



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

Dalam penulisan laporan ini, penulis mengumpulkan informasi teori dari sumber studi pustaka untuk kepentingan riset yang dilakukan demi mempermudah penyelesaian penulisan laporan ini. Pada bagian ini dipaparkan teori-teori pustaka yang penulis pakai untuk penelitian. Teori yang dibahas meliputi teori membuat sebuah cerita dan menulis sebuah *script* pada film animasi.

2.1. Animasi

Wells (2007) menyatakan animasi adalah wujud seni yang dapat mengekspresikan bentuk artistik secara bebas dan fleksibel. Berikutnya Wells juga berpendapat animasi merupakan kebebasan dalam berkreatifitas. Beliau menjelaskan animasi masih menjadi seni khas yang bersikeras pada sebuah gagasan dimana sebuah proses yang terus-menerus menjadi pertimbangan, ukuran dalam kreatifitas pembuatan animasi. Wells juga berpendapat bahwa animasi juga dapat digunakan sebagai media untuk menginterpretasikan sebuah narasi yang memberikan napas kehidupan pada cerita-cerita dan konsep fantastik yang tidak mungkin pada dunia nyata menjadi nyata dalam bentuk animasi (hlm. 12-17).

Wright (2005) juga memiliki pendapat yang sama dengan Wells mengenai pengertian animasi. Wells mengatakan bahwa animasi adalah memberikan napas kehidupan pada imajinasi penulis yang teraneh dan mewujudkannya dalam bentuk nyata. Beliau menjelaskan dalam animasi, berimajinasi adalah hal utama yang dibutuhkan. Pada dunia animasi, Wright menjelaskan bahwa penulis dapat

membangun ulang dunia nyata. Beliau juga memaparkan bahwa animasi dapat berupa gambar, tanah liat, boneka, dan bentuk-bentuk apapun yang kemudian di proses pada layar komputer. Ia juga berpendapat bahwa animasi dapat dipercayai jika fantasi tersebut nyata dengan aturan-aturannya yang dapat dipercayai. Pada setiap film, animasi adalah *visual*. Dalam pembuatan cerita animasi, penulis harus dapat membayangkan di kepalanya akan seperti apa animasi tersebut (hlm. 1).

2.2. Premis

Egri (2009) berpendapat bahwa sebuah premis merupakan bagian dari awal sebuah cerita dalam setiap kehidupan. Beliau menjelaskan semua memiliki tujuan, atau premis tersendiri. Egri berpendapat premis tersebut mungkin simpel atau kompleks, tetapi premis itu selalu ada pada setiap kehidupan. Egri juga menjelaskan bahwa sebuah premis harus memiliki pesan yang dapat diketahui oleh penonton. Menurut Egri, apapun pesannya, penulis harus membuktikan premis tersebut pada hasil akhir. Ia berpendapat sebuah ide dapat datang kapan saja dan ide tersebut dapat berubah menjadi premis. Proses merubah ide menjadi premis bukanlah hal yang sulit. Ia juga melanjutkan, premis adalah suatu penggambaran, awal dari sebuah cerita. Beliau menambahkan bahwa premis dapat memiliki makna seperti sebuah benih yang dapat bertumbuh menjadi sebuah pohon yang pohon itu sendiri adalah benih tersebut (hlm. 1, 29).

Menurut Marx (2007) yang memiliki pendapat berbeda dari Egri sebuah premis harus dapat berisi awal, pertengahan dan akhir cerita dalam bentuk ringkas yang dapat menjual ide tersebut. Marx juga menambahkan terdapat dua cara

dalam mengembangkan sebuah premis yaitu *outside pitches* or *internal development*. Marx menjelaskan bahwa, *Outside pitches* lebih bersifat penulis akan diundang untuk pitching dan akan ditugaskan untuk membuat beberapa premis yang nantinya akan dipilih. Intinya cara ini adalah mencari premis yang terbaik dari luar yang nantinya akan dipilih, sedangkan beliau menjelaskan *internal development* adalah dimana ide cerita sudah ditentukan terlebih dahulu oleh *produser dan story editor* dan diberikan oleh penulis untuk mengembangkannya menjadi premis (hlm. 29).

Dalam membuat film, Grove (2009) menjelaskan bahwa tugas pertama adalah menyaring ide dan memikirkan apa inti cerita dari film tersebut. Ia berpendapat dalam penulisan premis, penulis harus memuat sebuah cerita dalam tiga atau empat baris paragraf yang dapat mewakili segala inti cerita (hlm. 17).

2.3. Cerita

Wells (2007) berpendapat untuk menjadi seorang penulis film animasi, penulis harus memiliki gabungan antara keahlian dan pengetahuan yang mendukung dalam penulisan *script* secara tradisional. Beliau juga berpendapat bahwa penulis film animasi harus memahami tentang animasi sebagai bahasa ekspresi yang dapat dieksekusi kedalam bermacam teknik.

Wells menambahkan seorang penulis harus mencoba untuk menetapkan premis terlebih dahulu. Ia menjelaskan kuncinya adalah tetap konsisten dengan prinsip dari sebuah cerita anak-anak. Wells juga berpendapat bahwa, seorang penulis harus jujur pada anak dan menggunakan perspektif seorang anak untuk

dapat mengetahui jalan pikiran mereka. Lanjutnya Wells berpendapat dengan mengetahui jalan pikiran mereka, penulis dapat menemukan berbagai ide menarik dan aneh yang tidak pernah terpikirkan sebelumnya (hlm. 99).

2.3.1. Struktur Cerita

Grove (2009) menyatakan struktur cerita adalah bagaimana cerita tersebut berkembang. Beliau menjelaskan bahwa, Frase *story structure* adalah frase yang paling banyak digunakan pada bisnis perfilman. Ia berpendapat pekerjaan seorang penulis adalah membuat ketegangan dan kemudian melepaskannya berkali-kali sampai film berakhir (hlm. 25).

Grove juga menjelaskan tentang *three-act story structure* atau struktur tiga babak yang membagi cerita menjadi tiga bagian. Beliau menjelaskan struktur ini banyak dipakai dalam mengembangkan suatu cerita. Ia juga menjelaskan struktur ini dibagi menjadi tiga bagian. Bagian pertama adalah bagian dari awal sebuah cerita, memperkenalkan siapa pahlawan dari cerita tersebut, latar belakangnya dan munculnya masalah yang ia hadapi. Bagian kedua adalah bagian dimana terjadi konfrontasi dari masalah yang muncul dengan rintangan-rintangan yang dihadapi si pahlawan tersebut. Bagian ketiga adalah *climax* atau penyelesaian dari masalah yang telah dihadapi si pahlawan tersebut. Grove menyatakan, *three-act story structure* dapat dinilai ketinggalan jaman dan terlalu sederhana untuk jaman sekarang. Namun, cara ini masih dipakai oleh banyak penulis pemula sebagai sebuah arahan dalam membuat sebuah cerita (hlm. 26-27).



Gambar 2.1. Three-Act Structure

(<http://cliffordgarstang.com/wp-content/uploads/2013/11/ThreeActStructureFlat.jpg>, 2013)

McKee (2010) berpendapat dalam struktur tiga babak, bagian pertama atau *introduction* dan *inciting incident* biasanya menghabiskan 25% dari seluruh cerita. Beliau menjelaskan awal sampai klimaks pada bagian pertama dapat memakan waktu 25 sampai 30 menit pada film berdurasi 120 menit. McKee juga menjelaskan pada bagian akhir atau *act three* kurang lebih memakan waktu 25 menit atau kurang karena seorang penulis ingin penonton dapat merasakan percepatan dari *action* menuju klimaks. Beliau juga mengatakan bahwa hal ini bukanlah hal yang baku atau sebuah formula (hlm. 219).

Watts (2006) berpendapat bahwa, dalam membuat struktur cerita terdapat delapan poin yang dapat diperhatikan atau *The Eight-Point Arc*. Watts memaparkan delapan poin itu adalah:

1. *Stasis*

Stasis merupakan kehidupan sehari-hari atau aktifitas pada karakter dalam cerita tersebut, contohnya Harry Potter yang tinggal bersama keluarga Dursley atau Cinderella menyabu debu.

2. *Trigger*

Trigger merupakan sesuatu yang di luar kendali protagonis (*hero/pahlawan*), *trigger* merupakan hal yang tak terduga dalam sebuah cerita. Contohnya sebuah ibu peri muncul.

3. *The Quest*

Pemicu tersebut memunculkan sebuah tugas, pemicu tersebut dapat berupa *event* yang tidak menyenangkan yang tugasnya adalah mengembalikan keadaan menjadi normal dan menyenangkan dan pemicu tersebut juga dapat berupa *event* yang menyenangkan yang tugasnya menjaga kestabilan atau menambah kebahagiaan protagonis.

4. *Surprise*

Tahap ini melibatkan bukan hanya satu tapi beberapa unsur, dan memakan sebagian besar bagian tengah cerita. *Surprise* termasuk peristiwa menyenangkan, tapi lebih sering diartikan sebagai hambatan, komplikasi, konflik dan masalah bagi sang protagonis. Watts menekankan bahwa *surprise* tidak boleh terlalu acak atau terlalu mudah ditebak. Mereka harus tak terduga, tapi tetap masuk akal. Pembaca harus berpikir "Saya seharusnya tahu kalau hal itu akan terjadi !".

5. *Critical Choice*

Pada tahap tertentu, protagonis perlu membuat keputusan penting atau pilihan kritis. Hal ini sering terjadi dan karakter asli pada karakter tersebut, seperti kepribadiannya terungkap pada saat-saat kritis. Watts menekankan bahwa ini harus menjadi keputusan oleh karakter untuk mengambil jalan tertentu, bukan hanya sesuatu yang dapat terjadi secara kebetulan.

6. *Climax*

Pilihan yang kritis yang dipilih oleh protagonis perlu menghasilkan klimaks, suatu event puncak tertinggi dari *event* dalam sebuah cerita. Contohnya Cinderella dan kakak-kakaknya yang jelek mencoba sepatu kaca.

7. *Reversal*

Reversal adalah konsekuensi dari pilihan kritis dan klimaks pada cerita tersebut, dan harus mengubah status karakter – terutama pada protagonis. Contohnya Cinderella mungkin diakui oleh sang pangeran.

8. *Resolution*

Resolution adalah hasil dari semua konflik dan klimaks pada cerita yang membuat protagonis atau karakter itu mendapatkan sesuatu atau menjadi lebih baik dari stasis atau kehidupan sebelumnya. Contohnya Cinderella menikah dengan pangeran (hlm. 36-40).

2.3.2. Sinopsis

Wells (2007) berpendapat sinopsis cerita lebih menawarkan ringkasan yang lebih objektif dari seluruh cerita, yang pada dasarnya menggambarkannya dari luar. Wells juga menjelaskan secara keseluruhan sinopsis adalah tujuh atau delapan

paragraf dari semua alur cerita, karakter utama yang dibuat dengan teliti, *setting* dan *event* cerita, konflik pada karakter, motivasi karakter, hasil dan resolusinya. Menurut beliau sinopsis cerita bukanlah tentang bagaimana cerita tersebut akan berjalan tetapi tentang apa cerita tersebut, kenapa cerita tersebut akan berjalan dengan baik (hlm. 104).

2.3.3. Horor

Horor telah ada sekitar satu abad. Sebagian besar *genre* horor yang rilis sekarang ini merupakan pengembangan dari film *silent* yang diproduksi oleh Edison Studios yaitu “Frankenstein” yang rilis pada Maret 1910 (Muir, 2013, hlm. xv).

Muir juga berpendapat bahwa, film horor yang sukses harus dapat mencari cara untuk memvisualisasikan tema yang dibuatnya, sehingga konten dan ide yang dibuat dapat tersampaikan kepada penonton. Beliau menjelaskan semakin penonton merasakan ketakutan dalam film horor itu, semakin sukses visualisasi film tersebut, karena film horor adalah *genre* yang mengekspresikan teror untuk menyampaikannya pada penonton (hlm. xviii).

Pada bukunya, “Horror Film FAQ” pada bagian *Introduction*, Muir menjelaskan *genre* horor yang sukses dapat menakuti penonton dalam 3 cara, yaitu:

1. Yang pertama adalah “*jump scare*” atau “*jolt scare*” ini adalah trik dasar *genre* horor. Adegan yang mengejutkan ini biasa muncul dari tempat yang tidak terduga yang didukung juga dengan *sound* yang membuat suasana

menjadi tidak nyaman,, biasanya dari keadaan hening yang menjadi nyaring.



Gambar 2.2. Contoh “*jump scare*”
(*Insidious*, 2010)

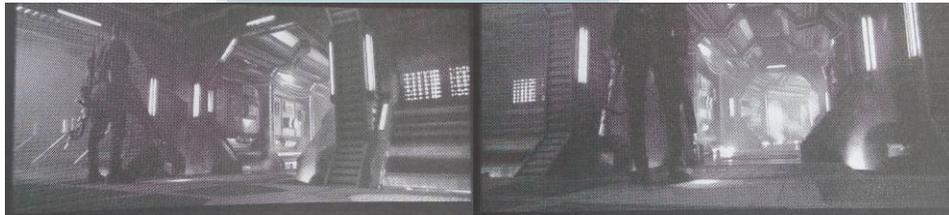
2. Cara kedua adalah teknik pengambilan gambar yang dapat menyampaikan pesan dari film. *Shot* yang dimaksud adalah seperti, framing yang sempit disekitar karakter yang menyampaikan *claustrophobia*, sekaligus membuat sekeliling karakter tidak terlihat atau samar oleh penonton.
3. Cara ketiga adalah menyambungkan suatu keadaan yang memiliki hubungan dengan penonton, seperti aktivitas sehari-hari sehingga penonton masih membawa rasa takut pada saat melakukan aktivitasnya (hlm. xix).

Kenworthy (2012) juga menjelaskan ada beberapa teknik untuk menciptakan kesan horor dalam sebuah film. Teknik tersebut adalah:

1. *Building Tension*

Satu cara untuk menciptakan ketegangan adalah menampilkan sebuah ruang kosong, mengharapkan sesuatu akan muncul. Untuk memberikan kesan

lebih menakutkan, seorang *screenwriter* dapat menyembunyikan *view* ruang kosong tersebut dari penonton sementara. Contohnya adalah menampilkan jalanan yang sepi.

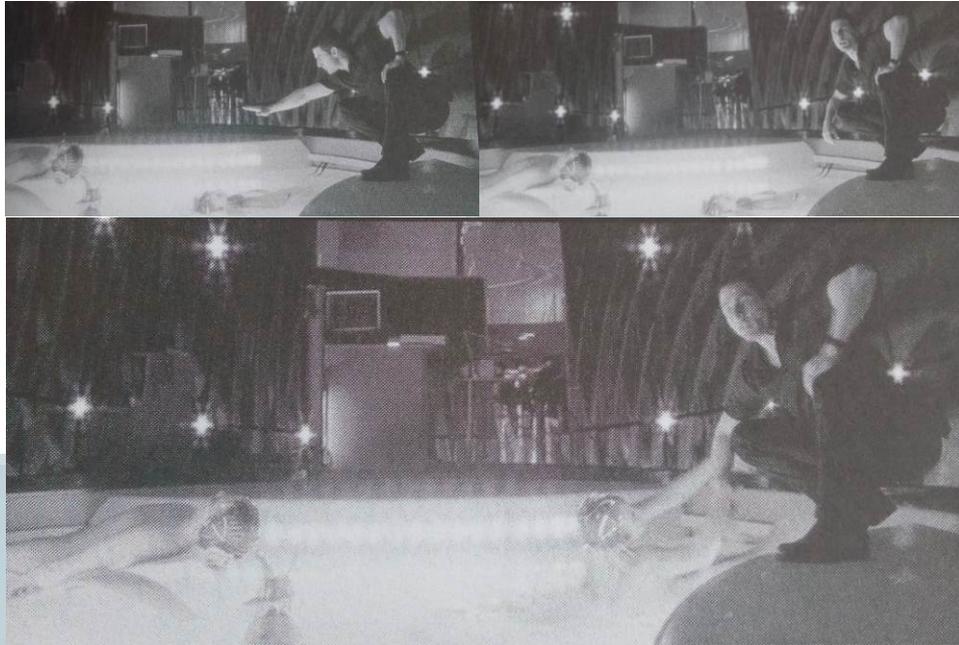


Gambar 2.3. Building Tension
(Master Shot vol.1, 2009)

2. *Misdirection for Shock*

Untuk membuat penonton benar-benar kaget, seorang *scriptwriter* harus dapat membangun ketegangan dan juga meredakan ketegangan tersebut. Satu cara yang dapat digunakan adalah dengan mengalihkan penonton pada satu fokus dan kemudian berikan kejutan yang tidak terduga. Cara ini dapat mengalihkan perhatian penonton pada satu pusat dan tidak menyangka kejutan lainnya akan muncul. Contohnya seperti menfokuskan penonton pada satu kegiatan yang dilakukan oleh karakter seperti mengunci pintu untuk menghindari pembunuh dan kemudian secara tiba-tiba sebuah tangan

muncul dari jendela dan mencoba memegang karakter tersebut.



Gambar 2.4. Misdirection of shock
(Master Shot vol.1, 2009)

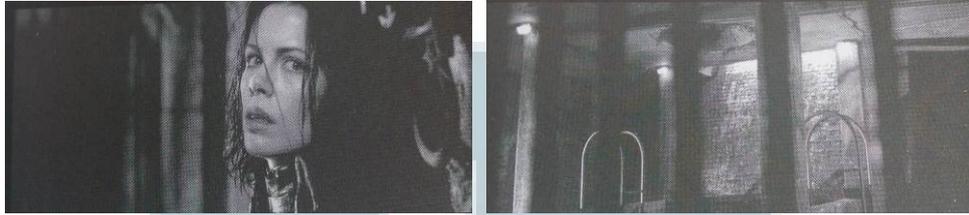
3. *Fearing a character*

Menakuti penonton dengan karakter yang menyeramkan. Karakter tersebut harus memiliki keterkaitan dengan penonton agar penonton dapat merasakan ketakutan terhadap karakter tersebut. Contohnya masyarakat Indonesia akan lebih takut pada pocong daripada drakula.

4. *Fearing a place*

Ketakutan akan suatu tempat merupakan salah satu cara yang paling kuat untuk menyampaikan kegelisahan karakter. Dalam teknik ini penting untuk memposisikan karakter dengan baik. Contohnya Efek yang ingin dicapai

adalah perasaan terperangkap dan mengeksekusi dengan memposisikan karakter di sebelah tembok.

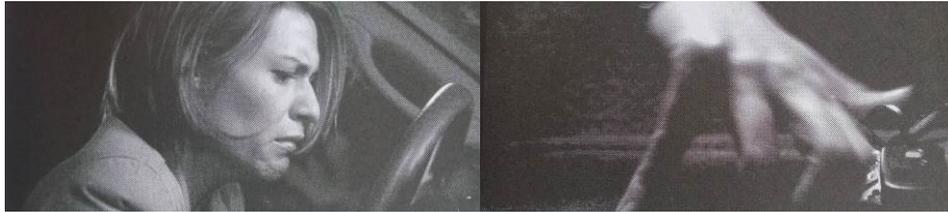


Gambar 2.5. Fearing a place
(Master Shot vol.1, 2009)

5. *Visual Shock*

Salah satu cara terbaik untuk memberikan penonton ketakutan adalah mengisi ruang kosong yang sebelumnya dengan sesuatu yang tidak terduga. Agar cara ini dapat berhasil, seorang *screenwriter* tidak ingin penonton tahu bahwa sebuah kejutan akan muncul untuk itu penonton harus dapat dialihkan perhatiannya. Contohnya pada saat karakter teralih oleh sebuah suara di jalanan yang sepi, kemudian ia berbalik dan hantu sudah berada di depannya (hlm. 120-130).

UMMN



Gambar 2.6. Visual Shock
(Master Shot vol.1, 2009)

2.3.4. Hantu Indonesia

Dianawati (2012) berpendapat bahwa bangsa Indonesia adalah bangsa yang kaya akan keanekaragaman suku dan budaya. Dianawati juga menjelaskan keanekaragaman tersebut melahirkan pemahaman yang berbeda-beda pula, khususnya mengenai dunia gaib. Beliau menjelaskan hantu selalu menjadi topik seni pemberitaan, entah hanya rumor atau bahkan video penampakan. Adanya ketidaktahuan yang lebih lanjut mengenai hal ini mengundang rasa penasaran akan sosok hantu tersebut. Ia juga melanjutkan bahwa di Indonesia banyak jenis hantu-hantu yang dipopulerkan oleh cerita masyarakat (hlm. 17). Contoh beberapa hantu-hantu di Indonesia seperti:

1. Kuntilanak

Legenda kuntilanak berawal dari cerita seorang perempuan hamil yang

meninggal dunia sebelum sempat melahirkan bayinya. Sosok kuntilanak digambarkan berparas cantik, berambut panjang dan mengenakan baju panjang berwarna putih (hlm.18).

2. Pocong

Pocong adalah hantu yang digambarkan sebagai jasad dari seseorang yang ketika dimakamkan, tali pocongnya lupa tidak dibuka sehingga arwahnya penasaran. Penggambaran pocong juga beragam, ada yang mengatakan wajahnya berwarna hijau dan ada yang mengatakan berwajah rata dengan lubang mata berongga (hlm.19).

3. Tuyul

Tuyul digambarkan sebagai makhluk halus berwujud anak kecil atau orang kerdil, berkepala gundul, dan suka mencuri uang. Konon, tuyul berasal dari janin seseorang yang mengalami keguguran atau bayi yang meninggal ketika lahir (hlm.19).

4. Genderuwo

Genderuwo adalah hantu yang berwujud manusia bertubuh besar dan kekar dengan bulu-bulu lebat menutupi tubuhnya. Konon, genderuwo berasal dari seseorang yang meninggalnya secara tidak wajar. Genderuwo tinggal di pepohonan besar dan rindang di sudut-sudut yang lembab dan gelap (hlm. 20).

5. Kuyang

Masyarakat Kalimantan percaya Kuyang sebagai makhluk siluman pemangsa janin dalam kandungan. Kuyang adalah manusia (wanita) yang

menuntut ajaran ilmu hitam untuk mencapai kehidupan abadi dengan memakan janin. Konon, pada malam hari kepalanya akan terpisah dari tubuhnya. Kepala itu dapat berubah wujud menjadi seekor burung atau kucing (hlm. 22).

2.3.5. Karakter

McKee (2010) berpendapat bahwa sebuah karakter adalah hasil karya seni, sebuah metafora dari sifat manusia. Beliau menyatakan bahwa karakter itu abadi dan tidak berubah-ubah. McKee menambahkan bahwa, dalam mendesain sebuah karakter terdapat dua aspek yang harus diperhatikan yaitu *Characterization and True Character*. *Characterization* adalah keseluruhan dari kualitas karakter, kombinasi yang membuat sebuah karakter unik seperti penampilan fisik, sikap, cara bicara, gerak, *sexuality*, umur, IQ, pekerjaan, sifat, dimana ia tinggal dan bagaimana kehidupannya. Lain halnya dengan *True Character*, *True Character* adalah jiwa sesungguhnya karakter tersebut seperti, apakah ia loyal atau tidak? Apakah ia jujur atau pembohong? Kejam atau penyayang? Pemberani atau pengecut. McKee melanjutkan bahwa, *True Character* hanya dapat terlihat ketika karakter tersebut sedang menjalani tekanan dilema dalam memilih sebuah pilihan. Pilihan tersebut akan memperlihatkan orang seperti apa karakter tersebut (hlm. 375).

2.3.5.1. Character Dimension

Dimensi berarti sebuah kontradiksi, baik di dalam karakter yang dalam atau karakterisasi (McKee, 2010). Kontradiksi ini harus konsisten. Beliau menjelaskan

konsisten dalam karakter dimensi ini seperti, terdapat seorang karakter yang baik hati dan tidak mungkin jika ia kemudian dalam satu adegan menendang seekor kucing (McKee, 2010, hlm. 378).

McKee juga menjelaskan bahwa, dimensi itu mempesona. Menurut Beliau dalam hal ini protagonis harus menjadi karakter yang paling dimensional untuk mendapatkan empati. Jika tidak, dunia fiksi dalam cerita tersebut akan tercerai berai dan pusatnya akan tidak seimbang (hlm. 378).

2.3.5.2. Character Arc

Character arc merupakan suatu istilah banyak dipakai dalam menentukan bagaimana karakter itu mulai, berkembang dan berubah seiring berjalannya waktu (Marx, 2007). Beliau berpendapat, dalam pembuatan sebuah karakter, *character arc* mempermudah dalam pembuatan karakter dalam sebuah film yang ceritanya langsung tamat dalam satu film tersebut, dikarenakan film tersebut berjalan lebih lama. Marx menjelaskan, lain halnya dengan film seri atau yang memiliki *episode*. Ia juga menambahkan, film yang memiliki *episode* cenderung lebih sulit dalam menemukan *character arc* yang baik untuk sebuah karakter. Marx berpendapat jika dalam film *episode* tersebut karakter tidak berubah, tidak pernah mendapat wawasan ataupun kehilangan dan memperoleh sesuatu dalam hidupnya, karakter tersebut akan membosankan (Marx, 2007, hlm. 24).

2.4. Point-of-View (POV)

Sijll (2005) menjelaskan *point-of-view* (POV) adalah suatu cara untuk mengetahui pandangan subjektif dari karakter tertentu. Sijll juga menjelaskan bahwa, lensa

pada kamera secara fisik berada pada *eye level* dari karakter yang POV-nya dilihat. Menurut beliau cara ini dapat membuat penonton melihat apa yang dilihat oleh karakter. Ia berpendapat POV *shots* dapat memberikan penonton rasa kedekatan dengan karakter. Beliau juga menambahkan bahwa, POV dapat memberikan simpati dan ketakutan pada penonton (hlm. 156).

Proferes (2008) juga berpendapat *subjective camera* atau POV dapat memungkinkan penonton berpartisipasi dalam kehidupan batin atau persepsi sebuah karakter. Proferes memiliki pendapat yang sama dengan Sijll (2005) bahwa dengan POV atau *subjective camera* dapat membuat penonton melihat apa yang dilihat dan dialami oleh karakter. Namun, beliau juga berpendapat bahwa POV dapat memiliki potensi untuk membagi persepsi karakter, dan itu dapat menjadi alat yang penting dalam membangun sudut *subjective*. Proferes memperkenalkan tentang konsep POV yang kuat. Ia menjelaskan sebuah POV yang kuat adalah salah satu yang memanggil perhatian penonton kepada apa yang karakter lihat dan mengartikannya lewat makna tertinggi (hlm. 37, 90).

Mamer (2009) berpendapat POV dapat mewakili persepsi atau sudut pandang spesifik karakter. Beliau menjelaskan bahwa banyak juga film yang dapat menggunakan POV *shot* dengan efektif. Ia berpendapat film horor menggunakan teknik ini dengan cukup luas, contohnya mereplikasi POV dari seorang pembunuh yang dimana ia tanpa henti mengamati mangsanya. Menurut beliau, fokus yang selektif tampaknya membantu efek menegangkan, yang mewakili fokus persepsi dari si pembunuh (hlm. 10).

Brown (2012) berpendapat POV merupakan kunci untuk *visual storytelling*. Ia berpendapat *POV shot* cenderung membuat penonton lebih masuk dan ikut serta dalam cerita, kurang lebih penonton merasakan apa yang dirasakan serta dunia karakter tersebut. Brown memberi contoh film *Chinatown*. Film tersebut menggunakan sebuah teknik POV yang disebut dengan *detective POV*. Brown berpendapat teknik ini banyak digunakan dalam novel dan cerita, dimana penonton tidak tahu sesuatu sampai detektif mengetahuinya, penonton hanya menemukan petunjuk ketika detektif tersebut menemukannya (hlm. 10-11).

Brown (2012) juga menjelaskan bahwa dalam penggunaan POV harus dapat selalu diatur dengan memperlihatkan karakter tersebut sedang “melihat”, cara itu untuk memastikan bahwa *shot* berikutnya adalah *POV shot* milik karakter tersebut dan tidak memunculkan keraguan bahwa milik siapa POV tersebut. Beliau menjelaskan bahwa kedua bagian POV ini sama-sama penting, karakter sedang melihat dan apa yang dilihatnya (hlm. 31).

2.4.1. POV cut

Brown (2012) menjelaskan *POV cut* terkadang dapat dinamakan “*the look*”. Beliau berpendapat sebuah *POV cut* terjadi kapan saja ketika karakter melihat *off-screen* dalam *shot* pertama yang memberikan petunjuk untuk *shot* berikutnya. Brown juga menjelaskan dalam menggunakan *POV cut* pada *POV shot* harus memenuhi kondisi tertentu seperti:

1. *Direction of look* atau arah karakter melihat.

Contohnya jika karakter tersebut melihat ke atas dan *shot* berikutnya harus

ada korelasi. Contohnya *shot* berikutnya adalah *POV shot* sebuah pesawat terbang di langit.

2. *Angles of POV*

Dalam mengambil *POV cut* harus memiliki hubungan logis saat *cut* ke *shot* berikutnya. Contohnya jika sebuah karakter berada di sebuah taman di bawah lampu, *POV cut* berikutnya tidak mungkin diambil dari belakang pohon (hlm. 99).

2.5. *Objective Camera (third-person-view)*

Proferes (2008) berpendapat bahwa *objectice camera* dapat dikatakan sebagai pandangan orang ketiga yang melihat karakter berinteraksi dalam sebuah cerita. Beliau menjelaskan bahwa *objectice camera* menjadikan penonton sebagai orang ketiga yang dapat melihat segala tindakan dan aktifitas pada karakter tersebut. Ia juga berpendapat, kepribadian *narrator* dan *style* dalam memperkenalkan dan membawakan cerita dapat mempengaruhi *objectice camera* seperti apa yang akan ditampilkan. Terakhir, Proferes berpendapat seorang *narrator* harus berperan penting dalam mengarahkan perhatian penonton agar penonton terpaku pada film (hlm. 37).

Brown (2012) menjelaskan bahwa *third-person-view* digunakan untuk menunjukkan atau menyatakan apa yang terjadi tanpa ikut bagian di dalamnya. Beliau menjelaskan dalam *objective camera*, kamera merupakan bagian dari *scene*, dimana kamera itu melihat karakter tetapi tidak ikut ambil bagian pada *scene* tersebut. Menurut Brown kamera tersebut adalah *neutral observer* atau

pengamat yang netral, contohnya seperti sebuah suara yang menceritakan cerita tersebut tetapi bukan karakter dari cerita tersebut dan dapat “melihat” semuanya yang terjadi (hlm. 33).

2.6. *Dolly shot*

Mamer (2009) menjelaskan *dolly shot* merupakan pengambilan gambar dengan menggunakan kendaraan atau alat beroda dengan kamera yang terpasang pada alat tersebut. Beliau berpendapat *dolly shot* bisa sangat efektif karena *dolly shot* dapat merubah satu jarak ke jarak lainnya seperti *long shot* ke *close-up* atau sebaliknya. Mamer menjelaskan kamera yang bergerak maju disebut *push-in*, cara ini dapat digunakan untuk memperjelas detail, mengidentifikasi objek yang penting dan memperkuat emosi (hlm. 12).

2.7. *Script*

Wright (2005) berpendapat menulis *script* pada animasi mirip mengarahkan sebuah film. Wright berpendapat penulis pada film animasi tidak perlu untuk menunggu dan memenuhi setumpuk gambar untuk segera menulis. Ia juga menjelaskan bahwa tidak perlu adanya proses *editing* yang banyak memakan biaya pada animasi seperti rekaman tambahan yang dapat berakhir di ruang pemotongan. Menurut beliau *script* pada animasi lebih seperti *script* secara tradisional yang berisi *shots camera*, seperti penulis mengarahkan sebuah cerita tersebut. Wright berpendapat penulis harus bisa membayangkan setiap *shot* di kepalanya. Beliau juga menambahkan, dalam menulis sebuah *script* pada film animasi sedikit berbeda dengan *script* pada film *live-action*. Dalam penulisan

shots, daripada menulis *shot* secara terpisah dan melongkapi baris untuk *action*, *shot* dan *action* dituliskan dalam satu baris yang sama (hlm. 201, 203).

CLOSE SHOT ON JADE
Jade smiles.
WIDER—TO INCLUDE JACKIE AND THE SHADOWKHAN
As Jackie does a flying kick into the Shadowkhan, Jade flips out of the way as a chair comes hurling into the shot.

Gambar 2.7. Animation Script
(Wright, 2005)

Dalam hal ini Marx (2007) juga sependapat dengan teori Wright tentang adanya perbedaan dalam menulis sebuah *script* antara *script* pada film animasi dengan *script* pada film *live-action*. Marx berpendapat tidak ada format baku dalam membuat *script* pada film animasi atau *script* pada *live-action*. Namun, ada beberapa aturan dasar yang perlu diketahui. Ia berpendapat, seorang penulis harus mengetahui bagaimana cara merancang halaman dan bagaimana menggunakan lima elemen dasar seperti *slugline* atau *scene headings*, *action description*, *dialogue*, *parentheticals* dan *transitions*.

Marx juga melanjutkan apa yang membuat seorang penulis lebih menonjol adalah bagaimana penulis menggunakan elemen tersebut untuk membuat sesuatu yang menarik, menggugah pembaca yang menyampaikan gambar dan emosi yang penulis ingin pembaca untuk alami. Beliau menambahkan sebuah *script* harus terlihat profesional, tetapi pada akhirnya *script* itu harus memiliki nilai jual tersendiri (hlm. 32).

“*Script* adalah “*blueprint*” untuk bekerja. Ia dapat muncul dalam berbagai

bentuk, dari yang berbentuk tradisional atau susunan dengan dialog, potongan prosa, catatan dan *sketch, storyboard* sampai kumpulan foto” (Wells, 2007, hlm. 170).

Field (2005) menjelaskan normalnya film Hollywood kurang lebih berdurasi dua jam atau 120 menit dan film asing cenderung berdurasi lebih pendek. Beliau menjelaskan hal tersebut adalah durasi standar untuk film Hollywood yang dimana ketika kontrak dibuat antara pembuat film dengan perusahaan produksi, kontrak tersebut menyatakan bahwa film tidak akan lebih dari 2 jam 8 menit atau sekitar 128 halaman *script*. Field menambahkan satu halaman skenario biasanya sekitar satu menit pada film dan itu tidak mempengaruhi apakah *script* tersebut berisi *action* semua atau dialog semua. Beliau menjelaskan secara umum, satu halaman skenario sama dengan satu menit pada film (hlm. 22).

UMMN