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.

Team project ©2017
Dony Pratidana S. Hum | Bima Agus Setyawan S. IIP

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Pengenalan dalam Animasi

Dalam buku miliknya, Shaw (2004) mengatakan bahwa sebuah karya visual yang baik tercipta dari penggunaan prinsip dasar secara benar dan tepat sesuai dengan kebutuhan produksi. Ia menyebutkan beberapa hal dasar yang harus dicapai dalam komunikasi yang baik pada sebuah animasi, meliputi antara lain; mengetahui bagaimana penyampaian pesan secara visual melalui sebuah skenario dalam film animasi sehingga menciptakan satu sifat emosi, bagaimana mengontrol sebuah dunia dalam dimensi animasi, bagaimana untuk menciptakan seorang karakter, bagaimana membuat emosi pada karakter tersebut seperti ekspresi bahagia atau sedih, dan bagaimana membuat kondisi seakan-akan hidup seperti nyata.

Gambar 2. 1. Adegan pada Film Animasi dengan Ekspresi Ceria.
(George & Aj, 2009)

2.2. *Story*

Glebas (2009) mendeskripsikan hal menarik tentang sebuah cerita pada film. Ia menjelaskan tentang alasan mengapa masyarakat memiliih untuk menonton

sebuah film. Hal utama yang dikemukakan olehnya adalah hiburan. Penonton ingin mencari sebuah hal yang sifatnya menghibur dan melarikan diri dari apa yang dihadapi pada rutinitas sehari-hari, salah satunya dengan menonton film. Selanjutnya, hiburan tersebut disajikan melalui sebuah cerita. Cerita mengantarkan imajinasi penonton melalui sudut pandang yang dibuat oleh pembuat cerita, kemudian dari tahap ini dibuat supaya penonton merasuk dan mengikuti ke dalam cerita yang ada. Lalu, pada tahap ini efek terhibur yang akan muncul tergantung pada kualitas dari sebuah cerita yang disampaikan.

Gambar 2. 2. Pixar *Feature Film* Up dengan Cerita yang Baik dan Menghibur.
(George & Aj, 2009)

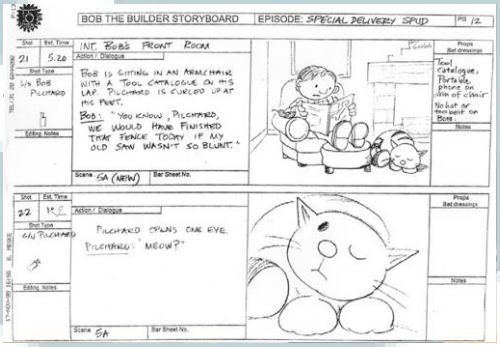
Kembali Glebas membahas lebih detil mengenai sebuah cerita. Hal yang paling penting dalam cerita pada sebuah film adalah adanya sebuah unsur penting yang relevan, besar dan berharga. Tiga unsur ini diperlukan untuk membuat kesan pada penonton bahwa mereka harus merasa penasaran sehingga ingin mengikuti cerita pada sebuah film. Cerita yang disampaikan harus menjanjikan untuk dinanti oleh penonton. Salah satu cara yang sering digunakan adalah dengan membagi cerita kedalam beberapa fase, serta adanya kendala yang ditemukan oleh tokoh utama untuk mencapai tujuan dalam suatu cerita. Pada akhirnya, penonton akan terhanyut dan mengikuti dengan cerita tersebut.

Penerjemahan Storyboard..., Frederick Cristofer, FSD UMN, 2015

2.3. *Storyboard*

2.3.1. Pengenalan pada *Storyboard*

Glebas (2009) membahas tentang langkah yang harus diambil dalam mengerjakan sebuah film. Semua diawali dengan adanya cerita, kemudian lanjut ke tahap persiapan pembuatan *storyboard*. Adanya *storyboard* yang tercipta dapat bervariasi tergantung pada yang ada dalam skrip. Poin utama yang harus dihasilkan melalui sebuah *storyboard* adalah gambaran awal supaya tim produksi lain mendapatkan pemahaman melalui gambar tersebut. Ia menegaskan bahwa hasil gambar yang dihasilkan harus menginspirasi bagi mereka yang melihatnya.



Gambar 2. 3. Contoh *Storyboard* dari Serial Bob the Builder.

(Shaw, 2004)

Glebas memberikan arahan untuk melakukan eksplorasi terhadap pengembangan visual. Referensi dapat dicari dari mana saja, seperti perpustakaan atau internet. Setelah cukup mengumpulkan data visual yang diperlukan, hal menarik lainnya adalah pengembangan visual, yaitu tampilan yang akan diciptakan pada film yang sedang digarap.

Selanjutnya, sebuah *storyboard* dibuat melalui sebuah desain dan rancangan. Khususnya, storyboard untuk animasi harus menyediakan sebuah

Penerjemahan Storyboard..., Frederick Cristofer, FSD UMN, 2015

gambaran yang jelas dari adegan dalam film tersebut. Berbeda dengan apabila film tersebut merupakan sebuah *live action*, *storyboard* tidak perlu dibuat sangat jelas karena hal ini lebih bergantung dari aktor atau pemeran yang terlibat.

2.3.2. Kaidah Umum *Storyboard*

Torta (2011) dalam bukunya menjelaskan contoh mengenai bagaimana sebuah halaman *storyboard* ditampilkan dan apa saja informasi yang bisa disampaikan, salah satunya melalui bahasa kamera secara teknis. Hal yang terdapat pada halaman *storyboard* secara umum adalah sebagai berikut :

1. Nomor adegan

   Hal ini ditulis sebagai penjelasan tentang adegan yang mana dalam halaman tersebut.

2. Huruf atau nomor dari *shot*

   Berfungsi sebagai informasi mengenai *shot* yang dimaksud dalam *storyboard.*

3. *Frame* kamera

   Penempatan bingkai dalam storyboard untuk memberikan informasi tentang apa yang ada didalam *frame*.

4. Tanda panah untuk memperlihatkan gerakan kamera

   Hal ini berfungsi sebagai petunjuk terhadap bagaimana kamera akan bergerak dalam proses syuting.

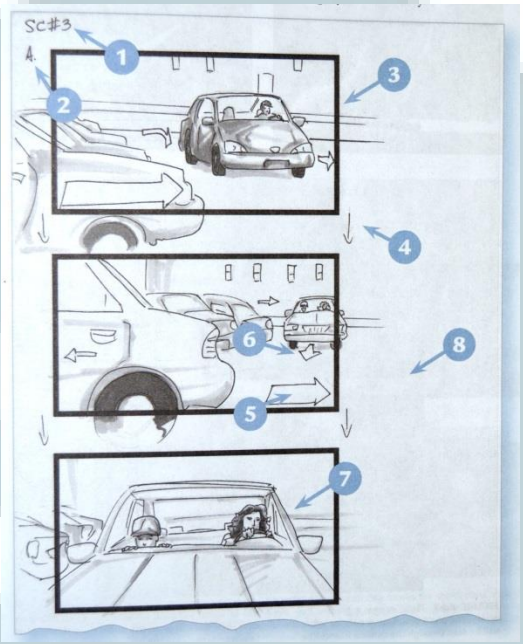
5. Tanda panah untuk memperlihatkan gerakan subjek

   Hal ini berfungsi sebagai petunjuk terhadap bagaimana subjek akan bergerak dalam proses syuting.

Penerjemahan Storyboard..., Frederick Cristofer, FSD UMN, 2015

6. Tempat untuk memberikan kelanjutan adegan dan catatan

   Hal ini digunakan untuk meletakkan informasi tambahan berkaitan dengan *storyboard*.



Gambar 2. 4. Informasi yang terdapat dalam *Storyboard*

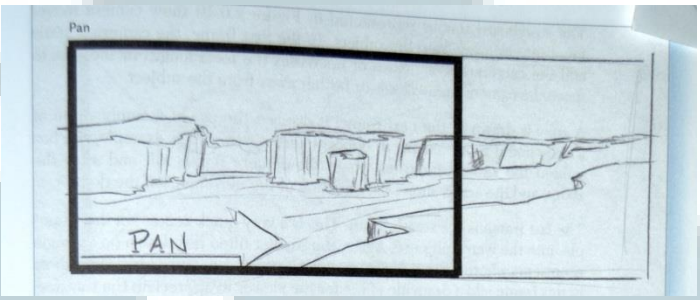
(Torta, 2011)

2.3.3. Pergerakan Kamera pada *Storyboard*

Torta (2011) membagi beberapa bentuk *shot* yang sering dipakai dalam sebuah *storyboard*. Salah satunya berdasarkan tentang gerakan kamera. Bagian ini merupakan segala macam shot yang mengalami perubahan pada *frame*, perspektif ataupun dari subjek yang terlihat, dan semuanya berkaitan pada pergerakan kamera. Beberapa adegan untuk teknik ini dapat dipahami melalui lebih dari satu *frame storyboard* untuk mendapatkan pergerakan kamera yang diinginkan.

1. Pan

   Teknik gerakan rotasi kamera ke kiri atau ke kanan yang berfungsi untuk mengikuti objek atau menciptakan efek panorama.



Gambar 2. 5. Contoh *Storyboard* untuk Teknik Pan

(Torta, 2011)

2. Tilt

   Teknik gerakan kamera dengan merotasi ke arah atas atau bawah.

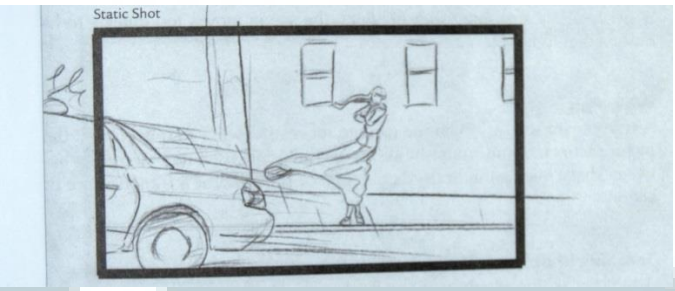
Gambar 2. 6. Contoh *Storyboard* untuk Teknik Tilt

(Torta, 2011)

Penerjemahan Storyboard..., Frederick Cristofer, FSD UMN, 2015

3. Static Shot

Teknik dengan tidak menggerakan kamera dan *frame* saat proses syuting.

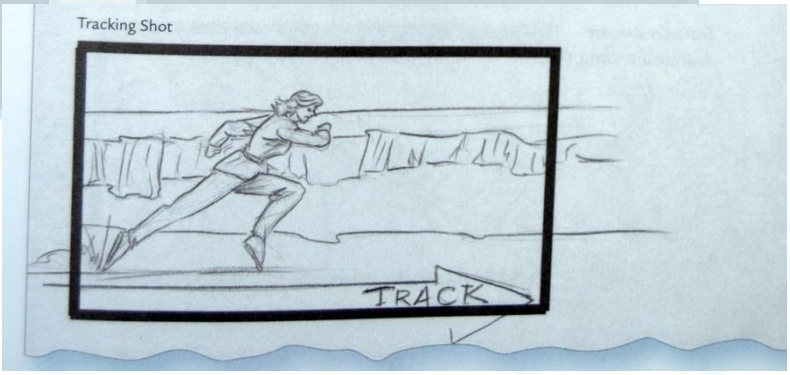


Gambar 2. 7. Contoh S*toryboard* untuk teknik Static Shot

(Torta, 2011)

4. Tracking Shot

Teknik dimana kamera bergerak seperti menggunakan roda, seperti yang dipakai dalam teknik *Dolly Shot.*



Gambar 2. 8. Contoh *Storyboard* untuk teknik *Tracking Shot*

(Torta, 2011)

5. Dolly shot

Dolly merupakan sebuah alat yang dapat membantu pergerakan kamera selama mengambil shot.

Gambar 2. 9. Contoh Storyboard untuk Teknik *Dolly Shot*
(Storyboarding, 2011)

2.4. *Basic Cinematography*

Kata *Cinematography* berasal dari bahasa Yunani dan terdiri dari dua suku kata, yaitu *kinema*, yang berarti gerak, dan *graph* yang berarti tulis atau menulis. Moura (2014) dalam artikel yang ia tulis menjelaskan studi mengenai ilmu yang dibutuhkan oleh seorang *cinematographer*. Seorang *Cinematographer*, bisa juga disebut *Director of Photography (DOP)*, adalah sebuah posisi yang berperan penting dalam proses syuting atau pengambilan gambar untuk sebuah film. Tokoh ini berperan untuk merancang tampilan dan rasa yang akan diperlihatkan dalam sebuah adegan sehingga seorang DOP butuh mempelajari skrip atau *storyboard* yang dapat memberikan rincian pada suatu adegan, kemudian dapat berkomunikasi pada penonton dengan menyampaikan pesan dalam film seperti harapan, mimpi atau kebahagiaan pada seorang karakter, berdasarkan pada bagaimana posisi kamera akan ditempatkan.

Gambar 2. 10. Po dari Kung Fu Panda

(http://creovalley.com/wp-content/uploads/2014/08/animation_animals.jpg)

2.5. Camera

2.5.1. *Camera Movement*

Beberapa teknik pergerakan kamera yang disampaikan Moura (2014) pada artikel miliknya adalah sebagai berikut :

1. *Pan*

   Teknik ini sering digunakan saat menangkap gambar sebuah objek yang bergerak, seperti adegan orang berjalan atau mobil bergerak, atau memperlihatkan gambar pemandangan *landscape*. Dalam gerakan *pan*, kamera dibuat bergerak dalam satu poros kemudian melakukan rotasi dari kiri ke kanan, atau sebaliknya, tanpa mengubah posisi kamera. Kamera pada umumnya dipasang pada tripod, lalu operator menggerakkan ke arah yang sesuai dengan konsep dalam film.

2. *Tilt*

   Teknik ini digunakan saat ingin memperlihatkan sebuah objek yang memiliki dimensi tinggi secara vertikal, seperti manusia atau gedung. Gerakan *tilt*

dibuat dengan pergerakan kamera ke arah atas atau bawah, tanpa mengubah posisi kamera.

3. *Dolly*

   Teknik ini digunakan untuk menjaga posisi objek yang ditangkap pada kamera agar tetap pada komposisi yang direncanakan, dengan mempertahankan jarak antara kamera dengan objek. *Dolly* merupakan sebuah teknik dimana letak seluruh kamera bergerak maju atau mundur. Apabila menggunakan tripod, alat bantu tersebut juga digerakkan. Istilah *dolly in* dipakai apabila kamera bergerak maju, dan *dolly out* apabila kamera bergerak mundur.

4. *Track*

   Teknik ini mirip seperti dengan teknik *dolly*, tetapi perbedaanya adalah dalam *tracking*, kamera bergerak bersama objek secara paralel dengan penempatan kamera yang berada disamping objek.

5. *Pedestal*

   Dalam teknik *pedestal*, kamera bergerak naik atau turun sesuai dengan posisi yang diinginkan dalam konsep. Perbedaannya dengan teknik *tilt* adalah dengan teknik pedestal kamera bergerak keseluruhan secara vertikal.

6. *Zoom*

   Teknik ini digunakan untuk menghasilkan komposisi gambar yang lebih dinamis. *Zoom* sering disamakan dengan teknik *dolly* berkaitan pada hasil gambar yang didapat dari kedua teknik ini. Namun, apabila teknik *dolly* menggerakkan kamera secara fisik untuk mendekati atau menjauhi objek, teknik *zoom* hanya berpusat pada pengaturan lensa yang diperbesar atau

Penerjemahan Storyboard..., Frederick Cristofer, FSD UMN, 2015

diperkecil. Istilah *zoom in* digunakan saat kamera mendekati objek sehingga terlihat lebih besar pada *frame*, dan sebaliknya *zoom out* apabila kamera menjauhi objek sehingga terlihat lebih kecil pada *frame*.

2.5.2. *Camera Angle*

Beberapa teknik sudut kamera yang dijelaskan Moura (2014) pada artikel yang ia tulis, diantara lain sebagai berikut :

1. *Eyelevel Angle*

   Teknik *eyelevel* sering digunakan untuk tipe situasi komedi, romantis dan acara berita. Sudut ini diambil dengan menempatkan kamera pada ketinggian yang setara dengan tokoh atau subjek.

Gambar 2. 11. Contoh Eyelevel Angle.

(Out of the Forest, 2010)

2. *Low Angle*

   Teknik ini memperlihatkan rasa agresif, dominan dan tidak menyenangkan pada karakter. Sudut ini diambil dengan menempatkan kamera dibawah ketinggian mata dari tokoh atau subjek.

Penerjemahan Storyboard..., Frederick Cristofer, FSD UMN, 2015

Gambar 2. 12. Contoh H*igh Angle.*

(Matilda, 1996, elementsofcinema.com/cinematography/camera-angles-and-composition)

3. *High Angle*

Teknik ini memperlihatkan rasa lemah, patuh dan takut pada tokoh. Sudut ini diambil dengan menempatkan kamera diatas ketinggian mata dari tokoh atau subjek.

Gambar 2. 13. Contoh High Angle.

(Madame Tutli-Putli, 2007)

4. *Dutch Tilt*

Teknik ini digunakan untuk adegan yang bertujuan untuk menggangu atau menimbulkan rasa tidak nyaman kepada penonton. Sudut ini diambil dengan membuat posisi miring pada kamera sehingga garis horizontal pada komposisi berubah menjadi bentuk garis naik atau turun.

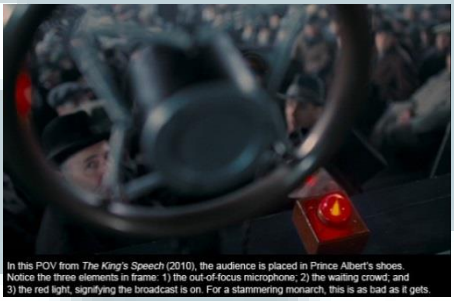
Gambar 2. 14. Contoh Teknik *Dutch Tilt.*

(Battlefield Earth, 2000,

http://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/a/ae/Battlefield_earth_planetship.jpg)

5. *Point-of-View* (POV)

   Teknik POV digunakan untuk memperlihatkan apa yang dilihat dari mata subjek atau tokoh. Sudut ini menggunakan kamera sebagai mata dari subjek.



Gambar 2. 15. Contoh dari Teknik *Point of View*.

(The King's Speech, 2010, elementsofcinema.com/cinematography/camera-angles-and-composition)

2.5.3. *Shot Size*

Moura (2014) kembali memberikan penjelasan tentang beberapa macam ukuran shot, yaitu sebagai berikut :

1. *Wide / Long Shot*

   Shot ini dipakai untuk menceritakan lokasi yang ada disekitar tokoh atau subjek.

Gambar 2. 16. Contoh L*ong Shot.*

(Lord of the Ring, 2002)

2. *Establishing Shot and Master Shot*

   Shot ini digunakan untuk menunjukan lokasi baru yang lebih berkaitan dengan aktivitas dari adegan tokoh dalam film. Perbedaannya, pada *establishing shot* durasi pada adegan yang direkam lebih singkat dibandingkan *master shot*.

Gambar 2. 17. Contoh *establishing shot*.

(Bridge, 2013)

3. *Full Shot*

   Shot ini memperlihatkan tokoh dari pangkal kepala sampai ujung kaki dengan utuh. *Shot* ini lebih berfokus kepada tokoh dibandingkan dengan apa yang ada di sekitar tokoh.

Penerjemahan Storyboard..., Frederick Cristofer, FSD UMN, 2015

Gambar 2. 18. Contoh Full Shot.

(Tom and Jerry Ep.93 : Designs on Jerry, 1955)

4. *Medium Shot*

Secara garis besar, *shot* ini memperlihatkan tubuh bagian atas dari tokoh. *Medium shot* merupakan sebuah bentuk *shot* yang statusnya terletak antara komposisi *full shot* dengan *close-up*.

Gambar 2. 19. Contoh *Medium Shot.*

(Brave, 2012)

5. *Close-Up*

Dalam *shot* ini, hal yang lebih ditekankan adalah adegan emosi dari seorang tokoh. *Shot* ini memiliki nilai dramatisasi yang lebih dibandingkan jenis shot yang telah disebutkan diatas.

Penerjemahan Storyboard..., Frederick Cristofer, FSD UMN, 2015

Gambar 2. 20. Contoh *Close-up Shot.*

(Shaun the Sheep Ep.27 :Bitzer puts his foot in it, 2007)

6. *Extreme Close-Up*

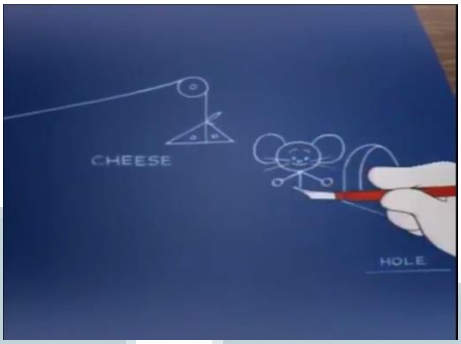
Shot ini lebih rinci memperlihatkan detil yang ada dalam sebuah adegan.

Gambar 2. 21. Contoh *Extreme Close-up*

(Tom and Jerry Ep.93 : Designs on Jerry, 1955)

7. *Insert Shots*

Shot ini bukan untuk memperlihatkan adanya subjek, melainkan sebagai penekanan untuk adanya objek atau benda yang relevan berkaitan dengan adegan. *Shot* ini dibuat penuh dengan objek yang dijadikan fokus pada *frame*.



Gambar 2. 22. Contoh *Insert Shots*.

(Tom and Jerry Ep.93 : Designs on Jerry, 1955)

8. *Reaction Shots*

Shot ini digunakan sebagai momen yang timbul dari reaksi pada adegan tertentu dan ini tidak menjadi adegan utama dalam cerita. *Shot* ini sering menggunakan teknik *close-up.*

Gambar 2. 23. Contoh *Reaction Shot.*

(George & Aj, 2009)

2.5.4. *Shutter Speed*

Moura (2014) memberikan definisi tentang rana dalam kamera film dan video, bahwa rana berfungsi dalam pengaturan cahaya yang masuk melalui piringan yang memiliki fungsi buka tutup. Kecepatan rana diukur dalam sepersekian detik. Contoh, apabila *shutter* bernilai 1/50, akan dibaca sebagai seperlimapuluh detik atau 0.02 detik.

Selanjutnya, Moura menjelaskan elemen penting berkaitan mengenai *shutter speed*, yaitu *motion blur*. *Motion blur* berkaitan dengan pergerakan yang akan ditangkap kamera, apakah objek akan terlihat diam atau bergerak. *Shutter speed* yang tinggi akan menghasilkan gambar dengan objek dalam posisi diam. Teknik ini dikenal dengan *freeze frame*. Sedangkan, teknik *slow motion* didapat apabila *shutter speed* dengan kecepatan rendah akan menghasilkan gambar dengan objek terlihat bergerak melalui efek *blur*.

Gambar 2. 24. Adegan dengan Teknik *Slow Motion* pada Film *Looney Tunes* (kiri) dan *Freeze* pada Film *The Boxtrolls* (kanan)

(kiri : http://www.cartoonbrew.com/wp-content/uploads/motionblur.jpg)

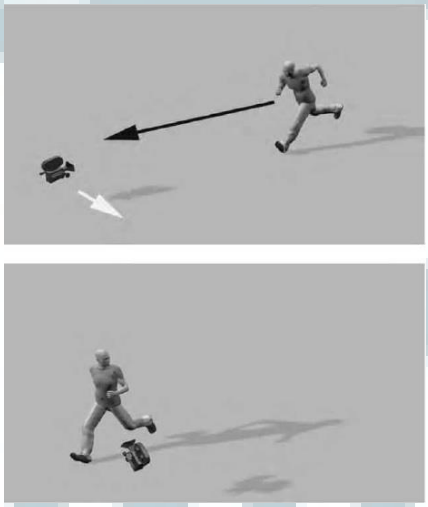
(kanan : dokumentasi pribadi)

2.6. Adegan Pengejaran

Kenworthy (2011) memberikan definisi mengenai cerita yang dapat disampaikan melalui sebuah shot. Dalam pembahasan pada adegan pengejaran, ada dua unsur yang dapat diatur saat merancang sebuah shot, yaitu melalui pengaturan teknis dan adegan dramatisasi melalui unsur prinsip *storytelling*. Keduanya berpengaruh terhadap bagaimana pesan yang disampaikan dalam sebuah *frame* kamera.

2.6.1. Pengaturan Teknis

Salah satu unsur yang dibahas Kenworthy (2011) pada pembahasan adegan pengejaran adalah adanya sebuah rancangan dalam pembentukan sebuah *shot*. Dalam bentuk adegan pengejaran, seorang DOP disarankan supaya mengatur sebuah *shot* dengan bentuk pengaturan *frame* yang serupa antar shot dalam adegan pengejaran. Hal ini bertujuan untuk menampilkan sebuah komposisi yang konsisten dan muncul sistem dimana kamera terpusat kepada gerakan dari sebuah aktor. Kemudian, adanya penggunaan lensa pendek dengan pergerakan tokoh menuju posisi kamera dapat membuat tingkat *exaggerate* lebih tinggi. Contoh selanjutnya adalah kejadian dimana tokoh pengejar semakin mendekati subjek yang dikejar. Teknik ini dapat menimbulkan kesan mengejutkan dari pihak penonton, yaitu dengan menempatkan kamera dibelakang subjek yang dikejar untuk kemudian bergerak semakin dekat sesuai dengan kecepatan dari karakter.

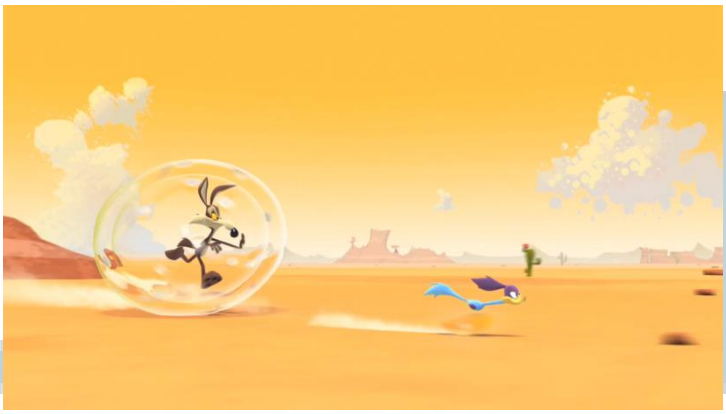


Gambar 2. 25. Contoh Pengaturan Teknis Kamera pada Adegan Pengejaran

(Kenworthy, 2009)

2.6.2. Unsur *Storytelling*

Kenworthy (2011) memberikan beberapa bentuk contoh mengenai apa yang dapat diperoleh saat mengatur sebuah *shot* untuk mendapatkan nilai cerita didalamnya. Adegan pengejaran dapat menghasilkan tensi yang lebih besar apabila subjek yang bergerak melewati sebuah ruang yang sempit. Ruang ini dapat diatur sesuai dari pengaturan *angle* kamera yang tertuju kepada pemeran. Selanjutnya, hal penting lainnya dalam sebuah adegan pengejaran adalah sebuah *goal* yang dikejar oleh tokoh protagonis. Tujuan yang akan dicapai bagi seorang protagonis, seperti sebuah rumah, pintu atau objek lainnya, dapat diperlihatkan dengan fungsi sebagai tanda batu loncatan yang harus dituju untuk dapat sampai ke tujuan akhir. Terakhir, pada tahap dimana cerita sudah sampai di perbatasan akhir menuju *goal*, semakin besar rintangan yang dihadapi tokoh untuk mencapai tujuannya, semakin tinggi nilai dramatisasi yang akan timbul dari keberhasilan protagonis saat memperoleh tujuannya.



Gambar 2. 26. Adegan Pengejaran pada Film Animasi *Road Runner*

(http://www.cartoonpics.net/data/media/43/Wile_Coyote_and_Road_Runner.png)

2.7. Batasan Gerak

Purves (2010) menjelaskan tentang adanya aturan gerak saat menggunakan kamera di dalam animasi *stop motion*. Dalam sejarah *stop motion*, pergerakan kamera diperkenalkan dalam periode waktu yang lambat, karena pada awal mulanya penggunaan teknik *stop motion* mengambil inspirasi seperti pengaturan panggung teater, dimana kamera tidak bergerak sehingga hanya karakter pada *frame* yang bergerak. Kemudian, banyak digunakan peralatan gerak sesuai dengan keperluan tertentu. Hal ini memimbulkan dampak kepada fitur kamera baru, yaitu sebuah *track* (jalur), dimana memungkinkan adanya pergerakan menuju *puppet* dalam sebuah set.

Gambar 2. 27. John Dods dalam Proses Produksi Film Animasi *Stop Motion* berjudul *A Forest Story*.

(Stop Motion Magazine Ed. 18, 2012)

Selanjutnya, Purves membahas lebih detil mengenai teknis penggunaan kamera pada film *stop motion*. Seiring dengan banyaknya kasus pada setiap proses produksi film *stop motion*, muncul pengembangan solusi untuk memecahkan

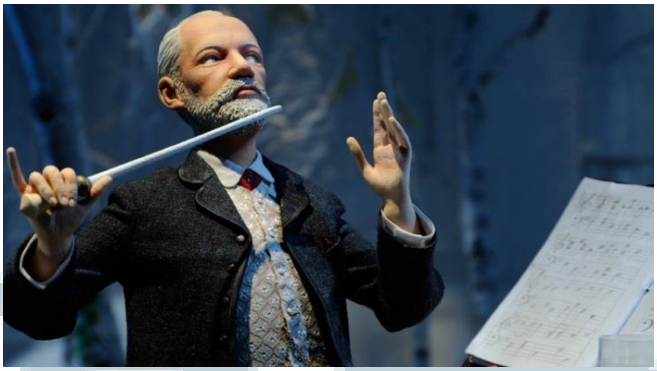
masalah yang ada, contohnya adalah timbul bayangan dari objek kamera atau penggunaan ruang yang lebih besar untuk mengatur perlengkapan kamera. Terakhir, pengaturan fungsi denah ruangan sangat diperlukan dalam tahap produksi sebagai pembagian ruang antara tempat model dan aset diletakkan dengan peralatan syuting.

Purves membahas hal penting saat melakukan pengambilan gambar. Animator harus memastikan bahwa karakter diberi tanda dalam sebuah *shot* dan fokus. Hal ini memiliki tujuan untuk tidak hanya mengandalkan sebuah spontanitas dalam proses produksi, tetapi juga bergantung pada pengaturan letak posisi kamera atau pada kamera yang mengikuti gerak dari sebuah karakter. Hal ini akan menghasilkan efek dinamis pada animasi, khususnya dalam *stop motion*.

2.8. Gerak dan Kecepatan

Sebuah keindahan pada film *stop motion* muncul dari hasil kerja pada ruang sesungguhnya. Purves (2010) memberikan pendapat mengenai tahap gerak dan kecepatan, bahwa *shot* pada *stop motion* seharusnya ditangani dengan hati-hati. Banyak film di masa sekarang mengambil sebuah *shot* menggunakan *high-definition* kamera digital, dimana memperbolehkan beberapa gerakan dalam satu shot pada sebuah tahap *post-production*. Hal ini memperhitungkan dari akibat yang muncul yaitu efek paralaks, yaitu posisi sebuah objek yang terlihat berbeda apabila dilihat dari posisi yang berbeda, merupakan salah satu akibat yang dapat terjadi saat pengambilan gambar sehingga menghasilkan pesan yang berbeda.

Penerjemahan Storyboard..., Frederick Cristofer, FSD UMN, 2015



Gambar 2. 28. Tokoh dalam Animasi *Stop Motion* karya Barry Purves berjudul *Tchaikovsky*.

(Stop Motion Magazine Ed. 20, 2013)

Purves kembali menjelaskan tentang kualitas yang akan didapat dalam proses pengambilan gambar. Penggunaan fungsi area pada *set* syuting secara optimal dapat menyelesaikan masalah terjadi saat melakukan proses animasi secara *frame by frame*. Akses yang dapat dicapai pada penggunaan kamera akan sangat terbatas dan mengikuti dengan apa yang terlihat dalam sebuah *set*. Jika bergantung pada kecepatan dan gerak kompleks pada kamera, *stop motion* bukanlah satu hal yang dapat dipakai dengan mudah. Kamera pada *computer-graphic* (CG) dapat digerakkan kemanapun, tetapi kamera pada *stop motion* hanya dapat dianimasikan melalui setiap *frame*.