



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. Teori Dasar

2.1.1 Animasi

“Menganimasikan” berarti membuat sesuatu bergerak. Sebuah film animasi adalah sebuah film dimana elemen-elemen yang didalamnya digerakkan secara manual (bukan hasil *live shooting*), antara melalui *rotoscoping* (frame-by-frame) atau menggunakan program 3 dimensi. Interaksi dari elemen-elemen ini juga tidak terbatas, memungkinkan sebuah film animasi untuk menayangkan hal-hal yang tidak sewajarnya terjadi di dunia nyata. Hal inilah yang membuat *storytelling* sebuah film animasi begitu spesial, karena kemungkinan untuk melakukan segalanya telah membuka begitu banyak cara untuk bercerita (Bessen, 2008). Contohnya, bila kita ingin bercerita mengenai seorang pria yang frustrasi karena ia merasa seperti boneka yang terkekang, dalam sebuah film animasi, pria tersebut bisa kita benar-benar gambarkan sebagai boneka yang dikendalikan oleh banyak tali. Elemen-elemen lain juga dapat kita tambahkan untuk memberikan penonton penjelasan lebih terhadap jalan cerita.

2.1.2 Animasi 3 Dimensi

Film animasi 3 dimensi adalah film animasi yang proses pembuatannya menggunakan objek-objek komputer grafis (*computer graphic imagery/CGI*) yang

memiliki 3 sumbu (*three-axes*), sumbu x, y, dan z. Sumbu z tersebut menjadi pembeda antara film animasi 3 dimensi dan tidak seperti film animasi 2 dimensi yang aslinya datar dan hanya mencitrakan perspektif semu, sebuah film animasi 3 dimensi dalam proses pembuatannya memiliki perspektif layaknya sebuah dunia virtual.

Beane (2012), menjelaskan bahwa proses pengerjaan sebuah film animasi 3 dimensi umumnya dibagi menjadi 3 tahap:

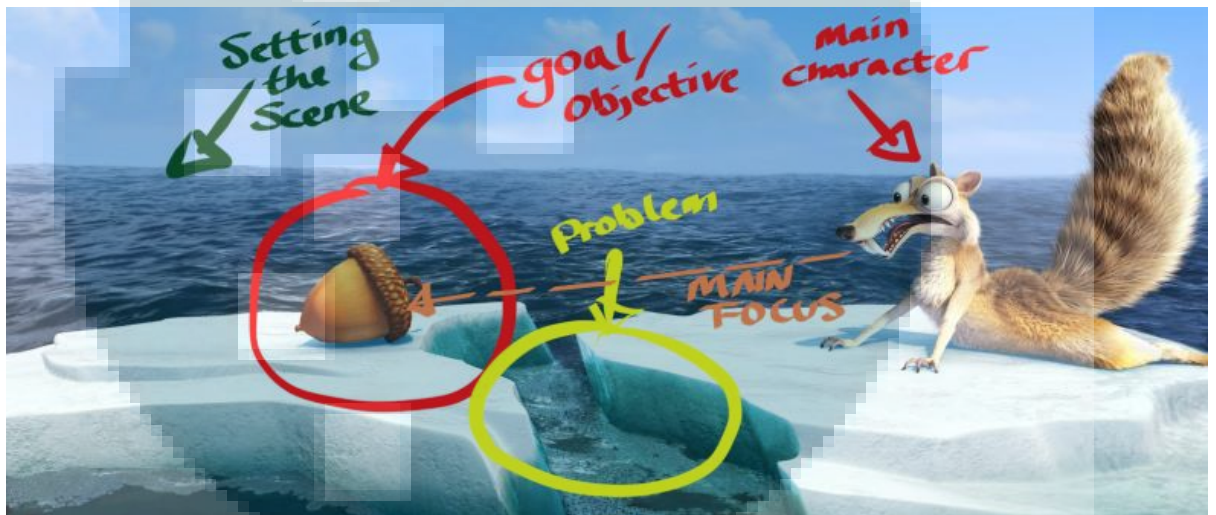
- **Praproduksi:** Tahap dimana ide-ide awal dituangkan dalam bentuk *script*, *storyboard*, *animatic*, *previsualization*, dan *look development*. Tahap ini dilakukan untuk mematangkan konsep dan memastikan tahap produksi berlangsung sesuai *timeline*.
- **Produksi:** Dalam tahap ini aset-aset utama dibuat dan diambil gambarnya. Pada akhir tahap produksi, sebagian besar aset sudah memiliki bentuk akhir dan menyerupai hasil akhir proyek meskipun belum disusun. Umumnya meliputi *modelling*, *texturing*, *rigging*, *animating*, *lighting* dan *visual effects*.
- **Pascaproduksi:** Seluruh aset dari tahap produksi dikumpulkan dan disusun menjadi sebuah kesatuan (*compositing/editing*), lalu dilakukan *color correction* (koreksi warna) dan penambahan elemen visual (umumnya *2d visual effects*) jika diperlukan sebelum hasil akhir (*final output*) dikeluarkan.

Jobdesk dari produksi sebuah film animasi 3 dimensi pun dibagi sangat meluas dikarenakan bentuknya yang kompleks.

- *Modeller*: Merancang bentuk luar/*sculpture* objek dalam sebuah software 3 dimensi, yang nantinya akan diberi rangka oleh *rigger* lalu digerakkan oleh *animator*.
- *Rigger*: Merancang sistem pergerakan (umumnya dengan memberikan rangka/*bone*) untuk sebuah objek 3 dimensi dengan tujuan memudahkan proses *animating*, khususnya pada karakter.
- *Animator*: Bertanggung jawab untuk menggerakkan tubuh (dari badan hingga *facial animation*) sebuah objek 3 dimensi sesuai psikologinya, khususnya pada karakter.
- *Director of Photography*: Bertanggung jawab untuk mengatur perancangan *shot* dan pencahayaan pada tahap produksi, dan dalam situasi tertentu juga mengawasi proses pasca produksi (*color grading*) untuk keputusan-keputusan yang berpengaruh ke tampilan akhir sebuah film.
- *Texture Artist*: Bertanggung jawab untuk melakukan *texturing* pada objek-objek film animasi 3 dimensi. Pemberian tekstur umumnya dilakukan untuk mempercantik objek dan memberikan kesan realistis.
- *VFX Artist*: Bertanggung jawab dalam perancangan efek-efek visual.
- *Compositor/Editor*: Bertugas untuk menyunting dan menyusun gambar-gambar yang telah diambil pada tahap produksi film menjadi sebuah kesatuan yang utuh dan layak ditonton.

2.1.3 Prinsip Animasi *Staging*

Staging adalah salah satu prinsip film yang paling dasar dikarenakan sifatnya yang sangat krusial kepada hasil akhir sebuah film. Proses *staging* mencakup pengaturan seluruh elemen yang berada dalam sebuah gambar seperti posisi karakter dan arah kemana karakter menghadap (Johnston & Thomas, 1981). *Staging* yang baik akan memastikan cerita sebuah film tersampaikan dengan jelas.



Gambar 2.1 Contoh *staging* film animasi 3 dimensi

(<https://theowestagboola.wordpress.com/12-principles-of-animation/>)

2.1.4 *Storyboard*

Storyboard adalah kumpulan panel-panel sketsa kasar yang digunakan oleh sebuah tim produksi untuk menggambarkan *preview* dari bagaimana sebuah *shot* akan dirancang, dengan tujuan untuk memastikan kematangan konsep cerita sebelum terjun ke tahap produksi (Hart, 2008, hlm. 1). *Storyboard* bersifat esensial dalam tahap praproduksi sebuah film animasi 3 dimensi, karena apabila cerita sebuah *shot*

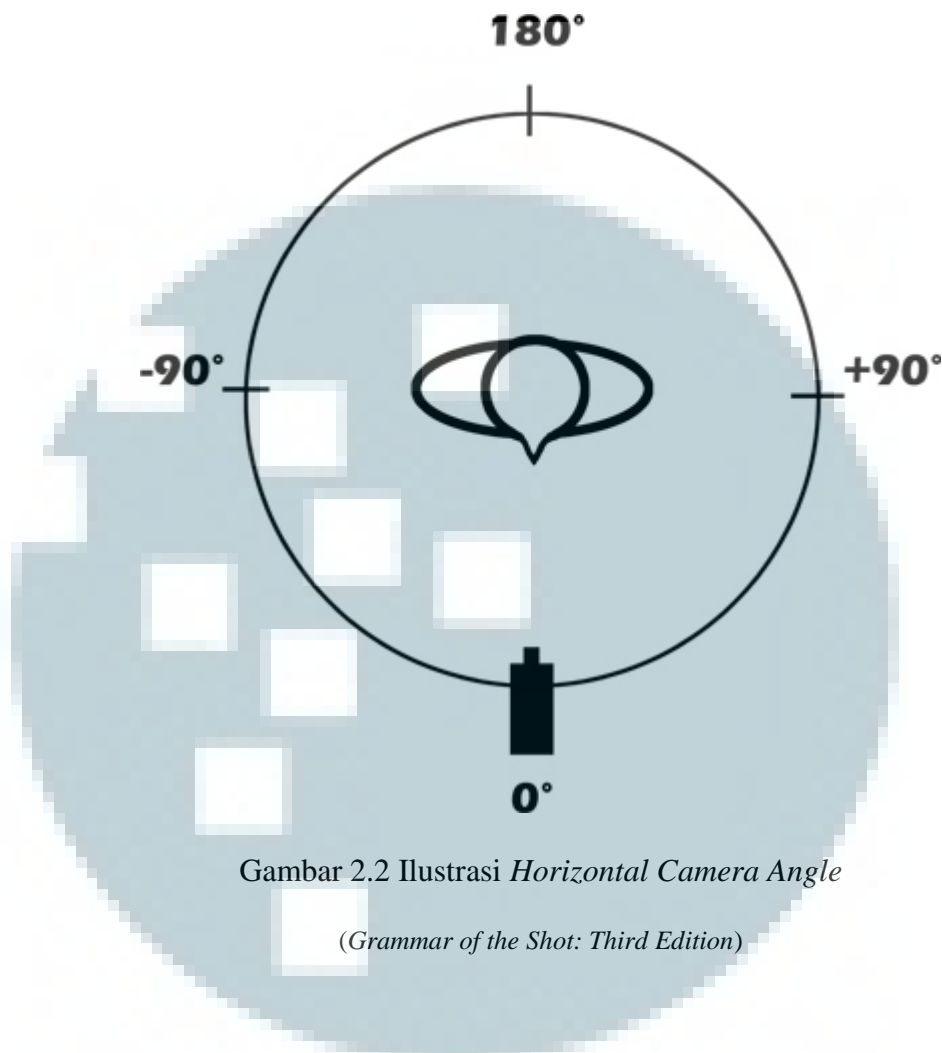
tidak tersampaikan dengan baik melalui penggambarannya di *storyboard*, kemungkinan besar *shot* tersebut tidak akan berfungsi dengan baik pada sebuah film.

2.2. *Shot*

2.2.1 Elemen-Elemen *Shot*

Sebuah *shot* adalah penangkapan gambar dari sebuah aksi yang terambil dari sebuah sudut pandang (Thompson & Bowen, 2009, hlm. 8). Perancangan *shot* akan menentukan bagaimana sebuah aksi dalam adegan tersebut ditangkap oleh penonton. *Camera position*, *vertical camera angle*, *horizontal camera angle*, komposisi, *rule of third*, semua subelemen-subelemen perancangan ini memiliki kekuatannya masing-masing dalam membawakan sebuah cerita:

- *Horizontal Camera Angle* menentukan posisi sudut sumbu X sebuah kamera ketika melakukan pengambilan gambar. Jenis-jenis *shot* yang dihasilkan berupa *frontal shot*, *3/4 shot*, *profile shot*, *3/4 back shot*, dan *full back shot*. (Thompson & Bowen, 2009).



Gambar 2.2 Ilustrasi *Horizontal Camera Angle*
 (Grammar of the Shot: Third Edition)

- Pada *frontal shot*, sumbu X kamera diposisikan pada sudut 0 derajat. Jenis *shot* ini memberikan seluruh informasi dari subjek, karena tidak ada bagian dari ekspresi muka yang tidak kelihatan. Biasanya digunakan ketika subjek yang disorot melakukan sesuatu yang membutuhkan informasi jelas dari ekspresinya, contohnya berpikir dan berbicara. Umumnya digunakan dalam dokumenter atau acara-acara berita (Thompson & Bowen, 2009, hlm. 50).



Gambar 2.3 Contoh *frontal shot*

(*Grammar of the Shot: Third Edition*)

- Dalam $\frac{3}{4}$ *shot*, sebuah kamera mengambil gambar dari sudut 45 derajat. $\frac{3}{4}$ *shot* memberikan informasi kepada penonton seperti sebuah *frontal shot*, hanya saja dengan menggunakan sudut $\frac{3}{4}$, sebuah gambar lebih terasa memiliki kedalaman. Sudut horisontal $\frac{3}{4}$ *shot* adalah yang paling umum digunakan dalam film fiksi (Thompson & Bowen, 2009, hlm. 51).



Gambar 2.4 Contoh $\frac{3}{4}$ *shot*

(*Grammar of the Shot: Third Edition*)

- Pada *profile shot*, kamera diposisikan pada sudut 90 derajat. Penggunaan *profile shot* memudahkan penonton untuk mengidentifikasi lekuk muka dan gaya rambut sebuah karakter, layaknya sebuah siluet. Namun *profile shot* tidak mengungkapkan seluruh informasi, karena hanya setengah bagian wajah karakter diperlihatkan, dan ini dapat digunakan untuk memberikan penonton ketidakpercayaan dan kesan bahwa sebuah karakter mungkin memiliki rahasia yang belum terungkap. (Thompson & Bowen, 2009, hlm. 52)



Gambar 2.5 Contoh *profile shot*

(*Grammar of the Shot: Third Edition*)

- Sebuah $\frac{3}{4}$ *back shot* diraih dengan memposisikan kamera pada sudut 135 derajat. *Shot* ini bersifat objektif, dan digunakan agar penonton bisa berbagi pengalaman dengan subjek. Penonton juga akan

memposisikan dirinya sebagai subjek, karena ekspresi subjek tidak diperlihatkan (Thompson & Bowen, 2009, hlm. 53).



Gambar 2.6 Contoh $\frac{3}{4}$ back shot

(*Grammar of the Shot: Third Edition*)

- Pada *full back shot*, kamera diposisikan tepat dibelakang subjek (180 derajat). Memiliki beberapa variasi penggunaan, *full back shot* yang digunakan bersamaan dengan pergerakan subjek dan *tracking shot* (pergerakan kamera yang “mengikuti”), memberikan kesan bahwa subjek sedang membawa penonton ke tempat yang baru. Sedangkan dalam *set horror* dan *suspense*, teknik ini digunakan untuk mengungkapkan ada makhluk astral yang sedang mengikuti/menghantui subjek (Thompson & Bowen, 2009, hlm. 54).

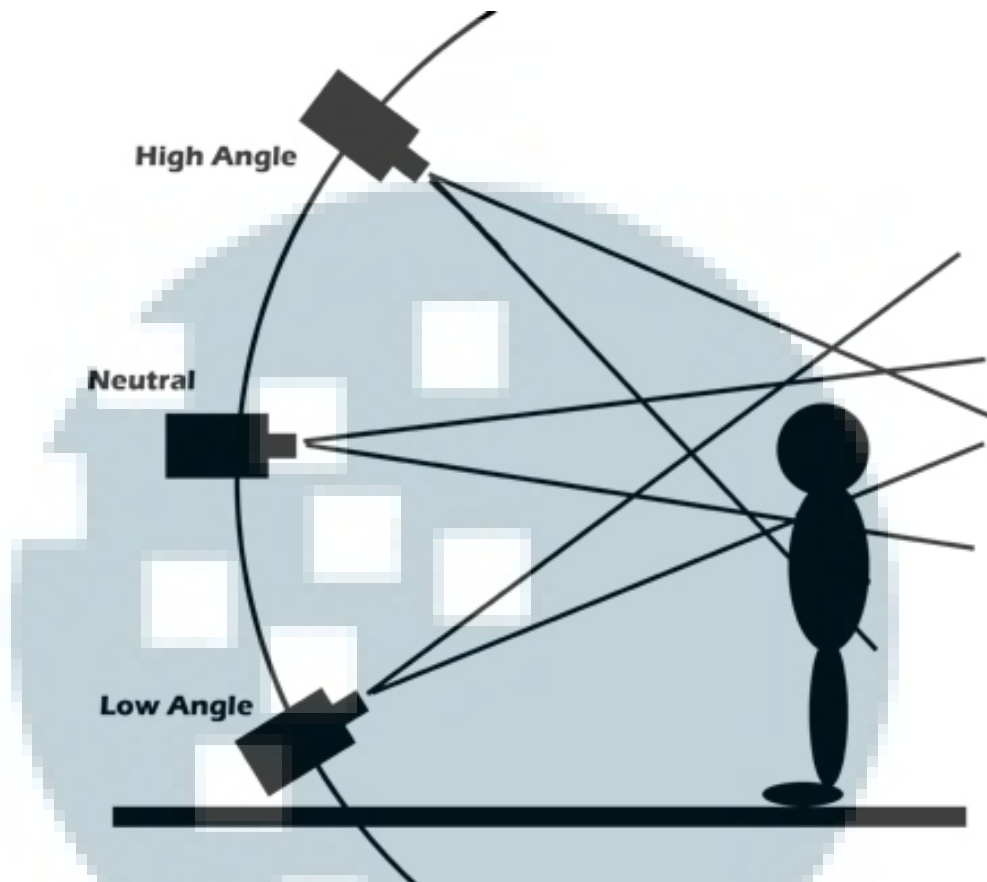


Gambar 2.7 Contoh *full back shot*

(*Grammar of the Shot: Third Edition*)

- *Vertical Camera Angle* menentukan posisi sudut sumbu Y sebuah kamera ketika melakukan pengambilan gambar. Dibagi menjadi *bird's eye view*, *high angle*, *eye-level/neutral*, *low angle* dan *frog's eye view* (Thompson & Bowen, 2009).

UMMN

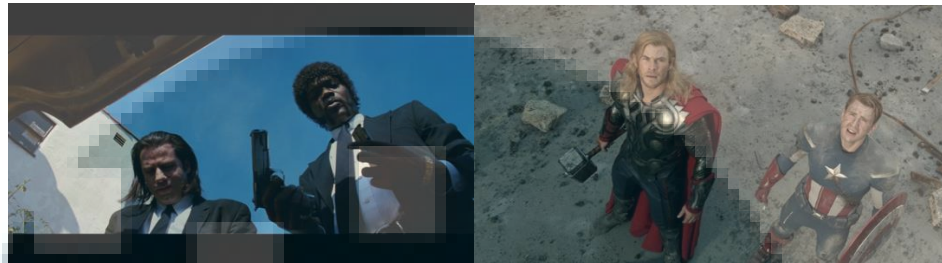


Gambar 2.8 Ilustrasi *vertical camera angle*

(*Grammar of the Shot: Third Edition*)

- Pada teknik kamera *low angle shot*, kamera diposisikan sedikit dibawah dari *eye-level* subjek, sehingga lensa kamera terarah dari bawah ke atas. Teknik *low angle shot* digunakan untuk memberikan kesan dominan pada subjek, karena subjek tampak lebih besar ketika disorot melalui sudut pandang rendah. (Van Sijll, 2005, hlm. 162)
- Pada teknik kamera *high angle shot*, kamera diposisikan sedikit diatas subjek dengan lensa kamera mengarah ke bawah. Teknik *high angle* digunakan untuk mengecilkan subjek dan memberikan kesan

bahwa subjek lebih lemah dari permasalahan yang ia hadapi. (Van Sijll, 2005, hlm. 160)



Gambar 2.9 dan 2.10 Contoh *low angle shot* dan *high angle shot*

(<http://journalsoncinema.tumblr.com/post/45984211750/tarantino-motifs-low-angle-shots>)

(<http://www.premiumbeat.com/blog/frame-high-angle-shot-professionally/>)

- Sudut kamera *frog's eye view* pada dasarnya adalah sebuah *low angle shot*, namun kamera diposisikan jauh dibawah subjek, sehingga kesan kemegahan dan kebesaran dari subjek yang disorot benar-benar tertonjolkan. Teknik ini juga dapat digunakan untuk menonjolkan betapa besarnya masalah yang seorang karakter harus hadapi.
- Pada sudut kamera *bird's-eye view*, kamera diposisikan jauh diatas subjek. Teknik ini digunakan untuk memberikan kesan bahwa sebuah karakter sedang diawasi, menyampaikan cerita melalui perspektif karakter yang berkuasa, atau semata-mata untuk

memperlihatkan kondisi geografis sebuah lokasi (Thompson & Bowen, 2009, hlm. 58).



Gambar 2.11 Contoh *frog's-eye view*

(<http://tipsfotografi.net/inilah-tips-menggunakan-komposisi-frog-eye-yang-perlu-kamu-cobain.html>)



Gambar 2.12 Contoh *bird's-eye view*

(<http://hypebeast.com/2015/6/trashhand-offers-up-a-birds-eye-view-of-toronto>)

- *Camera Position* merupakan salah satu dari prinsip dasar sinema yang amat berpengaruh terhadap pembawaan sebuah adegan dalam cerita. Menurut Thompson dan Bowen (2009), melalui jarak kamera ke subjek, sebuah subjek dapat ditafsirkan penonton dengan kesan yang berbeda-beda. Jarak dekat berarti penting dan bersifat intim, sedangkan jarak jauh berarti ada interaksi subjek tersebut dengan lingkungannya.
 - *Close-Up Shot*: Kamera diposisikan dekat dengan subjek, sehingga subjek memenuhi nyaris seluruh *frame* dan hanya memperlihatkan kepala dan punggung subjek. Jenis *shot* ini umumnya digunakan untuk mendramatisir situasi atau menarik simpati penonton terhadap

subjek yang disorot, karena penonton dibawa ke ruang pribadi/intim karakter tersebut. (Thompson & Bowen, 2009, hlm. 9)

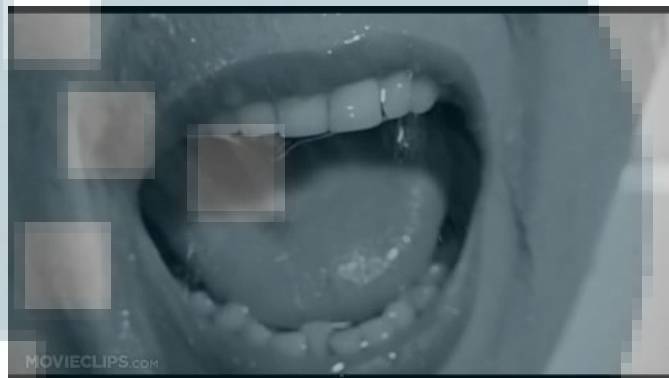


Gambar 2.13 *Close-Up Shot*

(<http://filmneedle.blogspot.co.id/2011/04/jonathan-demme-and-close-up.html>)

- *Extreme Close-Up Shot*: Objek yang disorot berukuran miniatur (sangat kecil), atau sebuah karakter disorot bagian tubuhnya secara spesifik. Digunakan untuk menajamkan detail sehingga sebuah benda kecil dapat terlihat dengan jelas dan menyampaikan informasi, atau mendramatisir situasi. (Thompson & Bowen, 2009, hlm. 21)

UMMN



Gambar 2.14 dan 2.15 *Extreme Close-Up Shot*

(<http://bluefish0.weebly.com/blog/camera-shots-angles-and-movement>)

(<http://tjumawancensasmedia.blogspot.co.id/2011/10/psycho-1960-one-of-films-i-seen-film.html>)

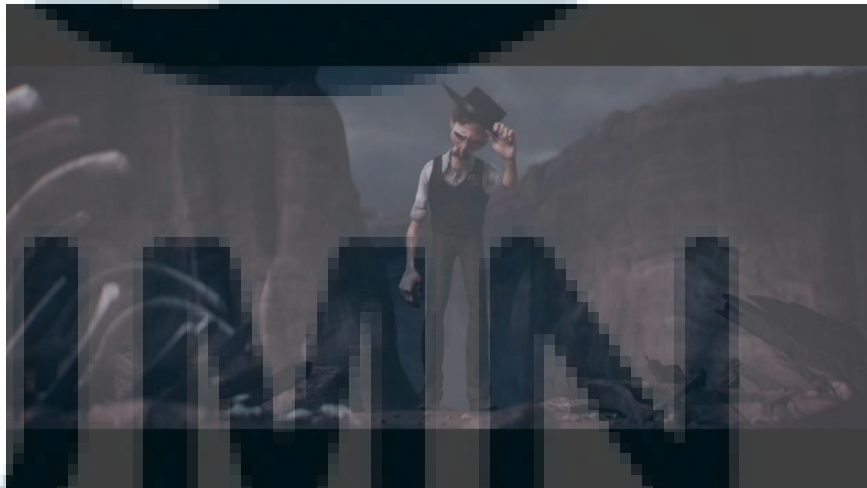
- *Medium Shot*: Karakter disorot lebih jauh dari *Close Up Shot*, untuk memberikan sedikit ruang kepada objek-objek disekitar karakter. Umumnya *medium shot* memuat sebuah karakter dari kepala hingga pinggang. Jenis *shot* ini adalah jenis *shot* yang paling natural di mata manusia, karena dalam kehidupan sehari-hari manusia terbiasa melihat keadaan sekitar seperti yang tampak pada *medium shot*, khususnya ketika sedang berinteraksi dengan manusia lain. (Thompson & Bowen, 2009, hlm. 8)



Gambar 2.16 *Medium Shot*

(<http://floobynooby.blogspot.co.id/2013/12/the-cinematography-of-incredibles-part-1.html>)

- *Long Shot*: Memuat seluruh tubuh subjek utama, sebuah *long shot/wide shot* digunakan untuk menonjolkan lingkungan sekitar tempat subjek berada. *Long shot* juga digunakan untuk menyampaikan waktu dan suasana kepada penonton (Thompson & Bowen, 2009, hlm. 8).



Gambar 2.17 *Long Shot*

(*Borrowed Time*, 2016)

- *Extreme Long Shot*: Disebut juga sebagai *establishing shot*, jenis *shot* ini umumnya digunakan untuk memulai/membangun pengetahuan penonton akan situasi/lokasi *background* dari sebuah *scene*, karena sebuah *extreme long shot* menyorot dari jarak yang sangat jauh dan hanya meninggalkan sedikit ruang untuk subjek, alhasil menonjolkan *background* (Thompson & Bowen, 2009, hlm. 8).



Gambar 2.18 *Extreme Long Shot*

(<http://floobynooby.blogspot.co.id/2013/12/the-cinematography-of-incredibles-part-1.html>)

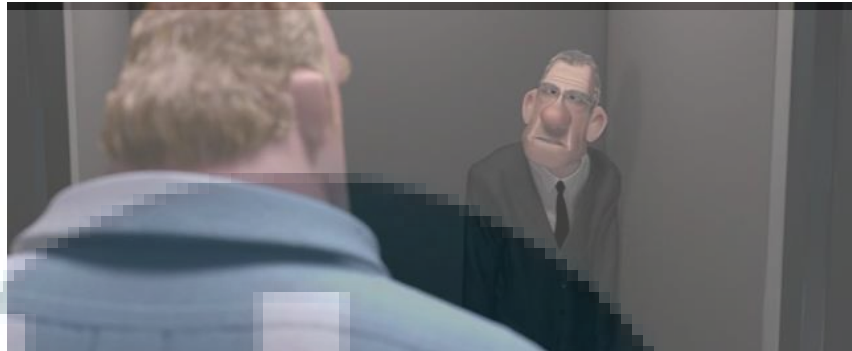
- *Two-Shot*: Jenis *shot* dimana dua subjek disorot secara bersamaan dalam sebuah gambar. Bisa juga berupa *medium shot* atau *long shot*. *Two-Shot* umumnya digunakan untuk menggambarkan interaksi kedua subjek, harmoni atau disharmoni, tergantung kebutuhan film (Van Sijll, 2005, hlm. 152).



Gambar 2.19 Contoh *Two-Shot*

(<https://theblueeyedguyblog.wordpress.com/tag/camera-shots/>)

- *Over-the-Shoulder Shot*: Kamera diposisikan dibelakang bahu seorang karakter. Bahu dan kepala subjek pertama yang membelakangi kamera ini menjadi bingkai bagi subjek kedua (yang tidak membelakangi kamera), memberikan perhatian utama kepada subjek kedua ini. Jenis *shot* ini juga digunakan untuk mensugestikan bahwa kedua karakter ini memiliki hubungan dekat, atau memberikan kesan sesak/sempit (Van Sijll, 2005, hlm. 154). *Over-the-Shoulder shot* juga memiliki kegunaan lain karena kemiripannya dengan $\frac{3}{4}$ *back view shot*, yang mengundang penonton untuk berbagi pengalaman dengan subjek *shot* dan berpikir selayaknya ia mengalami kejadian tersebut bersama dengan karakter yang disorot (Thompson & Bowen, 2009, hlm. 53).



Gambar 2.20 Contoh *Over-the-Shoulder Shot*

(<http://floobynooby.blogspot.co.id/2013/12/the-cinematography-of-incredibles-part-1.html>)

- *Point-of-View Shot*: Jenis *shot* ini berusaha menjelaskan narasi melalui pembawaan subjek. Lensa kamera diposisikan pada *eye-level*, dan menyorot ke arah subjek melihat. *Point-of-View shot* biasanya digunakan untuk mendramatisir situasi atau mengizinkan penonton melihat apa yang sebuah karakter alami secara subjektif (Van Sijll, 2005, hlm. 157).



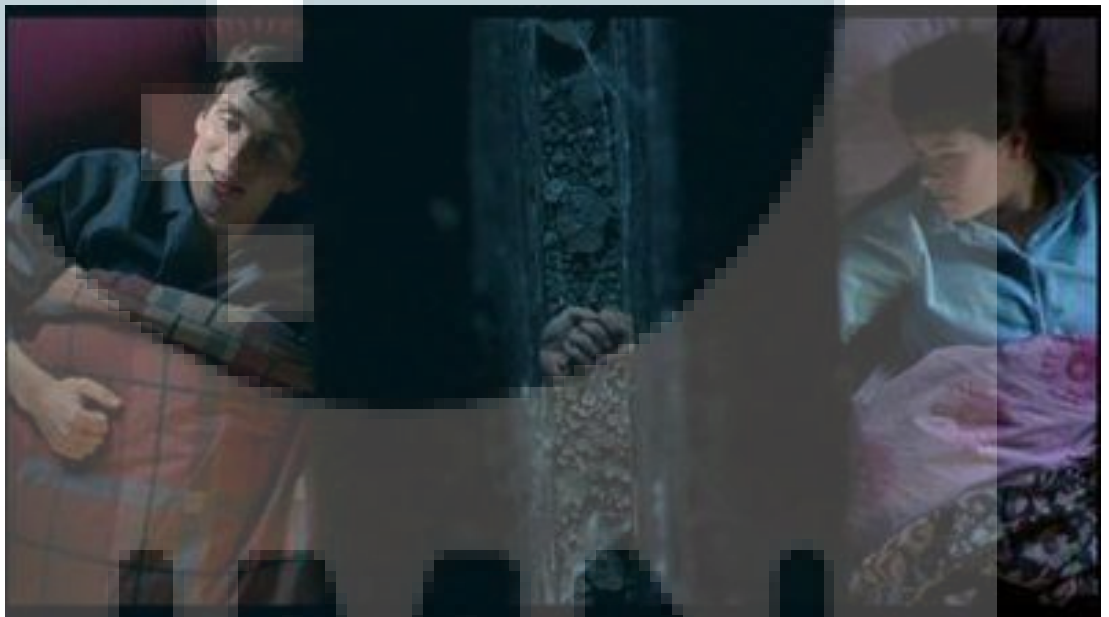
Gambar 2.21 Contoh *POV shot* melalui sudut pandang orang pertama

(<http://www.robinoneillphotography.com/ACTION/paved/9/>)

2.2.2 Komposisi

Komposisi adalah pengaturan dan penataan informasi dari seluruh elemen-elemen yang terdapat dalam sebuah *shot* (Brown, 2012), membuat elemen-elemen tersebut terlihat bukan sebagai individu namun sebagai sebuah kesatuan yang berinteraksi.

- *Balance*: Teknik komposisi *balance* digunakan untuk mencitrakan kestabilan dan keseimbangan kepada penonton. Apabila terdapat dua karakter, *balance* dapat digunakan untuk menyampaikan adanya hubungan baik dari kedua karakter tersebut (Van Sijll, 2005, hlm. 24).



Gambar 2.22 Contoh *balance*

(http://www.tboake.com/madness/janes/symmetry_asymmetry_madness.html)

- *Imbalance*: Teknik komposisi *imbalance* umumnya digunakan untuk mencitrakan ketidakstabilan dan disorientasi cerita, khususnya ketika terjadi sebuah konflik (Van Sijll, 2005, hlm. 22).

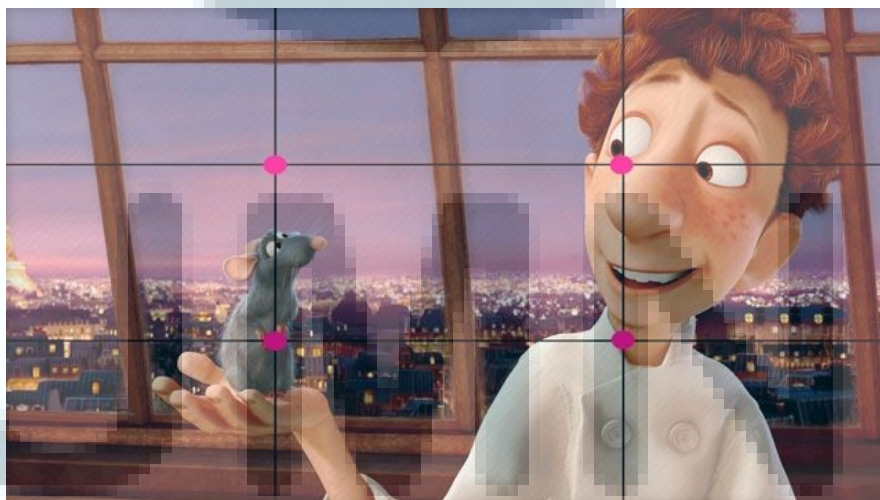


Gambar 2.23 Contoh *imbalance*

(*Cinematic Storytelling: The 100 Most Powerful Film Conventions Every Filmmaker Must Know*)

2.2.3 *Rule of Third*

Rule of third adalah teknik garis semu yang diadopsi dari dunia fotografi, dimana posisi sebuah objek meraih *visual interest* ketika diposisikan pada titik-titik fokus yang didapatkan setelah membagi sebuah gambar menjadi 9 kotak menggunakan garis sepertiga (Thompson & Bowen, 2009, hlm. 42-43).



Gambar 2.24 Contoh *rule of third*

(<http://www.leandrodeodato.com/graphic-design-fundamentals-for-games/>)