



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. Film Animasi

Menurut Williams dan Sutton (2009), Film animasi adalah merupakan seni yang dapat memberikan "nafas kehidupan" ke dalam gambar. Sejak dahulu manusia telah mencoba membuat gambar yang bergerak, yaitu sekumpulan gambar sekuensial yang digerakan dengan metode tertentu dan menciptakan ilusi optik yang membentuk pergerakan. jauh sebelum film dan televisi ada. Dari bukti pra-sejarah yang ada, 35000 tahun yang lalu, manusia menggambar hewan di dinding-dinding gua dengan dua pasang kaki, memperlihatkan adanya pergerakan. Mesir tahun 1600 sebelum masehi, di dalam kuil Dewi Isis terdapat gambar sang dewi di tiap kolom dan digambarkan dengan posisi berubah-ubah menunjukkan pergerakan. Lalu di masa Yunani kuno, terdapat guci dengan gambar dekorasi yang terdapat figur yang melakukan pergerakan. Selanjutnya, metode animasi pun mulai berkembang, mulai dari *Thraumatrope* hingga *Praxinoscope*. (hlm. 11-14)

Dalam masa kini animasi dapat dibuat dengan berbagai cara, dan disampaikan dengan banyak cara, contohnya dari yang dengan menggunakan *flip book*, sampai menggunakan komputer. Teknik animasi yang dapat digunakan dalam memproduksi film animasi adalah animasi 2D (tradisional atau *cel*), *cutout* dan *collage*, *motion graphics*, *stop-motion*, 2D digital *bitmap*, 2D digital *vector*, dan 3D digital. Animasi juga termasuk dan disampaikan dengan menggunakan suara atau tanpa suara, musik, dan efek. (Withrow, 2009, hlm.10).

2.2. Storyboard

Torta dan Minuty (2011) mengungkapkan *Storyboard* merupakan segala adegan - adegan dari sekumpulan *scene* yang menyampaikan tentang cerita melalui, sekumpulan gambar-gambar dan ilustrasi atau fotografi (hlm. 04).



Gambar 2.1 Storyboard 'How to Train Your Dragon'

(<http://justinhunt.blogspot.co.id/>)

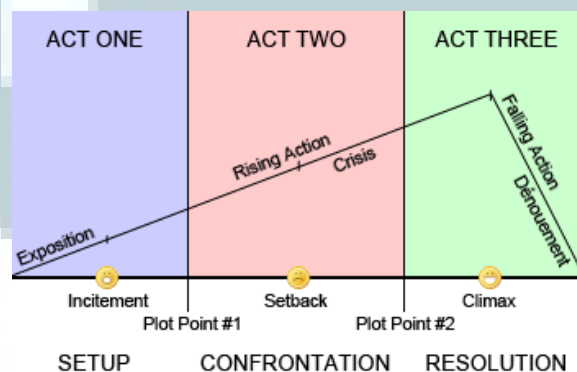
Simon (2013) mengatakan *storyboard* merupakan tampilan ilustrasi berbentuk panel-panel untuk menentukan bentuk *visual*, dari hasil akhir visual *producer* atau *director* inginkan. Penggunaan *storyboard* adalah sebagai gambar bantu, serta dapat memberikan kejelasan pada sebuah narasi yang dibuat dan juga memberikan poin-poin yang jelas, dimana setiap *shot* menjelaskan satu kesatuan, seperti yang ada pada gambar diatas dari *DreamWorks Animation*, 'How to Train Your Dragon' (hlm.03)

2.3. *Storytelling*

2.3.1 Storytelling

Film animasi semua berawal dari cerita kemudian dari naskah dan dikembangkan menjadi gambar. Cerita adalah kisah seseorang yang menginginkan sesuatu dan memiliki kesulitan yang dihadapi dalam mendapatkannya. Seperti yang dikutip oleh Sullivan, Schumer, & Alexander, (2008) . Cerita memiliki tiga unsur utama, yaitu karakter, tujuan karakter, dan konflik, dimana cerita tidak dapat terciptakan tanpa ketiga unsur tersebut (hlm. 8-9)

2.3.2 Definisi Cerita



Gambar 2.2 Three Act Structure

(Sumber : http://static.tvtropes.org/pmwiki/pub/images/threeactstructure_9683.png)

Menurut Calvisi, (2012) pada umumnya, sebuah cerita terdiri dari *three-act* struktur, yaitu :

a. Act One

Act one pada tahap ini merupakan awalan dimana menunjukkan latar, karakter protagonis, tema cerita, tujuan dari protagonis. Tahap ini Protagonis mengejar tujuannya dan akan mulai ketika karakter utama menemui masalah.

b. Act Two

Act Two, protagonis menghadapi masalah dimana merupakan titik sulit dalam menghadapi rintangannya. pada tahap ini jugalah dimana segalanya mulai runtuh dan mencapai klimaks.

c. Act Three

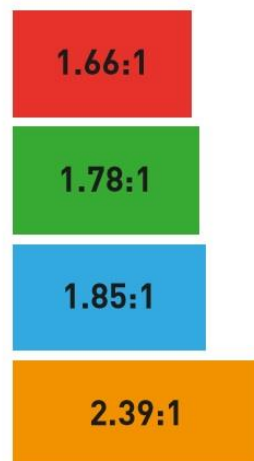
Act Three pada tahapan ini karakter mencapai titik klimaks masalah yang dihadapi dan protagonis berusaha menyelesaikan masalahnya kemudian diakhiri dengan tahap dimana karakter berhasil melewati masalah tersebut.

2.4. Composition

Komposisi berbicara mengenai bagaimana memposisikan objek-objek dan segala yang terlihat pada mata kamera saat merekam film. Torta & Minuty (2011) mengatakan bahwa Pada dasarnya ketika melihat *frame*, penonton melihat objek-objek seperti *actor*, dan perlengkapan yang akan ditunjukkan melalui lensa kamera hal yang harus diperhatikan yaitu *shot*, *angles*, dan penempatannya.

2.5. *Aspect Ratios*

Dalam setiap memulai menentukan komposisi hal awal yang perlu dilakukan adalah menentukan dimensi *frame* yang akan di pilih, karena ukuran *ratio frame* pada kamera harus sama dengan tinggi dan lebar *storyboard*. Pada umumnya seperti yang di katakan Mercado (2011) *aspect ratio* yang sering digunakan adalah 2:39:1 (disebut *anamorphic* atau *scope*. dimana awalnya adalah 2.35:1 sampai dengan tahun 1970an), 1.85:1 (standar teater Amerika, disebut juga “flat”), 1.66:1 (standar teater Eropa), 1.78:1 (standar HDTV yang dikenal sebagai 16x9, digunakan pada kamera HD), dan 1.33:1 (*aspect ratio* dari format syuting 16mm dan 35mm, dan juga merupakan format teater yang digunakan hingga tahun 1950s dan di TV analog). Hal ini penting untuk diketahui agar *aspect ratio* komposisi dari visual tetap sama.



Gambar 2.3 *Aspect Ratio* pada umumnya

(Mercado,2011)

2.6. *Emotion*

Emosi adalah aspek penting pada *storytelling*, pada umumnya ada 4, yaitu takut, sedih, senang, dan marah. Menurut Glebas (2009) emosi selalu dapat berubah-ubah tergantung pada kejadian yang sedang terjadi. Contohnya ada seseorang yang marah, adegan aksi pada kamera dapat dimulai dari saling bertatap-tapan. Adegan ini dapat berlanjut seperti, mendorong dan saling berargumen, yang kalah akan membangun emosi, membenci dan balas dendam. Semua ini merupakan sebagian dari aksi karakter yang dibangun oleh emosi dari sebuah cerita. (hlm.88)



Gambar 2.4 *Angry & Stare*

(<http://www.parentingskillsblog.com/.a/6a00d83451dd7769e2017d3e7766e9970c-pi>)

2.7. *Rule of Third*

Menurut Mercado (2011) *Rule of Third* adalah komposisi pengambilan *frame* yang baik dapat menampilkan penempatan *spot* yang dinamis, dengan cara membagi *frame* menjadi 9 potongan bergaris. Garis tersebut sering digunakan

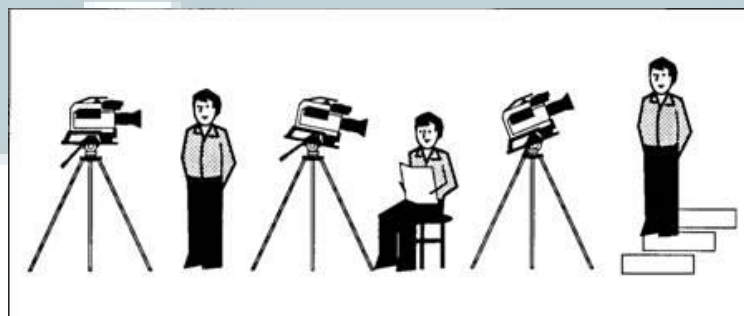
sebagai acuan dalam penempatan horizon di *extreme long shots*, dan *establishing shots* (hlm.7)



Gambar 2.5 *The Incredibles*

(<http://www.cgdirector.com/wpcontent/uploads/media/2011/03/incredibles3.jpg>)

2.8. *Camera Angle*



Gambar 2.6 *Camera Angle*

(http://www.lesliewand.com.au/video_course/video_course_notes_2.htm)

Camera angle menurut Bowen (2013), penentuan posisi kamera dapat mempengaruhi penyampaian informasi visual kepada penonton sehingga memungkinkan penonton untuk mengumpulkan makna tertentu dari *shot* ditentukan. *Camera Angle* pada umumnya ada dua, yaitu : (hlm.56)

2.8.1 *High Angle*

Mengambil shot dengan *high angle* bisa dibilang, mengambil gambar karakter dari sudut pandang yang lebih tinggi.



Gambar 2.7 *High Angle*
(*The Incredibles*, 2004)

2.8.2 *Low Angle*

Mengambil *shot* dengan *low angle* merupakan kebalikan dari *high angle*, shot ini mengambil gambar karakter dari sudut pandang yang lebih rendah.



Gambar 2.8 *Low Angle*
(*Harry Potter*, 2001)

2.9. Camera Shot

Simon (2013) menyatakan bahwa mendireksi sebuah *shot* pada kamera dapat memberitahukan cerita secara visual dengan baik. Dalam setiap macam *shot* memberikan pencitraan yang berbeda, dan membantu gerakan *figure* sebuah karakter lebih terlihat baik. *Shot* sendiri menyampaikan gaya pada gerakan, penampilan, dan *mood*. Contohnya, ketika seorang karakter sedang merasa kesepian atau ketakutan *shot high angle* (kamera dari atas) adalah pilihan yang tepat agar karakter terlihat kecil dan ruang kosong banyak, sehingga memberikan *figure* karakter kesepian. Memperkenalkan karakter menggunakan *establishing shot*, dalam *shot* visual ini berguna untuk memperlihatkan aksi karakter dan lokasi karakter berada. (hlm. 99-103).



Gambar 2.9 Kimi no Nawa

(<https://i.imgur.com/AsbOWnS.png>)

Dalam pengambilan *shot* pentingnya karakter dapat memberikan tampilan kesan emosi yang dinamis, seperti yang dinyatakan Kenworthy (2013) bahwa *audience* dapat merasakan apa yang terjadi dan dilakukan karakter dengan *Body Acting*. Hal yang penting adalah memberikan *shot* yang membuat karakter terlihat *focus* dan *posture* menjadi yang baik.

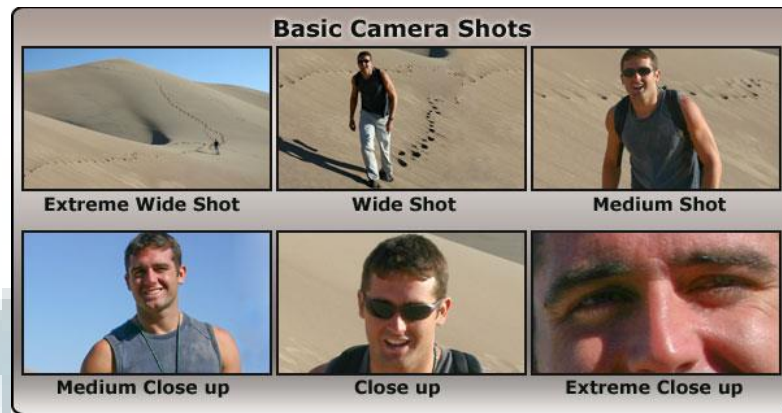
Bermacam-macam *shot* dapat membantu *gesture* atau gerakan apa yang dilakukan oleh karakter contohnya *low angle*, *shot* ini digunakan sangat baik untuk menciptakan tampilan suasana yang memberikan beban yang besar. *Shot* mengarah dari bawah ke atas, sehingga menimbulkan karakter terlihat besar. *Gesture* seorang yang besar dapat diartikan seperti karakter yang berkuasa lebih besar dari karakter lainnya, untuk itu sangat baik diterapkan pada *shot* seperti ini karena menimbulkan emosi kegelisahan akan adanya datang masalah. Dalam hal inilah pentingnya hubungan dalam pengaturan direksi *shot* untuk menampilkan bahasa tubuh dengan baik (hlm.140 ,160).



Gambar 2.10 *Cross Road Shot*

(https://lh6.googleusercontent.com/-GA8VSqWx_BM/UyZBdxRoAnI/AAAAAAAAAdqM/O4p4uUdKRGM/s640/vlcsnap-00339.png)

2.9.1. Shot Types



Gambar 2.11 Tipe-tipe *shot* pada umumnya

(<http://www.thewildclassroom.com/wildfilmschool/gettingstarted/images/Camera-Shots.jpg>)

Setiap *shot* memiliki bermacam-macam tipe *shot*, sehingga dapat memberikan tampilan *visual* yang berbeda-beda yaitu, *Extreme Close-Up*, *Big Close-Up*, *Close-Up*, *Medium Close-Up*, *Medium Shot*, *Medium Long Shot*, *Long/Wide Shot*, *Very Long/Wide Shot*. Seperti yang dikatakan Bowen dan Thompson (2013), *shot* merupakan suatu yang dapat merekam tindakan dari satu titik pandang pada satu waktu. Ini memperlihatkan sebuah potret dari tampilan yang menangkap fotografi dari orang, tempat, atau peristiwa dalam sebuah film dari jarak yang unik.

a. *Extreme Close-Up/ECU*

Shot Extreme Close-Up merupakan *over shot* pada suatu karakter/objek, dimana *shot* ini memberikan tampilan yang penuh untuk memfokuskan suatu hal. Contohnya ketika seorang menangis, *Extreme Close-Up* digunakan agar air mata dari karakter terlihat dengan sangat jelas. *Shot* ini digunakan agar dapat terlihat detail-detail dan menimbulkan tampilan yang dramatis.

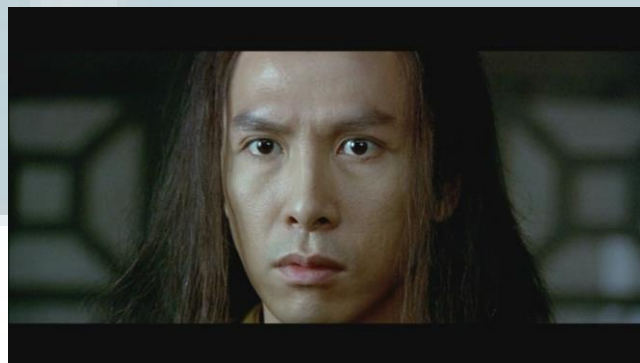


Gambar 2.12 *Extreme Close-Up*

(*The Filmmaker's Eye: Learning (and Breaking) The Rules of Cinematic Composition*, 2011)

b. Big Close-Up / BCU

Big close-up sering kali digunakan saat ada adegan tersenyum dengan focus wajah. *Shot* ini mulai dari jidat sampe dagu.



Gambar 2.13 *Big Close Up*

(<https://walkmyownpath.files.wordpress.com/2014/09/vlcsnap-2014-09-30-03h46m04s114.png>)

c. *Close-Up/ CU*

Close-up adalah *shot* yang cukup baik dalam mengambil keseluruhan ekspresi dari sebuah karakter dalam berekspresi. *Shot* ini dibatasi dari atas kepala sampai pundak.



Gambar 2.14 *Close Up*

(*How to Train Your Dragon 2*, 2014)

d. *Medium Close-Up/ MCU*

Medium close-up sering digunakan dalam pengambilan gambar setengah badan, sehingga disebut *medium* hampir sama dengan *Medium Shot*, namun *Medium Close up* dibatasi sampai dengan dada karakter.



Gambar 2.15 *Medium Close Up*

(http://tcf312sgshelton.blogspot.co.id/2012_10_01_archive.html)

e. *Medium Shot/ MS*

Medium shot merupakan *shot* setengah badan. Sering kali digunakan ketika melihat orang sedang bercakap. *Shot* ini di batasi sampai daerah pinggang dalam kamera.



Gambar 2.16 *Medium Shot*

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

f. *Medium Long Shot / MLS*

Medium long shot sama seperti *Medium shot* yaitu *shot* setengah badan, namun bedanya batas dari *medium long shot* sampai paha kaki karakter. *Shot* ini sering digunakan dalam, *grup shot*, *two shot* dalam satu *frame*.

seperti yang dikatakan oleh Mercado (2011), *medium long shot* dapat menjadikan situasi yang ideal dalam menunjukan bahasa tubuh, kedekatan relasi antar karakter .



Gambar 2.17 *Medium Long Shot*

(The Filmmaker's Eye: Learning (and Breaking) The Rules of Cinematic Composition, 2011)

g. *Long/Wide Shot / LS/WS*

Long shot adalah sebuah *shot* keseluruhan karakter, dimana sering digunakan untuk memperlihatkan *figure* dari karakter tersebut.



Gambar 2.18 *Long Shot*

(The Filmmaker's Eye: Learning (and Breaking) The Rules of Cinematic Composition, 2011)

h. *Very Long/Wide Shot/ VL/WS*

Very long shot/Wide shot adalah potret dari satu *full figure* dari atas sampai bawah dan juga memperlihatkan *enviroment*, biasa digunakan saat memperlihatkan ada karakter yang sedang menuju kearah karakter atau pun *establishing shot*, lebih sering digunakan ketika diluar rumah *shot* ini.



Gambar 2.19 *Extreme Long Shot*

(The Filmmaker's Eye: Learning (and Breaking) The Rules of Cinematic Composition, 2011)

i. *Over The Shoulder Shot*

Shot ini sering digunakan saat dua karakter sedang melihat sesuatu, dimana kamera ditempatkan dibelakang pundak karakter mengarah karakter lain. Biasa digunakan dalam sebuah percakapan karena memiliki dampak yang dinamik.



Gambar 2.20 *Over the shoulder shot*

(The Filmmaker's Eye: Learning (and Breaking) The Rules of Cinematic Composition, 2011)

j. *Two Shot*

Ketika dua karakter berada dalam satu *frame*. Sering digunakan untuk memperlihatkan adegan atau aksi bersama seperti contoh dibawah ini.



Gambar 2.21 *Two Shot*

(<https://www.nyfa.edu/student-resources/wp-content/uploads/2015/03/the-two-shot.jpg.png>)

k. *Group Shot*

Kumpulan 3 orang atau lebih yang terlihat dalam satu *frame* , sering digunakan untuk menunjukan karakter – karakter yang banyak.



Gambar 2.22 *Group Shot*

(Persona 4 Golden Animation, 2014)