



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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. Sejarah Animasi**

Animasi merupakan seni membuat benda mati tampak bergerak. Seperti yang kita ketahui, proyek gambar dinding pertama dilakukan pada tahun 1640 oleh Athonadius Kircher dengan lentera ajaibnya. Pada tahun 1830, perangkat baru yang menciptakan ilusi gerakan, dibuat menggunakan gambar. Selain gambar, banyak perangkat lainnya yang dapat membuat ilusi gambar bergerak, yaitu *Thaumatrope*, *Phenakistoscope*, *Zoetrope*, *Praxinoscope*, *Flipper book*.

Menurut Williams (2001) sejak tahun 1906, James Stuart Blackton dan Edison merilis *Humorous Phases of Funny Faces* untuk umum. Blackton menggunakan 3000 kertas gambar untuk membuat gambar animasi pertama, nenek moyang dari kartun animasi. Setahun kemudian, Emile Cohl membuat animasi pertama dan menunjukkannya di *Follies Bergeres, Paris*. Lalu Winsor McCay menggambar *Gertie the Dinosaur* pada tahun 1914 dan McCay sendiri mempertunjukkan secara langsung didepan animasi yang diproyeksi. McCay juga membuat beberapa film luar biasa lainnya, termasuk penciptaan ulang *The Sinking of the Lusitania* (1918), tetapi diserahkan kepada Pat Sullivan untuk memperpanjang penemuan McCay.

Sejak memasuki era 20, Felix the cat kartun animasi pertama yang dapat bersaing dengan Charlie Chaplin. Film pendek kartun Felix ini sangat kreatif inventif, melakukan apa yang tidak bisa dilakukan oleh kamera. Kartun Felix

mengarah langsung kedatangan Walt Disney, dan pada tahun 1928, Mickey Mouse melepas dengan penampilannya di *Steamboat Willie*, kartun pertama dengan suara yang disinkronkan. Disney mengikuti *Steamboat Willie* dengan *The Skeleton Dance*. Pertama kalinya, pergerakan aksi yang dikoordinasikan dengan skor musik yang tepat. Kemudian Disney mengeluarkan film kartun dengan penuh warna pertama kalinya pada tahun 1932.

### **2.1.1. Animasi 3D**

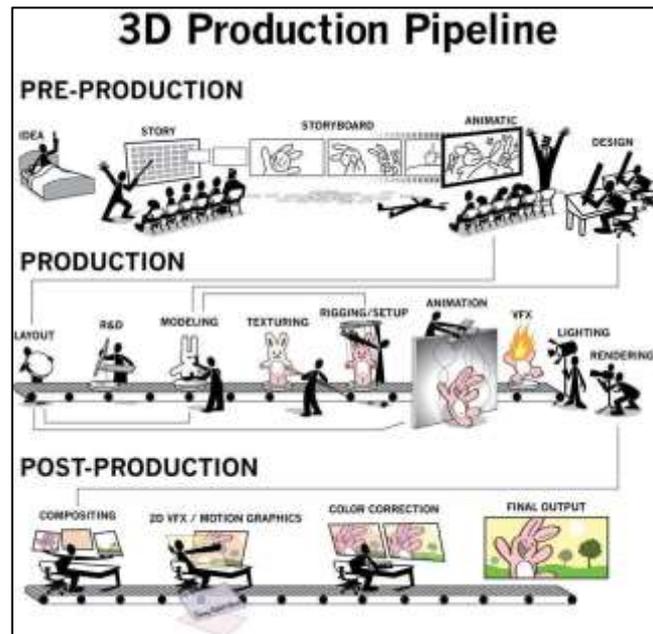
Animasi 3D adalah salah satu dari 3D *computer graphics*. Menurut Beane (2012) dalam produksi animasi 3D, terdapat beberapa 3D *artist* yang bekerja di tahap produksi animasi. Diantaranya yaitu *modeler*, *rigger*, *texture*, *animator*, *visual effects technician*, *lighter*, dan *renderer*. Masing – masing jabatan memiliki bawahan istilahnya dibawah payung 3D *artist*, dan setiap pekerjaan juga diarahkan lebih spesifik, seperti 3D *modeller*, 3D *texture artist*, 3D *lighter*, 3D *animator*, dan sebagainya. Ada dua tipe utama film yang dibuat di bidang animasi 3D, film animasi penuh dan *visual effects* film (hlm. 1-2).

Karya animasi 3D banyak sekali digunakan di industri, seperti industri film, *video games*, televisi dan periklanan. Pada tahun 1990-an, animasi 3D sudah mulai mengambil komersil dalam film dan bahkan *video games* juga. *Hollywood* mulai memperhatikan apa yang bisa dilakukan animasi 3D untuk film. Sejak tahun 2000-an, banyak teknologi yang dibuat untuk mendukung industri animasi 3D yang berkembang. Bahkan industri film berusaha mengalahkan film yang dirilis dengan CG / 3D terakhir dengan grafik dan visual yang lebih baik.

Menurut Beane (2012) ada tiga tahap utama dalam produksi film animasi 3D, diantaranya :

1. *Pre-production*
2. *Production*
3. *Post-production*

*Pre-production* adalah tahap perencanaan, merancang, dan fase penelitian dari seluruh proyek 3D. *Pre-production* dibagi menjadi dua tim, yaitu artists dan management. Artists membuat ide, cerita, dan merancang, sedangkan management membuat rencana produksi. Setelah *pre-production*, dilanjutkan ke tahap *production*, tahap ini dimana semua elemen visual dari proyek animasi 3D dibuat. Selesai produksi, lanjut ke tahap post-produksi. *Post-production* adalah tahap penyelesaian dan tahap output dari proyek animasi 3D. Hal ini dapat hasil yang berbeda untuk berbagai industri.



Gambar 2.1. *3D Animation Pipeline*  
(3D Animation Essentials, 2012)

## 2.2. *Storyboard*

*Storyboard* adalah rencana untuk visualisasi dalam cerita. Seperti yang dikatakan oleh Glebas (2009) *storyboard* adalah hati, pikiran dan jiwa yang menginspirasi dari film. *Storyboard* digunakan untuk merencanakan banyak aspek film. Setiap ada surat kabar, ada tiga atau empat panel *storyboard* menunjukkan cerita pendek. Panel pertama mengatur situasi, panel kedua memutarinya, dan terakhir ada hasilnya. Halaman komik pada surat kabar semua adalah *storyboard* kecil (hlm 105-108).

Menurut Rousseau dan Phillips (2013) *storyboard* adalah alat perencanaan yang kuat yang dapat digunakan dalam berbagai kedisiplinan, dengan bagian terbesar dari karya yang didedikasikan untuk narasi visual yang difilmkan seperti produksi film fiksi dan animasi. *Storyboard* animasi berhubungan dengan *timing*

dan *layout* yang relatif untuk mengembangkan cerita dan pertunjukkan. *Previsualization storyboard*, atau dikenal sebagai *previz boards* sudah muncul sebagai tanggapan atas perkembangan CGI yang semakin kompleks. *Previz boards* memperhatikan penempatan kamera sebagai fokus utama mereka saat menggabungkan pertunjukkan, pergerakan dan elemen waktu. *Storyboard* berbagi bahasa yang mencerminkan jargon dan terminologi yang dipekerjakan oleh industri yang baru berdiri dari narasi visual yang difilmkan (hlm. 14-17).

### **2.3. Shot**

Menurut Bowen dan Thompson (2009) *shot* adalah unit terkecil dari informasi visual yang diambil sekali oleh kamera yang menunjukkan aksi atau peristiwa tertentu. Kita semua yang sudah dewasa menonton film dan televisi, telah dilatih selama bertahun – tahun untuk mengamati, memecahkan kode, dan memahami berbagai elemen dari berbagai *shot* yang digunakan dalam pembuatan *motion picture*. *Filmmaker* yang mahir menggunakan dinamika antara *shot* dan penonton, untuk menceritakan kisah yang lebih baik. *Shot* juga merupakan rekaman satu tindakan dari satu sudut pandang tertentu dalam seketika. Meskipun tindakan dapat diulang beberapa kali sudut atau posisi kamera yang sama untuk memperbaikinya, seperti halnya dengan *shooting* naratif opsional, masih satu *shot* (hlm. 1).

#### **2.3.1. Jenis – Jenis *Frame Composition***

Bowen dan Thompson (2009) mengatakan bahwa *composition* adalah bagian artistik yang menjadi bagian tetap pada bentuk seni yang telah menguasai. Menentukan komposisi dalam sebuah *shot*, harus disesuaikan dengan kebutuhan. Ada beberapa Jenis *frame composition* sebagai berikut :

### 2.3.1.1. *The Rule of Thirds*

Perancangan *shot* pada film yang biasa digunakan yaitu *the rule of thirds*, salah satu poin yang diikuti. *The rule of thirds* sangat mudah dimengerti dan mudah untuk dieksekusi. Mercado (2011) mengatakan bahwa garis – garis tersebut sering digunakan sebagai panduan untuk penempatan horizon pada *extreme long shot* dan *establishing shot*. Ketika subjek ditempatkan dalam *frame* sesuai dengan *the rule of thirds*, sangat umum untuk memposisikan mata mereka di atas salah satu tempat, *sweet spot* bagian kiri atas jika mereka melihat ke arah kanan frame, atau kanan atas jika mereka melihat sisi kiri pada frame (hlm. 7). Menurut Bowen dan Thompson (2009) ambil *frame* tersebut dan dibagi menjadi tiga, baik secara vertikal maupun horizontal. Garis – garis yang terlihat pada ilustrasi, *frame* tidak akan pernah hidup secara fisik. Ketika mencari komposisi *rule of thirds*, dapat memilih *frame* sesuai kapasitas, sehingga unsur visualnya muncul pada titik persimpangan dimana dua garis berpotongan (hlm. 43). Ablan (2010) mengatakan bahwa *the rule of thirds* berarti untuk melihat *shot* melalui kisi yang terdiri dari tiga bagian yang sama, baik vertikal maupun horizontal. Hal ini disebut dengan *staging*, karena sesuatu yang sangat membantu ketika *staging* dan *blocking shot*, memungkinkan untuk memvisualisasikan penempatan tokoh dan subjek (hlm. 129).



Gambar 2.2. *The Rule of Thirds*  
(Grammar of The Shot 2<sup>nd</sup> Edition, 2009)

### 2.3.1.2. *Depth Of Field*

*Depth of Field* mengarahkan pada jarak sepanjang *Z axis*, yang akan menerima fokus sebagai objek tertentu. Jarak pada objek dapat terlihat pada fokus yang diterima dan memperpanjang kedalaman pada *shot*. Menurut Mercado (2011) ada 2 jenis *depth of field* yang digunakan, yaitu *shallow depth of field* dan *deep depth of field*. *Shallow depth of field* memiliki *apertures* yang lebih besar dan lebih banyak menerima cahaya saat menghasilkan gambar, sedangkan *deep depth of field* memiliki *apertures* yang sempit dan lebih sedikit menerima cahaya saat menghasilkan gambar (hlm. 15). Ablan (2010) mengatakan bahwa *depth of field* dalam perangkat lunak, secara signifikan dapat mengubah tampilan dan merasakan *shot* anda. *Depth of field* banyak digunakan dalam pengaturan animasi, seperti subjek yang fokus pada objek yang jauh (hlm. 14).

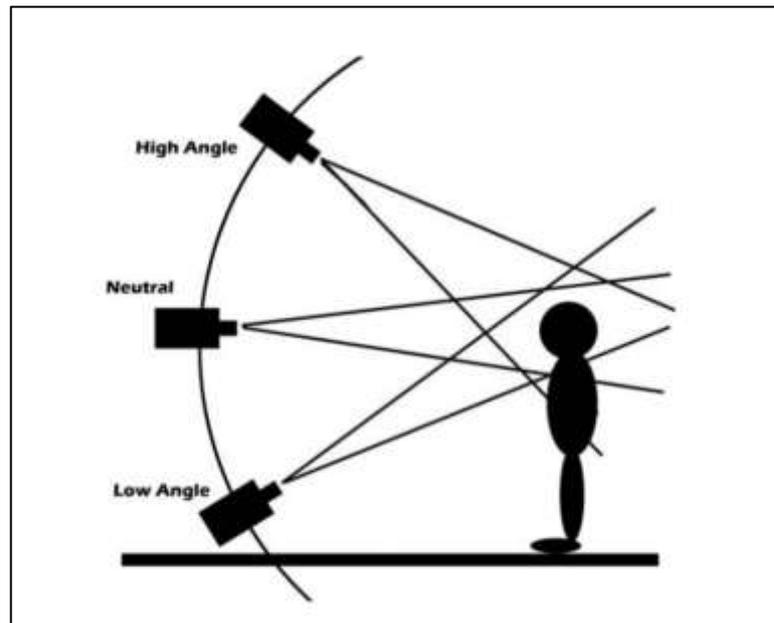


Gambar 2.3. *Depth of Field*  
(The FilmMaker's Eye, 2011)

### 2.3.1.3. Sudut Kamera

Sudut kamera terbagi menjadi 2, sudut kamera horizontal dan vertikal. Menurut Bowen dan Thompson (2009) sudut kamera untuk menempatkan kamera pada posisi paling menguntungkan untuk merekam rincian *shot* yang penting pada ekspresi wajah tokoh dan menampilkan kedua mata. Namun suatu ketika dimana penata kamera perlu menggerakkan kamera di sekitar tokoh dan merekam aksi dari sudut yang berbeda (hlm. 32). Mercado (2011) mengatakan bahwa pada sudut kamera vertical ada 2, yaitu *high angles* dan *low angles*. *High angles shot* menempatkan kamera di atas, dan menghasilkan *frame* yang memandang penonton memandang rendah pada suatu subjek. *Low angles shot* meletakkan kamera dibawah *eyelevel*, dan membiarkan penonton melihat subjek. Melihat *low angles shot* digunakan untuk menyampaikan kepercayaan, kekuatan, dan kontrol, dan kelemahan *high angles shot* kepasifan, dan ketidakberdayaan, tetapi interpretasi ini tidak mutlak dan dapat ditumbangkan berdasarkan konteks dimana mereka disajikan (hlm. 9).

Bowen dan Thompson (2009) mengatakan bahwa *high angles shot* lebih kecil, lebih lemah, patuh, atau dalam posisi yang kurang kuat atau dikompromikan. Sedangkan *low angles shot* pada tokoh dilihat dari bawah menjadi lebih besar, lebih menjulang, lebih signifikan, lebih kuat, dan juga secara fisik lebih tinggi dalam *frame* (hlm. 41-42).



Gambar 2.4. *Camera Angle*  
(Grammar Of The Shot 2<sup>nd</sup> Edition, 2009)

#### 2.3.1.4. *Balanced/Unbalanced*

Menurut Mercado (2011) setiap objek termasuk dalam *frame* memiliki bobot visual. Baik ukuran, warna, kecerahan, dan penempatan objek dapat mempengaruhi persepsi penonton terhadap bobot visual yang relatif, sehingga memungkinkan untuk membuat komposisi yang terlihat *balanced*. Sedangkan *unbalanced* ketika bobot visual terkonsentrasi hanya dalam satu area *frame*. Meskipun *balanced* dan *unbalanced* tidak memiliki nilai yang

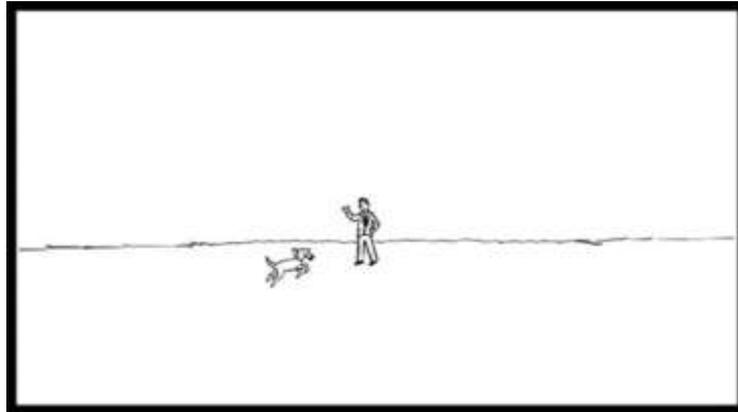
melekat dalam hal komposisi, tetapi tidak jarang menemukan komposisi *balanced* yang memiliki bobot visual didistribusikan secara simetris atau merata dalam *frame* yang digunakan untuk menyampaikan keteraturan, keseragaman, dan penentuan sebelumnya. Demikian juga komposisi *unbalanced* sering dikaitkan dengan kekacauan, ketidaknyamanan, dan ketegangan (hlm. 8).

### **2.3.2. Jenis – Jenis Shot**

Saat memulai merancang *shot*, sebagai filmmaker harus menentukan *shot* seperti apakah yang akan digunakan. Bowen dan Thompson (2009) mengatakan ada 3 dasar jenis *shot*, yaitu *long shot*, *medium shot*, dan *close-up*. Dari masing – masing 3 dasar *shot* tersebut, akan dijelaskan dengan teori – teori sebagai berikut :

#### **2.3.2.1. Extreme Long Shot**

Menurut Mercado (2011) meskipun ada subjek utama dalam *long shot*, perspektif terlalu jauh untuk melihat detail emosi pada wajah. *Shot* ini konsentrasi pada tubuh dan apa yang disampaikan (hlm. 59). Bowen dan Thompson (2009) mengatakan bahwa *extreme long shot* biasanya digunakan untuk *shooting* pada bagian luar. *Extreme long shot* juga meliputi pada bidang pandangan yang luas, Karena itu bentuk gambar yang dapat menampilkan lingkungan besar dalam ruang film. *Shot* ini sering menggunakan *establishing shot* pada awal film atau awal urutan baru pada film. *Extreme long shot* dapat menunjukkan dimana, kapan, dan siapa yang ada didalam *shot* tersebut (hlm. 12-14).



Gambar 2.5. *Extreme Long Shot*  
(Grammar Of The Shot 2<sup>nd</sup> Edition, 2009)

### 2.3.2.2. *Long Shot*

Menurut Mercado (2011) *long shot* (LS) termasuk tokoh secara keseluruhan dalam *frame*, bersamaan dengan area sekitar sebagian besar. *Shot* ini konsentrasi pada tubuh dan apa yang diungkapkannya. *Long shot* pada umumnya digunakan sebagai *establishing shot*, ditempatkan di awal adegan untuk memberi tahu penonton dimana kejadian yang akan terjadi berikutnya. Bowen dan Thompson (2009) mengatakan bahwa *long shot* biasanya dianggap sebagai “*full body*” *shot*, luas tetapi mendekati dengan kepala dan kaki yang terlihat dalam *frame*. LS menunjukkan dimana, kapan dan siapa baik jenis kelamin, pakaian, pergerakan, dan ekspresi wajah pada umumnya yang dapat diamati dengan mudah (hlm. 14-15). Menurut Ablan (2010) *long shot* (LS) membantu mengidentifikasi tokoh dan lingkungan. *Shot* ini memungkinkan tokoh menampilkan bahasa tubuh. Bahasa tubuh juga penting dalam *full shot* (hlm. 94).



Gambar 2.6. *Long Shot*  
(Grammar Of The Shot 2<sup>nd</sup> Edition, 2009)

### 2.3.2.3. *Medium Long Shot*

Mercado (2011) mengatakan bahwa *medium long shot* (MLS) memiliki *frame* yang lebih besar daripada *medium shot* (MS) dan lebih rapat daripada *long shot* (LS). MLS biasa digunakan untuk *group shots*, *two shots* dan *emblematic shots*. Hal ini dikarenakan terdapat ruang yang lebih luas dan tetap dapat menunjukkan *gesture* dengan jelas, ekspresi dan dinamika hubungan antar tokoh dalam *frame*. Selain itu, MLS juga dapat memperlihatkan kejadian yang ada disekitar tokoh. Dalam penggunaannya, bahwa MLS biasa dikombinasikan dengan *shot* yang lebih rapat untuk menjaga intensitas emosi penonton (hlm. 53). Bowen dan Thompson (2009) mengatakan bahwa *medium long shot* (MLS) atau disebut juga dengan *knee shot* merupakan tipe *shot* yang dapat menunjukkan lebih banyak mengenai tokoh daripada *environment* (hlm. 15).



Gambar 2.7. *Medium Long Shot*  
(Grammar Of The Shot 2<sup>nd</sup> Edition, 2009)

#### 2.3.2.4. *Medium Shot*

Menurut Bowen dan Thompson (2009) *medium shot* (MS) juga di artikan sebagai “*waist*” *shot*, artinya *frame* dalam tokoh memotong dibawah pinggang dan tepat di atas pergelangan tangan jika lengan berada di samping (hlm. 16). Mercado (2011) mengatakan bahwa MS salah satu yang sering di gunakan untuk *two shot*, *group shot*, dan *over the shoulder shot*. Bahasa tubuh penting untuk menyampaikan emosi dan *medium shot* cukup dekat untuk menangkap emosi (hlm. 47). *Medium shot* sangat umum untuk semua tujuan. Menurut Ablan (2010) MS digunakan untuk urutan dialog, dan memungkinkan penonton untuk melihat isyarat dan gerakan tokoh. Bahasa tubuh penting untuk menyampaikan emosi, dan *medium shot* cukup dekat untuk menangkap emosi. MS sering dipasangkan dengan *close-up shot*, karena tidak harus digunakan untuk *establishing shot*. MS dapat membawa penonton lebih dekat ke wajah tokoh, mungkin untuk melihat alis berkerut atau butiran keringat (hlm. 93).



Gambar 2.8. *Medium Shot*  
(Grammar Of The Shot 2<sup>nd</sup> Edition, 2009)

#### 2.3.2.5. *Medium Close-up*

Menurut Mercado (2011) *medium close-up* (MCU) memiliki *frame* yang lebih rapat daripada *medium shot* (MS) dan lebih lebar dari *close-up* (CU) (hlm. 41). Bowen dan Thompson (2009) mengatakan bahwa MCU salah satu *shot* yang paling umum digunakan dalam pembuatan film, karena memberikan banyak informasi tentang tokoh saat berbicara, mendengarkan, atau melakukan aksi yang tidak banyak bergerak (hlm. 17).



Gambar 2.9. *Medium Close-up*  
(Grammar Of The Shot 2<sup>nd</sup> Edition, 2009)

### 2.3.2.6. *Close-up*

Menurut Ablan (2010) *close-up* (CU) dramatis dan intim. *Shot* CU digunakan untuk dialog, atau disebut sebagai “*talking head*”. CU tidak hanya membantu cerita, tetapi menghemat waktu (hlm. 92). Menurut Bowen dan Thompson (2009) CU dalam framing dapat memotong bagian atas subjek rambut dan bagian bawah pada frame dapat dimulai di mana saja tepat dibawah dagu atau dengan sedikit bahu bagian atas terlihat. *Shot full face* yang sangat intim dari subjek tokoh menunjukkan semua detail pada mata dan menyampaikan emosi secara halus baik mata, mulut, dan otot wajah pada tokoh pria dan wanita terlihat jelas (hlm. 17-18). Mercado (2011) mengatakan bahwa kedekatan dan keintiman pada CU menghubungkan penonton dengan tokoh dan cerita pada tingkat emosional dengan cara membantu film menjadi bentuk seni paling populer di dunia. Hal yang terpenting dari CU adalah memungkinkan penonton melihat nuansa tindakan dan emosi terhadap tokoh (hlm. 35).



Gambar 2.10. *Close-up*  
(Grammar Of The Shot 2<sup>nd</sup> Edition, 2009)

### 2.3.2.7. *Big Close-up*

Bowen dan Thompson (2009) mengatakan bahwa *big close-up* (BCU) merupakan *shot* intim yang membuat penonton langsung melihat di hadapan subjek, karena setiap detail wajah sangat terlihat, gerakan atau ekspresi wajah harus halus. *Big close-up* menjelaskan tentang siapa dan bagaimana “siapa” itu merasa marah, takut, dan sebagainya. BCU menunjukkan wajah manusia yang menempati *frame* sebanyak mungkin dan menunjukkan fitur kunci mata, hidung dan mulut dengan waktu bersamaan (hlm. 19).



Gambar 2.11. *Big Close-up*  
(Grammar Of The Shot : 2<sup>nd</sup> Edition, 2009)

### 2.3.3. Prinsip – Prinsip *Shot*

Menurut Mercado (2011) ada beberapa prinsip dan konsep dalam merancang sebuah *shot*, yaitu :

#### 2.3.3.1. *Over The Shoulder*

Menurut Mercado (2011) *over the shoulder* (OTS) digunakan setiap kali pertukaran antar dua tokoh atau lebih, atau ketika tokoh sedang melihat sesuatu. OTS mengacu pada penempatan kamera tepat di belakang pundak salah satu tokoh, sebagian menghalangi *frame*, sementara tokoh utama

menghadap lensa. OTS biasanya menggunakan *medium shot* (MS), *medium close-up* (MCU), dan *close-up* (CU), karena komposisi ini dirancang untuk menjadikan tokoh yang menghadap kamera sebagai titik fokus (hlm. 71).



Gambar 2.12. *Over The Shoulder*  
(The Filmmaker's Eye, 2011)

### **2.3.3.2. *Establishing Shot***

Mercado (2011) mengatakan bahwa *establishing shot* biasanya dilakukan menggunakan *framing long shot* (LS) atau *extreme long shot* (XLS) yang menampilkan tempat dimana tindakan berikut akan terjadi. *Establishing shot* juga mendahului dan mengontekstualisasikan adegan aksi atau dialog, terkadang ditempatkan pada adegan akhir, dan memberikan konteks yang terbuka atau tidak terduga. Komposisi *establishing shot* harus menyampaikan sesuatu mengenai lokasi yang mengkomunikasikan nada tertentu, atau hubungan antar tokoh, atau hubungan tematis sesuai dengan visi pembuat film (hlm. 77).



Gambar 2.13. *Establishing Shot*  
(The Filmmaker's Eye, 2011)

### 2.3.3.3. *Two Shot*

Menurut Mercado (2011) *two shot* termasuk dua tokoh dalam komposisi yang sama. *Two shot* biasanya menggunakan MLS, MS, dan MCU, meskipun setiap *shot* yang menampilkan dua tokoh juga secara teknis disebut *two shot*. *Blocking* tokoh dalam *two shot* dapat membuat inti narasi yang jelas tentang dinamika hubungan kedua tokoh, karena memiliki dua tokoh dalam komposisi secara instan menunjukkan ada hubungan antar kedua tokoh dan menunjukkan penonton untuk membandingkan dan membedakan antar kedua tokoh (hlm. 89). Bowen dan Thompson (2009) mengatakan bahwa dalam *two shot* ada dua jenis, yaitu *profile two shot* dan *direct to camera two shot*. *Profile two shot* sering digunakan untuk membantu mengatur dialog antar dua tokoh dalam sebuah adegan. *Long shot* atau *medium shot* paling berhasil mencakup semua tindakan selama pertemuan antar tokoh. Sedangkan *direct to camera two shot*, ketika dua tokoh berdampingan dan menghadap kamera menghasilkan *shot* yang lebih subjektif (hlm. 45-48).



Gambar 2.14. *Two Shot*  
(Grammar Of The Shot 2<sup>nd</sup> Edition, 2009)

#### 2.3.3.4. *Group Shot*

Mercado (2011) mengatakan bahwa *group shot* termasuk tiga tokoh atau lebih dalam *frame*, karena itu, *group shot* biasanya menggunakan *medium shot* (MS), *medium long shot* (MLS), dan *long shot* (LS), karena ukuran *shot* yang cukup lebar untuk memuat banyak tokoh. *Group shot* dapat menyampaikan informasi tentang dinamika hubungan antara tokoh, atau antara tokoh dan lingkungan terdekat. *Group shot* juga dapat memberi peluang untuk membuat komposisi yang melambangkan momen khusus dalam kisah pada film, karena *fields of view* yang lebih luas pada *shot* biasanya mengharuskan memasukan beberapa elemen visual dalam satu *frame* (hlm. 95).



Gambar 2.15. *Group Shot*  
(The Filmmaker's Eye, 2011)

## 2.3.4. Jenis Lensa

### 2.3.4.1. *Focal Length*

Menurut Mercado (2011) salah satu untuk mengklarifikasikan lensa adalah sesuai dengan *focal length*, yang sama dengan pengukuran dalam milimeter dari pusat optik. *Focal length* penting karena memiliki dampak langsung pada cara lensa yang menunjukkan perspektif sepanjang *z axis*, dan pada *field of view* yang mencakup *x axis*. Lensa apa pun yang memiliki *focal length* lebih pendek dari normal disebut *wide angle lens*, sedangkan lensa dengan *focal length* lebih panjang dari biasanya disebut *telephoto lens* (hlm. 12). Menurut Ablan (2010) *focal length* adalah istilah optik yang berarti jarak, biasanya dalam milimeter, dari lensa ke titik fokus. Semakin panjang fokus lensa, semakin kecil bidang atau sudut pandangnya (hlm. 18).

### 2.3.4.2. *Wide Angle Lenses*

Mercado (2011) mengatakan bahwa *wide angle lenses* menangkap pandang lebih luas daripada lensa normal dan tele. *Wide angles* menghasilkan *depth of field* lebih dalam daripada lensa normal dan *telephoto*, tetapi jika *focal length* terlalu pendek, dapat merusak tepi pada *frame* yang menciptakan efek yang disebut “*barreling*” (hlm. 12).

### 2.3.4.3. *Normal Lenses*

*Normal lenses* pada umumnya digunakan untuk menangkap subjek manusia, terutama *close-up*, karena tidak mengubah wajah seperti halnya *wide angle* atau *telephoto lenses*. Menurut Mercado (2011) *normal lenses* meniru

perspektif dengan cara yang sangat mirip dengan apa yang akan dilihat seseorang jika ia berdiri di tempat kamera berada, kecuali untuk *field of view*, yang jauh lebih besar dalam penglihatan manusia berkat penglihatan periferal kita (hlm. 13).

#### **2.3.4.4. Telephoto Lenses**

*Long focal length lenses*, atau disebut *telephoto*, memiliki ruang lebih sempit daripada lensa normal dan *wide angle*. Mercado (2011) mengatakan bahwa *telephoto lenses* muncul untuk membawa *background* pada gambar lebih dekat ke *foreground*, sehingga subjek yang berjalan menjauh dari lensa yang terlihat seperti hampir tidak bergerak. Lensa tele meratakan fitur wajah, jadi tidak biasanya digunakan untuk subjek *close-up* kecuali hanya sedikit lebih panjang dari lensa normal (hlm. 13).

### **2.4. Staging**

Ablan (2010) mengatakan bahwa *staging* adalah posisi digital pada tokoh, properti, *environment*, dan dimana mereka berada dalam kaitannya dengan kamera. *Staging* sama penting untuk mengatur *shot* seperti *shot* itu sendiri. *Staging* dan komposisi saling membantu. *Staging* pada film membahas berbagai metode yang dapat digunakan untuk mengarahkan aktor digital. Bahkan lokasi kamera sama pentingnya dengan penentuan posisi tokoh (hlm. 109). Diantaranya sebagai berikut

:

#### **2.4.1. Character Staging**

Menurut Alban (2010) cara memposisikan tokoh dalam adegan adalah langkah pertama dalam mengetahui *shot*. Seperti film tradisional, teater, atau melukis,

animasi adalah bentuk seni yang berusaha untuk menyempurnakannya. Tokoh yang alami harus simetris. Karena satu sisi tubuh melakukan sesuatu yang tidak berarti bahwa pihak lain harus melakukan hal yang sama. *Character staging* secara efektif harus memberikan tidak hanya keseimbangan dan berat, tetapi juga posisi yang tepat dalam adegan. Jika *shot* kamera menunjukkan tokoh di tepi bangunan, sebagai penonton, tidak akan merasakan ketakutannya atau situasi kecuali jika kamera memposisikan dengan benar.



Gambar 2.16. *Character Staging*  
(Digital Cinematography & Directing, 2010)

## 2.5. Konflik

Syah (2017) menyatakan bahwa tanpa konflik, cerita tidak ada. Faktor penentu dari konflik adalah hambatan atau penghalang. Hambatan atau penghalang harus dicari, tujuannya agar tokoh utama mendapatkan konflik dan memaksa tokoh utama untuk berjuang mengatasi hambatan. Tanpa ada perjuangan, cerita tidak akan menarik untuk difilmkan. Kunci dari konflik ada tiga, yaitu :

1. Keinginan

## 2. Faktor penghambat

## 3. Perjuangan

Keinginan itu bermacam – macam, ada keinginan sukses menjalankan bisnis, keinginan cinta, dan sebagainya. Tetapi ada juga keinginan tanpa keinginan, misalnya seseorang pensiun dalam pekerjaannya, tetapi karena ada permasalahan tersebut, maka terpaksa untuk turun tangan dalam pekerjaannya. Untuk memulai sebuah cerita, tokoh dalam cerita perlu mempunyai keinginan.

Faktor penghambat ada dua hal, yaitu eksternal dan internal. Faktor eksternal tidak hanya manusia, hewan, atau alien yang menguasai bumi, Tetapi bisa juga dari keinginan tokoh. Penghambat ini juga pengaruh dari elemen lain yaitu keadaan. Faktor penghambat internal merupakan konflik yang dialami diri sendiri. Konflik internal timbul karena tekanan psikologis, atau penyakit jiwa lainnya.

Perjuangan dalam konflik tidak hanya untuk mencapai titik tertentu, bahkan perjuangan untuk meraih cita – cita, perjuangan meraih impian, dan perjuangan untuk mendapat keinginan. Tanpa adanya perjuangan, tidak ada kisah yang menarik.

Ada lima jenis konflik dalam membuat sebuah cerita. Diantaranya adalah manusia vs alam, manusia vs dirinya sendiri, manusia vs manusia, manusia vs masyarakat, manusia vs supranatural. Konflik manusia melawan manusia untuk mempresentasikan sifat baik dan buruk manusia (Studio Antelop, 2017). Menurut Sullivan (2013) konflik sama dengan drama. Konflik ada tiga macam, tokoh vs tokoh, tokoh vs lingkungan hidup, dan tokoh vs diri sendiri. Tokoh vs tokoh membutuhkan tujuan yang berlawanan. Jika kedua tokoh menginginkan hal yang

sama, ada salah satunya, diantaranya tidak ada konflik atau dapat menceritakan kisah dengan satu tokoh (hlm. 50).