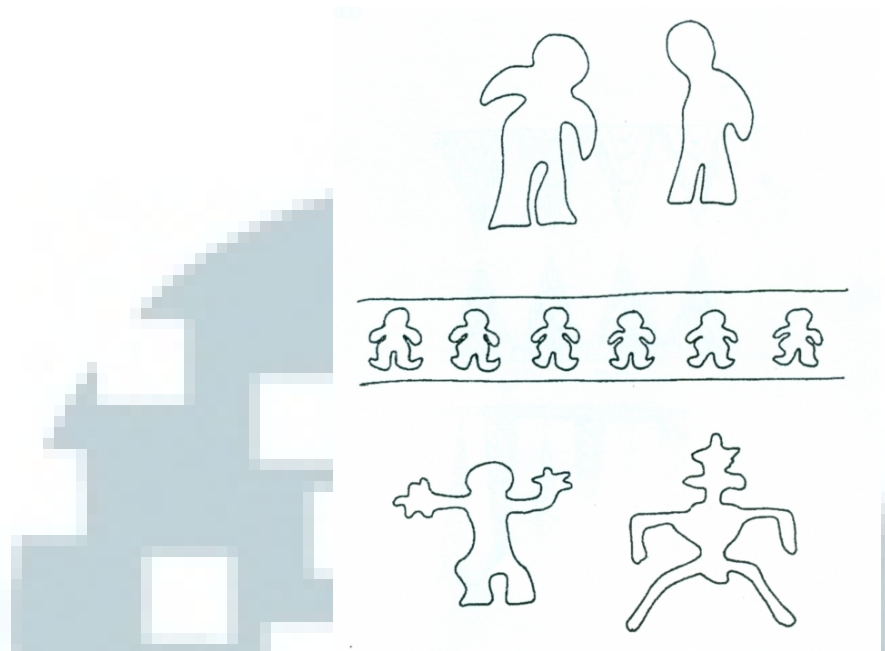
Menurut Anshori (2002, hlm. 23-26) terdapat ragam hias kain tapis yang digunakan dapat dikelompokkan dalam beberapa ragam hias :

a. Perahu

Motif perahu merupakan motif yang cukup terkenal, perahu dalam pandangan masyarakat Lampung merupakan simbol peralihan seseorang menuju derajat yang lebih tinggi. Penggunaan ragam hias perahu terdapat pada tapis raja tunggal.

b. Bentuk Manusia

Ragam hias bentuk manusia berupa seorang yang sedang mengnunggang kuda ataupun gajah dan terdapat ragam hias dalam bentuk orang bermahkota atau bertanduk yang bermaksud sebagai membawa roh simati. Ragam hias ini terdapat pada tapis raja tunggal dan tapis raja medal.

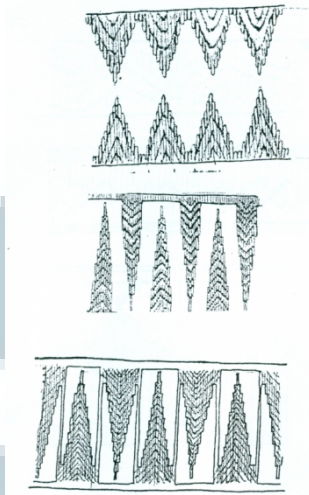


Gambar 2.23. Ragam hias bentuk manusia

(Anshori, 2002)

Ragam hias sasab berupa sulaman ragam hias yang penuh dalam satu bidang warna kain dasar dengan lebar berkisar 2 – 10 cm. Ragam hias sasab memunculkan tekstur yang berbeda pada setiap pola benang penyawat yang digunakan. Ragam hias sasab ini dipakai hampir semua macam tapis.

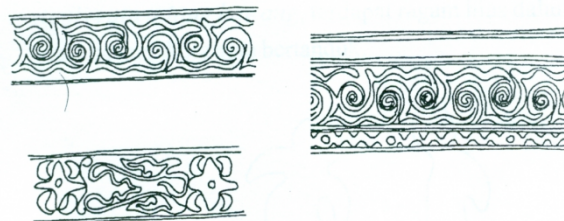
UMMN



Gambar 2.24. Ragam hias Sasab
Anshori (2002)

c. Sular

Sular berupa sulaman berbentuk tali dan berliku-liku, digunakan sebagai ragam hias pada tapis cucuk andak dan inuh.



Gambar 2.25. Ragam hias Sular
(Anshori 2002)

3. Ujung Ander

Bentuk ujung perahu yang menunjukkan ujung atau tanjung dan juga nampak seperti tanduk, ditafsirkan sebagai ujung dunia, dimana akan bertambah tinggi dan menggulung, demikian juga alam dan langit

dimanapun sama tingginya, jadi kehidupan itu di manapun sama disesuaikan dengan kehendak untuk berjuang (Umar, 1987, hlm 94).

4. Payung agung

Tanda kebesaran raja adat, yang terdapat tiga warna yaitu putih untuk punyimbang (kepala adat), kuning untuk punyimbang Tiyuh, dan merah untuk punyimbang suku. Payung ini hanya dipakai dan dikembangkan pada upacara adat besar (Hilman 1985, hlm 111).

Di kota Bandar Lampung sebagian terdapat bangunan baru seperti pusat perbelanjaan, gedung bertingkat dan lain-lain. Untuk mampu mencerminkan nilai budaya bangunan tradisional maka perlu memahami nilai budaya yang diterapkan (Umar dkk, 1987, hlm.18)

UMMN