



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 Williams (2012) menyatakan bahwa, animasi berasal dari bahasa latin *Anima* yang berarti memberi nyawa, hidup, jiwa dan semangat. Animasi merupakan kumpulan dari gambar-gambar yang membuat sebuah pola gerakan yang disusun secara beraturan dan seolah-olah kumpulan gambar tersebut terlihat memiliki ritme dan bergerak, serta memberikan kesan seperti seolah-olah bergerak hidup. Animasi terus berkembang dari zaman ke zaman seiring dengan waktu dan perkembangan teknologi.

2.1.1. Jenis-jenis Animasi

Macam-macam animasi berdasarkan jenisnya dapat berupa animasi *stop motion*, animasi 2D, animasi 3D dan *hybrid animation* (Williams, 2012).

1. Animasi *Stop Motion*

Animasi *stop motion* berasal dari dua kata yaitu *stop* dan *motion*, yang berarti berhenti dan bergerak. Biasa disebut juga dengan *Clay animation* atau *Clay-mation* karena pembuatan animasi *stop motion* ini identik dengan tanah liat.

2. Animasi 2D

Animasi tradisional atau animasi 2D adalah animasi yang pembuatannya dilakukan dengan menggunakan tangan manusia.

Animasi tradisional juga dikenal sebagai *Cell Animation* karena pembuatannya memerlukan banyak *cell* untuk membuat suatu gerakan.

3. Animasi 3D

Animasi 3D adalah animasi yang dibuat seluruhnya melalui media komputer dan secara digital. Animasi 3d berbeda dengan animasi 2d, karena animasi 3d memiliki bentuk, *volume*, dan ruang sehingga dapat diputar dan dilihat dari berbagai macam arah.

4. Hybrid Animation

Animasi kombinasi atau *hybrid animation* adalah animasi yang dibuat dengan menggabungkan teknik animasi 2d dengan 3d, animasi 2d dengan *live shot*, maupun animasi 3d dengan *live shot*.

2.2. Storyboard

Menurut Hart (2008), *storyboard* itu adalah awal mula dari sebuah bagian dalam *pre-production* pembuatan sebuah animasi digunakan untuk memberi gambaran *frame-by-frame* dan *shot-by-shot* dari setiap *shot* yang akan dibuat menjadi sebuah animasi. *Storyboard* menjadi landasan dari *script* yang menjadikan keseluruhan produksi menjadi teratur dan sesuai dengan *script* yang sudah dibuat dan dapat memberikan gambaran yang benar seperti apa tampilan film animasi tersebut nantinya. (hlm. 1).

Storyboard dibedakan menjadi dua jenis, yaitu, *presentation board* dan *production board*. *Presentation board* adalah sedikit gambaran dari suatu adegan yang akan dilakukan dalam sebuah film. Gambar *presentation board* pun biasanya lebih sedikit dari *production board* karena hanya mengambil *key animation* dari

setiap *scene* yang akan dibuat. Namun, *presentation board* dibuat sangat terperinci, rapi dan jelas karena untuk mempresentasikan sebuah adegan di depan *producer*, sutradara, dan *client*. Sedangkan *production board* biasanya menggunakan gambar kasar tetapi jelas dan bisa di mengerti bagaimana *angle shot* kamera, *timing*, dan *framing* yang akan dilakukan di adegan tersebut.

Dengan adanya *storyboard*, produser bisa memperkirakan bagaimana adegan yang akan didapat dan memprediksikan biaya yang mungkin akan keluar untuk projek film yang akan dibuat. Salah satu tantangan terbesar yang biasa dihadapi oleh *storyboard artist* adalah permintaan dari beragam anggota tim *pre-production*. Mencoba untuk memuaskan mereka secara visual dan naratif memerlukan *script* yang di interpretasikan oleh *producer*, sutradara, *director of photography*, *cinematographer*, *art director*, *production designer*, *set designer* dan tim *sound effect*. Sebagai designer *storyboard* kita diharuskan memberikan kualitas sketsa yang baik di bawah tekanan.

Menurut Katz (1991), seorang *storyboard artist* juga harus bisa memisahkan bagian-bagian dari latar adegan, mana *Foreground* (FGD), *Middleground* (MGD), dan *Background* (BGD). (hlm. 229). Dan juga harus punya pengetahuan yang baik dalam desain dan menggambar terutama dalam pergerakan manusia. Sebagai seorang *storyboard artist* juga harus mengetahui prinsip dasar dan komponen dasar dari sebuah *storyboard*.

2.3. Rule of Thirds



Gambar 2.1. *Rule of Thirds*

(<http://2.bp.blogspot.com/-IFvvLJzOd48/TbqTlUacmrI/AAAAAAAAARKM/6m4vR4smiS4/s1600/thirds5.jpg>)

Storyboard selalu digambarkan di kertas kotak yang memanjang, untuk menyamakan semua *aspect ratio* dari setiap gambarnya. *Aspect ratio* dari sebuah proyeksi gambar berkisar 1.65:1 sampai 2.55:1. Proporsi *storyboard* ini harus digambarkan oleh seorang *storyboard artist* untuk menggambarkan satu adegan *frame*. Suku Yunani kuno menyebut *aspect ratio* tersebut dengan istilah *divine proportion* ataupun *golden rectangle*. Pembagian tersebut merupakan proporsi sempurna yang digunakan dalam sejarah seni.

Rule of thirds ini biasanya digunakan oleh semua *storyboard artist* profesional dan *designer* produksi. Penempatan seorang aktor atau benda tepat di tengah dalam setiap *frame* itu sangat membosankan. Hanya seperti sebuah garis yang bersinggungan ditengah persegi. Dalam sebuah *frame* hal itu juga merupakan kesalahan, karena sebuah komposisi tidak pernah bisa dibagi dua dengan rata.

2.4. *Camera Shots*

Menurut Hart (2008), salah satu aspek yang paling dinamis dan berpengaruh dalam dunia *cinematography* adalah kemampuan untuk menentukan dan mengubah sudut pandang kamera dan bisa memberikan kesan prespektif yang berbeda-beda di setiap *shot* nya. Sudut pandang juga merupakan hal yang paling penting untuk membuat para penonton tertarik dengan apa yang pembuat film tersebut ingin penonton lihat. Jika suatu film hanya memiliki satu sudut pandang kamera yang sama dan tidak bergerak terus menerus maka akan membuat penonton menjadi bosan. Sama hal nya dalam membuat sebuah *storyboard* film animasi, sang *storyboard artist* harus bisa menentukan sudut pandang dan pergerakan kamera yang pas agar kesan yang ingin disampaikan oleh film yang dibuat bisa tersampaikan. (hlm. 49-54).

2.4.1. *Sudut Pandang (Shot Angles)*

Dalam membuat sebuah *storyboard* yang baik, sang *storyboard artist* harus perlu mengetahui berbagai macam dan jenis-jenis *shot*. Dengan mengetahui berbagai macam dan jenis-jenis *shot*, sang *storyboard artist* jadi mengetahui apa saja *shot* yang harus dipakai dan sesuai dengan adegan yang nantinya ingin dibuat agar kesan dari setiap bagian film animasi tersebut bisa tersampaikan dengan baik dan benar. Menurut Mercado (2011), Dari berbagai macam dan jenis-jenis sudut pandang kamera dapat diuraikan sebagai berikut :

- a) *Close-Up (CU)* : *Shot* yang menampilkan dari batas bahu sampai atas kepala. *Angle* ini lebih berfokus pada ekspresi objek karena hanya focus di bagian wajah.



Gambar 2.2. *Close-Up*

(<http://4.bp.blogspot.com/-aOqEGgH9kyU/TboFOTnwthI/AAAAAAAAARHw/h4H4zfWy7i4/s640/cu7.png>)

- b) *Medium Close-Up (MCU)* : *Shot* yang menampilkan dari batas dada sampai atas kepala. *Angle* ini lebih berfokus pada kegiatan yang dilakukan objek dari batas dada hingga kepala.



Gambar 2.3. *Medium Close-Up*

(<http://1.bp.blogspot.com/-HyhRZXYs6rI/TboDF7stG-I/AAAAAAAAARHU/DM2AkG2BSA8/s640/mcu.png>)

- c) *Big Close-Up (BCU)* : *Shot* yang hanya menampilkan bagian tubuh atau benda tertentu. *Angle* ini hanya fokus di satu objek saja.



Gambar 2.4. *Big Close-Up*

(<http://2.bp.blogspot.com/-XSek9SHXrg4/TboHdpZlbrI/AAAAAAAAARic/FBipfqjXw8/s1600/ecu6.png>)

- d) *Extreme Close-Up (EXT CU)* : Shot yang menampilkan detail objek. Contohnya hanya mengambil bagian mata saja. *Angle* ini juga berfokus pada ekspresi dari si objek.



Gambar 2.5. *Extreme Close-Up*

(<https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/564x/09/82/57/098257ebe56233c8880592d335d47574.jpg>)

- e) *Medium Shot (MS)* : Shot yang menampilkan sebatas pinggang sampai atas kepala. *Angle* ini lebih berfokus pada kegiatan yang dilakukan

objek dari batas pinggang hingga kepala tetapi juga memberitahu informasi kejadian di tempat tersebut.



Gambar 2.6. *Medium Shot*

(<http://1.bp.blogspot.com/-vpA8oBie9sw/TboB4TmUaeI/AAAAAAAAARHM/n8dQsXqsrTs/s1600/mediumshot5.png>)

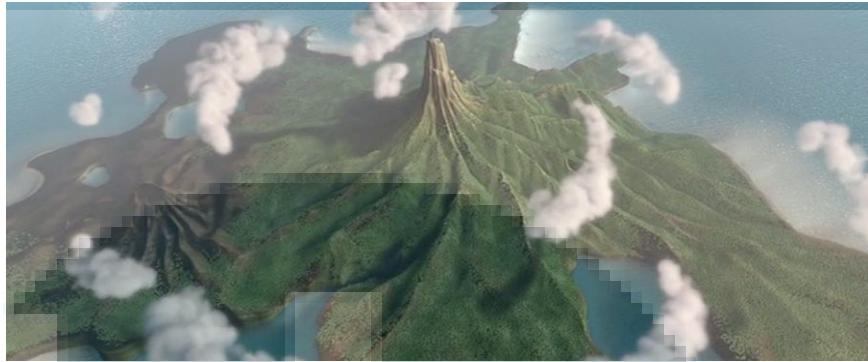
- f) *Long Shot (LS)* : *Shot* yang menampilkan keseluruhan badan. *Angle* ini juga digunakan untuk memperlihatkan suasana sekeliling objek secara keseluruhan.



Gambar 2.7. *Long Shot*

(<http://1.bp.blogspot.com/-eLfInnkzeOU/Tbn8ff8NmcI/AAAAAAAAARG8/3zFIzNXvuR0/s1600/fs5.png>)

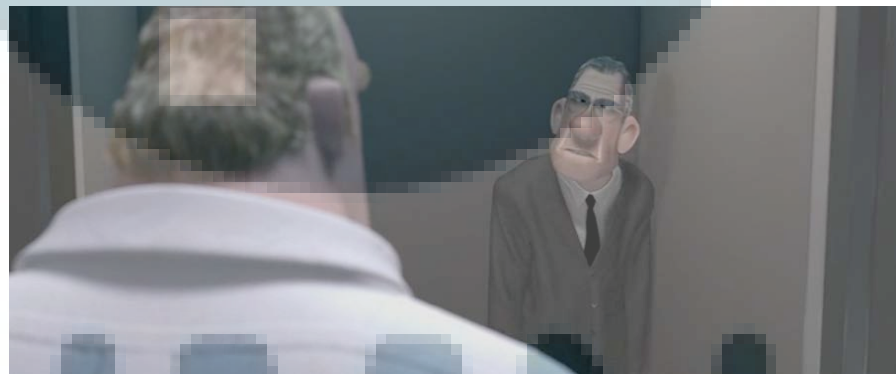
- g) *Establish Shot (EST)* : *Shot* yang menampilkan keseluruhan pemandangan atau suatu tempat untuk memberi orientasi dimana tempat suatu kejadian atau peristiwa terjadi.



Gambar 2.8. *Establish Shot*

(http://1.bp.blogspot.com/-u_kE5iQNr_Y/Tbn3a8DKgLI/AAAAAAAAARGA/vXsY31pFZtw/s1600/ews2.png)

- h) *Over the Shoulder (OTS)* : Shot yang mengambil gambar di mana kamera berada di belakang bahu salah satu pelaku, dan bahu si pelaku tampak atau kelihatan dalam *frame*. *Angle* ini biasa dipakai untuk percakapan yang dilakukan oleh 2 karakter yang saling berhadapan.



Gambar 2.9. *Over the Shoulder*

(<http://1.bp.blogspot.com/-oMREUVSb6RA/TboNjEjsBsI/AAAAAAAAARJI/pOGPSwWGWus/s1600/ots1.png>)

- i) *High Angle (Bird Eye View)* : Posisi kamera lebih tinggi dari objek. Biasanya *angle* ini digunakan untuk menciptakan objek menjadi

tertekan karena pandangan kamera terhadap objek terlihat lebih kecil.

Tetapi *angle* ini bisa juga memberi kesan luas.



Gambar 2.10. *High Angle*

(<http://1.bp.blogspot.com/-LTka7-1AluY/TboM6nP8W5I/AAAAAAAAARJA/bYdSs2S3K24/s1600/birdseyeview.png>)

- j) *Normal Angle (Human Eye View)* : Posisi kamera sejajar dengan objek. *Angle* ini biasa dipakai untuk menerangkan kegiatan yang sedang dilakukan objek.



Gambar 2.11. *Normal Angle*

(http://4.bp.blogspot.com/-fHc0_CUtpRU/Tbn8ZpWN6LI/AAAAAAAAARGw/0hDVpiajfVo/s1600/fs2.png)

- k) *Low Angle (Frog Eye View)* : Posisi kamera lebih rendah dari objek.

Angle ini biasa dipakai untuk menciptakan kesan objek memiliki

kekuatan seperti terlihat kuat, besar, dan perkasa. Pandangan objek dalam *angle* ini terlihat prespektif yang meninggi sehingga sang objek terlihat seperti jagoan ataupun seperti masalah besar yang datang.



Gambar 2.12. *Low Angle*

(<http://3.bp.blogspot.com/-YGxx5aHlWOo/TboM78mwq6I/AAAAAAAAARJE/tjuVU1yQ0Vg/s1600/wormseyeview.png>)

2.5. **Komedi**

Menurut Ross (2005), komedi adalah suatu genre yang berisikan cerita lucu yang umumnya diakhiri dengan kebahagiaan. Komedi itu bukan hanya berdasarkan suka ria, tetapi juga bisa digabung dengan sindiran. Humor pada dasarnya adalah imajinasi dan kemampuan otak menemukan asosiasi yang baru dan menakjubkan. Macam-macam jenis komedi bisa diuraikan sebagai berikut:

- a) *Slapstick* : Komedi fisik yang mudah dicerna dan mencakup 3 hal utama yaitu, derita, celaka, dan aniaya.
- b) *Alternative* : Komedi yang disampaikan secara menyimpang dari komedi biasanya.
- c) *Observational* : Komedi yang didasari observasi kehidupan sehari-hari.

- d) *Black Comedy* : Komedi yang biasa mencakup sisi gelap sehari-hari seperti politik, rasisme, agama, terorisme, dan peperangan.
- e) *Blue Comedy* : Komedi yang biasanya mencakup pembahasan seputar tema sex, libido, dan hal-hal tabu.
- f) *Character Comedy* : Komedi yang menciptakan sebuah karakter bertingkah dengan lucu atau menirukan karakter seseorang.
- g) *Cringe Comedy* : Komedi yang mengandalkan kejadian memalukan.
- h) *Insult Comedy* : Komedi yang menghina atau merendahkan individu atau kelompok.
- i) *Property Comedy* : Komedi yang mengandalkan property dalam membuat kelucuan.
- j) *Surreal Comedy* : Komedi yang lebih kea rah sesuatu yang tidak masuk akal, *absurd*, aneh, dan diluar akal sehat.
- k) *Sketch Comedy* : Komedi singkat yang ditulis dengan skema terstruktur.

2.5.1. *Slapstick Comedy*

Menurut Ross (2005), *slapstick comedy* adalah komedi fisik yang mudah dicerna dan mencakup 3 hal utama yaitu, derita, celaka, dan aniaya. Jenis komedi fisik ini ditandai dengan humor yang luas, situasi yang absurd, dan biasanya menggunakan aksi kekerasan. *Slapstick comedy* lebih dari sekedar pelawak atau badut belaka. Biasanya *slapstick comedy* diperankan oleh pemain acrobat ataupun pesulap ahli agar aksi dari pemerannya bisa sesuai tanpa hambatan dengan waktu yang tepat.

Kekerasan selalu menjadi daya tarik utama dari *slapstick comedy* dan selalu menjadi senjata utamanya. *Slapstick comedy* pertama kali digunakan pada abad ke-16, ketika Harlequin, salah satu karakter utama komedian Italia menggunakan dayung untuk memukul seseorang. Sejak itulah *slapstick comedy* telah menjadi bagian dari seni komedi rendah dan sandiwara zaman kuno. Hingga di akhir abad ke-19, film memberikan kesempatan yang lebih besar untuk lelucon visual, komedian seperti *Charlie Chaplin*, *Harold Lloyd*, dan *Mack Sennett* memperkenalkan rutinitas klasik seperti pengejaran gila dan adegan lempar pie pada masa itu sehingga *slapstick comedy* dapat dikatakan telah berubah dari seni humor yang rendah menjadi seni humor yang tinggi.

2.5.2. **Visual Comedy**

Menurut Ross (2005), visual komedi bisa berupa dalam film bisu, kartun, dan badut. Walaupun film kartun berada diluar cakupan komedi, namun sangat memungkinkan untuk mengomentari bagaimana cara kartun berinteraksi lewat visual sehingga terbuatlah sebuah komedi. Dibutuhkan fitur-fitur yang digunakan oleh kartun atau film bisu yang tidak menggunakan dialog agar cerita komedi yang ingin disampaikan bisa tersampaikan. Fitur yang dipakai yaitu berupa kualitas visual dan kualitas nada-nada suara yang digunakan untuk efek dan *backsound* dari sebuah adegan. Sehingga penonton seolah-olah tahu cerita apa yang sedang mereka lihat walaupun adegan tersebut tidak menggunakan dialog.