



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

Denslow (2009) menjelaskan bahwa animasi ialah merupakan suatu gambar bergerak, yang didapat dengan cara mengambil foto suatu benda yang tidak bergerak, lalu digerakan sedemikian rupa dan disusun sedemikian rupa pula sehingga seolah terlihat bergerak.

Sedangkan menurut Blair (1994) sendiri animasi adalah suatu seni layaknya kerajinan tangan yang dapat dihasilkan apabila adanya sebuah proses dimana kartunis, ilustrator seniman, pembuat naskah, musisi, operator kamera dan sutradara dalam menciptakan suatu karya seni dengan mengabungkan keahlian mereka dibidangnya masing-masing.

2.2. Tahap Produksi Animasi 3D

Tahap produksi animasi adalah suatu hal yang wajib dimengerti oleh para pelaku pembuatan animasi 3d karena sangat berpengaruh dalam proses produksi. Layaknya konstruksi bangunan, tiap orang mengerjakan tugasnya masing-masing dengan blueprint yang sudah ada dan dilakukan sesuai dengan urutan, hal tersebut juga berlaku di dalam produksi film. (Beane, 2012).

Pembuatan animasi 3d terbagi menjadi 3 tahap, yaitu tahap pra produksi, produksi dan pasca produksi. Berikut adalah penjelasan singkat mengenai ketiga tahap tersebut.

2.2.1. Pra produksi

Pra produksi ialah tahap dimana direktor dengan *artist* lainnya fokus untuk mencari sebuah cerita yang menarik, dimana tahapan pra produksi ialah seperti berikut:

1. *Story*

Biasanya ide cerita yang menarik dimulai dari premis-premis kecil. Seperti misalnya "seorang pembalap yang buta" atau "sabun batangan yang tersesat dalam kloset" dan sebagian lainnya. Cerita dengan hal di luar nalar kita akan lebih menarik di dalam dunia animasi. Setelah kita menemukan premis lalu kita buat cerita secara garis besarnya.

2. *Script*

Setelah dibuat cerita dalam garis besarnya maka dilanjutkan kedalam pembuatan script. Disini dari cerita yang hanya garis besarnya saja akan diperdetil, seperti penulisan tentang pergerakan karakter, waktu, *environment*, *action* dan dialog. *Script* ini nantinya akan digunakan oleh tim pra -produksi dan tim produksi untuk mendapatkan gambaran secara keseluruhan cerita dalam project yang bersangkutan.

3. *Storyboard*

Storyboard adalah sebuah gambaran awal dari *script* yang diubah menjadi berupa alur visual. *Storyboard* sendiri mengandung *staging*, *pose to pose* karakter dan gambaran awal *visual effect* yang nantinya akan digunakan. Walaupun kebanyakan *storyboard* dibuat setelah adanya *script*, ada beberapa *artist 3d* melewati tahap *script* dan langsung membuat *storyboard*. Dan menggunakan *storyboard* juga sebagai pengganti *script*. Biasanya setelah *storyboard* dibuat maka akan dibuat versi *animated*-nya.

4. *Animated/Animatic*

Merupakan versi bergerak sebuah *storyboard*. Dibuat di dalam komputer, *animated* memberikan info yang lebih detail dalam *pacing* dan *timing*. Jika film tersebut memakai narasi, maka akan lebih mendapat gambaran tentang bagaimana film itu terlihat pada akhirnya.

5. *Design*

Desain di tahap ini mempunyai cakupan yang luas, hal tersebut ialah, desain karakter, desain properti, kostum dan desain *environment*.

2.2.2. **Produksi**

Dalam tahap produksi semua yang telah didesain dan disiapkan di tahap pra produksi diserahkan kepada beberapa divisi yang bersangkutan. Divisi-divisi di dalam tahap produksi ialah: *layout*, *research and development (R&D)*, *modeling*, *texturing*, *rigging*, *animation*, *3D visual effect*, *lighting and rendering*.

2.2.3. **Pasca produksi**

Tahap ini bisa dibilang tahap finishing. Di tahap ini semua yang telah dikerjakan ditahap produksi di *compositing* sesuai *storyboard* yang telah dibuat sebelumnya. Tahap ini juga digunakan untuk mengoperasikan tampilan visual menjadi lebih indah, contohnya ialah dengan *color correction* dan dengan efek-efek lainnya yang mendukung.

2.3. *Storyboard*

Simon (2007) menjelaskan bahwa *storyboard* adalah imajinasi yang digambarkan. Seperti buku komik, *storyboard* mevisualkan imajinasi sang produser atau sutradara dari versi akhir produksi suatu film atau animasi. Sama seperti dalam membangun rumah dimana kru konstruksi membangun rumah sesuai dengan apa yang didesain oleh sang arsitek.

Storyboard mengarahkan film dan kru TV memproduksinya sesuai apa yang dirancang oleh sutradara, dimana setiap *shot* menggambarkan informasi yang saling bertautan antara satu dan lainnya dan mendefinisikan satu pandangan kepada semua kru untuk dibuat (Simon, 2007, Hal 3).

2.3.1. *Asal Mula Storyboard*

Pada awalnya dalam pembuatan film animasi, proses produksi animasi tidak menggunakan *storyboard*. Para pembuat animasi masih menggunakan *script* layaknya *script* pada film *live action*, yang akibatnya banyak hal yang tertulis dan divisualisasikan menjadi jauh berbeda. Menulis sesuatu seperti "bertingkah konyol" dalam suatu *script* itu mudah, akan tetapi jika kita terapkan visualisasinya dengan animasi belum tentu hasilnya akan menjadi seperti yang diharapkan produser. Banyak lelucon (*gags*) yang tertulis seringkali menjadi tidak lucu ketika diubah menjadi sebuah animasi.

Akhirnya para pembuat cerita mulai membuat sketsa dari setiap-setiap adegan di dalam *script*. Ini dilakukan agar seluruh tim cerita dapat mengerti apa yang ingin disampaikan dari *script* tersebut. Sketsa -sketsa yang telah dibuat ditempelkan ke ke dalam sebuah papan yang berukuran besar dan disusun

sedemikian rupa sesuai urutan cerita. Hal ini lumayan efektif dikarenakan jika ada sebuah adegan yang dirasa kurang pas dengan filmnya sketsa tersebut tinggal dicabut dan diganti sketsa yang lebih baik lagi.



Gambar 2.1. Contoh *Storyboard*
(http://pixar-animation.weebly.com/uploads/8/7/6/3/8763219/2509800_orig.jpg)

2.3.2. Tahap-Tahap Pembuatan *Storyboard*

Menurut Glebas (2009) ada beberapa hal yang perlu yang dilakukan dalam pembuatan *storyboard*:

1. Membaca *Script*

Pertama-tama *storyboard artist* harus mengerti dengan seksama *script* yang telah dibuat, dimana hal ini sangat penting, karena jika kita salah mengartikan *script* maka akan fatal akibatnya.

2. Breakdown Script

Hal yang kedua adalah membagi cerita dalam *script* ke dalam beberapa bagian. Pembagian *script* lebih diarahkan ke adegan penting/mayor dahulu lalu disusul ke adegan yang lebih kecil/minor. Pembagian yang mengutamakan adegan mayor ini disebut dengan *storybeats*, dengan melakukan ini akan mempermudah kinerja *storyboard artist* dalam membuat *storyboard*, dimana *storyboard artist* dapat lebih mudah menentukan *shot list*-nya.

SCRIPT BREAKDOWN SHEET

CODE - BREAKDOWN SHEETS - STRIPS
Day Ext. - Yellow
Night Ext. - Green
Day Int. - White
Night Int. - Blue
Numbers refer to
Category Categories

1 DATE
2
3 PRODUCTION COMPANY
4 PRODUCTION TITLE / NO.
5
6
7 DESCRIPTION
8 BREAKDOWN PAGE NO.
9
10 INT OR EXT.
11 DAY OR NIGHT
PAGE COUNT

12 CAST Red (1501-2-3)	13 STUNTS Orange (1304)	15 EXTRAS / ATMOSPHERE Green (1322)
	14 EXTRAS / SILENT BITS Yellow (1321)	
16 SPECIAL EFFECTS Blue (2300)	17 PROPS Violet (2500)	18 VEHICLES / ANIMALS Pink (2600 / 4500)
19 WARDROBE Circus (3400)	20 MAKE-UP / HAIR Asterisk (3500)	21 SOUND EFFECTS / MUSIC Brown (5100, 5300, 5400)
22 SPECIAL EQUIPMENT Box	23 PRODUCTION NOTES	

©1984 Lone Eagle PRODUCTIONS, INC.

Gambar 2.2. Contoh *Breakdown Script*
(<http://www.pixelvalleystudio.com/wp-content/uploads/2010/oldblogimages/ScriptBreakdownFilm.jpg>)

3. Membuat Thumbnails

Setelah melakukan *breakdown* terhadap *script*, selanjutnya ialah membuat sketsa kecil yang biasa disebut dengan *thumbnail*. *Thumbnail* dibuat berdasarkan *shot list* yang didapat setelah melakukan *breakdown* terhadap *script*. Proses ini merupakan salah satu proses wajib dalam membuat *storyboard*, dikarenakan dapat menghemat waktu, karena tidak usah membuat *scene* yang tidak sesuai dengan cerita.



Gambar 2.3. Contoh *Thumbnail Storyboard*
(<http://www.michaelspornanimation.com/splog/wp-content/d/thumbnail.jpg>)

4. Storyboard

Setelah sketsa kecil yang dibuat sudah pasti, maka mulai memberi detail terhadap sketsa-sketsa yang telah dipilih tadi, dimana disini *storyboard* bergambar diciptakan.

5. *Animated*

Storyboard yang telah dibuat disatukan lalu dianimasikan agar mendapatkan sebuah *storyboard* yang bergerak dan makin memperjelas tentang apa yang ingin disampaikan kepada seluruh kru.

2.4. ***Film Language***

Dalam membuat *storyboard* sangat penting untuk mengetahui tentang *film language*, karena suatu film adalah proses penyampaian cerita dengan sebuah alur visual yang dibuat sedemikian rupa. Jadi layaknya kita bercerita pasti ada bahasa yang digunakan, dan suatu film juga mempunyai bahasa-nya sendiri dalam bercerita.

Proferes (2008) dalam bukunya yang berjudul “Film Directing Fundamental-see Your Film Before Shooting” menjabarkan saat film telah menjadi beberapa shot yang terhubung, maka sebuah bahasa akan lahir, setiap shotnya menjadi suatu kalimat komplit dengan sedikitnya satu subjek dan satu kata kerja. Tipe kalimat yang kita gunakan tergantung dari esensi dari momen yang kita ingin tunjukkan kepada para penonton (Proferes, 2008, hal.3).

Dalam tugas akhir akhir ini penulis ingin membahas 2 buah unsur *Film language* yang akan membantu penulis dalam membuat *storyboard* "The Walking Bat". Kedua unsur itu ialah *Semiotic* dan *Unit Visual*.

2.4.1. *Semiotic*

Menurut Hunt (2010) Film, seperti “bahasa”, terdiri dari tanda-tanda. *Semiotic* adalah studi tentang bagaimana unit visual dan pendengaran berfungsi untuk membangun makna yang kita atributkan ke teks sinematik. Pembuat film dan penonton berbagi pemahaman tentang sistem-sistem tanda (kode dan konvensi) yang memungkinkan film untuk mengkomunikasikan makna melampaui apa yang dilihat atau didengar.

Tanda itu sendiri menurut Hunt ialah sesuatu yang bisa kita lihat atau dengar atau rasakan terhadap sesuatu yang tidak dapat rasakan atau lihat ataupun dengar. Misalkan dalam suatu adegan film ada seseorang lagi berjalan ditengah rel kereta,namun tiba-tiba saja pintu kereta tertutup dan terdengar suara sirene dari kereta yang sedang berjalan menuju seseorang tersebut, tanda di adegan tersebut ialah tertutupnya palang pintu dan juga bunyi sirene kereta. Dua hal itu meresensikan sebagai suatu bahaya.



Gambar 2.4. Tanda Semiotic
(<http://188.65.112.252/~spacedoc/cms/wp-content/uploads/2011/07/Semiotics.jpg>)

2.4.2. Frames and Images /Unit Visual and Shot

Hunt (2010) menjabarkan dengan beberapa pengecualian, bahwa setiap film terdiri dari ratusan gambar yang berbeda. Masing-masing memberikan kontribusi suatu makna terhadap film.

Semua yang di dalam frame dari suatu gambar mempunyai makna tersendiri, dari warna gaun pada artisnya sampai dengan pola pada dindingnya. Selain itu, jarak, ketinggian dan sudut kamera semua menambahkan arti pada frame. Dengan demikian, kamera mengunci fragmen realitas dari tempat mereka ke dunia kita dan menerjemahkannya untuk seluloid atau DV (Hunt dkk, 2010, hal.119). Berikut ini ialah unsur-unsur yang mempengaruhi suatu Unit visual.

2.4.2.1. Shot Size

1. Extreme Long Shot

Extreme Long Shot biasa digunakan sebagai *establishing shot* dalam suatu film.

Extreme Long shot merupakan tipe shot yang mempunyai banyak informasi di dalamnya, dengan adanya *Exreme Long shot* kita jadi bisa mengetahui keadaan tempat dan juga keadaan waktu seperti pagi, siang, malam hari, musim panas, musim salju, masa lalu, masa kini dan sebagainya.



Gambar 2.5. *Extreme Long shot*.
(http://ashannahdixon.files.wordpress.com/2011/10/extreme_long_shot.jpg)

2. *Long Shot / Wide Shot*

Long Shot /Wide shot menampilkan *shot full body* dari sosok manusia atau karakternya. Walaupun *shot* ini lebih memberikan fokus terhadap karakternya, banyak detail di dalam *background* yang dapat kita lihat juga. Menurut Mercado (2011, Hlm. 59) *long shot* dapat digunakan untuk:

- a. Memberi penekanan pada karakter dalam sebuah ruangan.
- b. Memberi penekanan kepada ruangan itu sendiri.
- c. Memperkenalkan hubungan spesial antara karakter dengan ruang di sekitarnya.

Durasi dalam *long shot* biasanya dibuat sedikit lebih lama dibanding *shot-shot* lainnya karena banyaknya informasi yang terkandung didalamnya, dan butuh beberapa sepersekian detik agar penonton dapat mencernanya.



Gambar 2.6. *Long Shot*.

(http://www.photoforbeginners.com/users/3501/thm1024/1357262693_8AE425AC-083F-4E6E-A6E0-B829255C6ED7.jpg)

3. *Medium Shot*

Medium shot bertujuan memperlihatkan interaksi dan juga *body language* seorang karakter dengan lebih detail lagi. Fokus utama dari *shot* ini ialah karakternya. Oleh karena itu *shot* ini biasa memperlihatkan karakter dari bagian pinggul sampai ke atas kepala saja. Dengan *frame* yang semakin mengecil informasi yang kita dapat pun juga semakin terbatas yaitu interaksi dari karakternya.

Shot ini biasa digunakan untuk merekam sebuah percakapan. Selain itu *medium shot* juga sangat berguna untuk sebuah transisi dari *longshot* menuju *close up*. Menurut Mercado (2011), tanpa transisi, seperti dari *long shot* ke *close-up*, penonton akan merasakan perubahan yang drastis.



Gambar 2.7. *Medium Shot*.

(<http://ak2.picdn.net/shutterstock/videos/4655780/preview/stock-footage-a-young-couple-walk-together-through-a-park-toward-the-camera-medium-shot.jpg>)

4. *Close Up*

Close up menunjukkan minimnya *background* yang ada didalam *frame* dan berfokus kepada muka atau detail spesifik lainnya. Pada *shot* ini semua hal yang ada di *background* akan terlihat blur. Ini memang dibuat secara sengaja dikarenakan kita menginginkan penonton fokus ke wajah agar dapat melihat detail ekspresi dan emosi dari si karakter.

Menurut Mercado (2011) fungsi utama dari *shot* ini adalah untuk memperlihatkan kepada penonton emosi dan sikap dari karakter untuk meningkatkan keterlibatan emosi penonton. Penggunaan *close-up* juga harus dipikirkan dengan hati-hati, jangan terlalu sering menggunakan *close-up* untuk hal-hal yang kurang penting karena akan merusak efektivitas dari jenis *shot* ini. Selain itu, *close-up* juga dapat digunakan untuk melakukan *framing* terhadap objek yang berukuran kecil atau penting untuk memberikan info tentang subjek atau objek tersebut (Hlm. 35).



Gambar 2.8..*Close Up*.

(<http://greendqegs.files.wordpress.com/2013/02/a-serious-obama-close-up.jpg>)

5. *Extreme Close Up*

Extreme Close up seperti namanya sendiri, *shot* ini merupakan versi ekstrim dari *close up*. *Shot* ini tidak menunjukkan adanya *background* sama sekali dikarenakan hanya terfokus ke satu jenis detail saja , seperti mata ,kuping atau lainnya *shot* ini bisa digunakan untuk efek yang lebih dramatis. *Shot* ini tidak menunjukkan *environment* sekitar , membuat penonton kurang memiliki konteks tentang adegan apa yang sedang berlangsung di *scene* tersebut, sehingga akan sangat membantu jika *shot* ini dimulai dulu dengan *shot* yang lebih lebar (Thompson, 2009, Hlm. 20).



Gambar 2.9..*ExtremeClose Up*.

(<http://2.bp.blogspot.com/-Ot82a1C-auw/T3M1EmYipSI/AAAAAAAADM/HSjYA5Uns-I/s1600/Ember.jpg>)

6. *Insert Shot*

Insert Shot tidak berfokus terhadap orang. *Shot* ini digunakan untuk memberikan informasi yang objeknya bukanlah manusia, seperti surat, uang atau bahkan pistol sekalipun. Walaupun *insert shot* tidak memberikan suatu informasi yang begitu penting *shot* ini bisa menjadi transisi yang baik dalam beberapa *shot* yang menggunakan *180 degree rule*.



Gambar 2.10..*Insert*

(<http://s83.photobucket.com/user/pixelpics/media/Galaxy%20Quest/thermianFXvox.jpg.html>)

2.4.2.2. *Camera Angle*

1. *Eye Level*

Eye Level adalah di mana kamera ditempatkan pada ketinggian subyek, jadi jika aktor melihat lensa, ia tidak akan harus melihat ke atas atau bawah. *Shot Eye Level* yang sangat umum karena mereka netral. Mereka tidak memiliki kekuatan apapun yang dramatis, sehingga mereka ideal untuk *romantic comedy* dan casting berita



Gambar 2.11. *Eye Level*
(<http://www.elementsofcinema.com/images/the-apartment.jpg>)

2. *High-angle Shot*

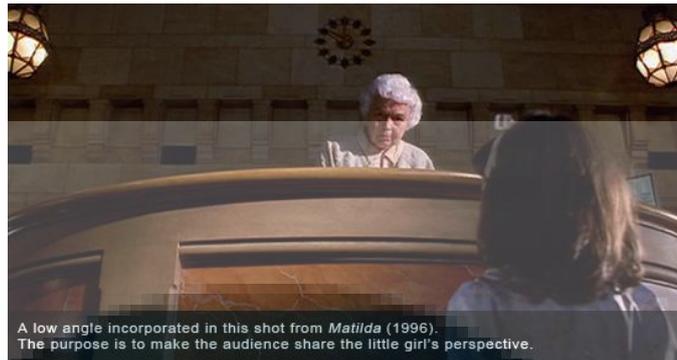
High-angle Shot menempatkan kamera berada diatas subjek, melihat kebawah. Posisi ini membuat karakter terlihat lemah, penurut atau takut. *Shot* ini juga bisa sebagai *POV* seorang orang tua melihat ke anaknya.



Gambar 2.12. *High Angle*
(<http://www.elementsofcinema.com/images/matilda-high-angle.jpg>)

3. *Low-angle Shot*

Low-angle Shot diambil dari kamera yang diletakan di bawah mata aktor. Sudut ini memperlihatkan karakter yang tertangkap kamera terlihat dominan, agresif dan tidak menyenangkan.



Gambar 2.13. *Low Angle*
(<http://www.elementsofcinema.com/images/matilda-low-angle.jpg>)

4. *Bird's-eye View*

Bird-eyes view menempatkan kamera dalam kondisi ekstrim layaknya seekor burung. *Shot* ini memperlihatkan suatu keadaan dari atas scene melihat ke bawah.



Gambar 2.14. *Birds- Eye*
(<http://www.noupe.com/wp-content/uploads/2009/10/bevpym-061.jpg>)

5. *Worm's-eye View*

Worm's eye view meletakkan kamera di tanah dan memiringkannya menghadap ke atas. *Worm's eye view* bisa juga disebut *extreme low angle*.



Gambar 2.15. *Worms-Eye*
(<http://www.fotothing.com/photos/422/422dc0de90674f7bfc695efcd0c03c2a.jpg>)

6. *Dutch Angle*

Dutch Angle juga sering disebut sebagai sudut miring. shot ini memiliki kamera yang bersandar kesamping. *Dutch angle* mengubah garis *vertical* dan *horizontal* menjadi diagonal dan membuat komposisi menjadi lebih dinamis. Meskipun jarang, sudut miring dapat digunakan dengan efek artistik yang besar untuk disorientasi dan mengganggu penonton.



Gambar 2.16. *Dutch Angle*
(<http://www.elementsofcinema.com/images/rules-of-attraction.jpg>)

7. *Point-of-View Shot*

Point of View Shot seperti namanya mengarahkan kamera sebagai mata karakter. *POV* biasanya didahului dengan *close up* mata karakter



Gambar 2.17. *Point of View*

(<http://1.bp.blogspot.com/-ggCzKRM6fp4/UFTLmnIyKxI/AAAAAAAAAqo/TeI4z-4E6-g/s1600/The-King-s-Speech-2010-the-kings-speech-20525261-1280-720.jpeg>)

2.4.2.3. *Depth of Field*

1. *Deep Focus*

Deep Focus menangkap semua yang tertangkap kamera dengan seutuhnya tidak ada bagian yang diblurkan, walaupun adanya jarak suatu objek dengan objek lainnya, tetap saja kedua objek tersebut dapat terlihat jelas.

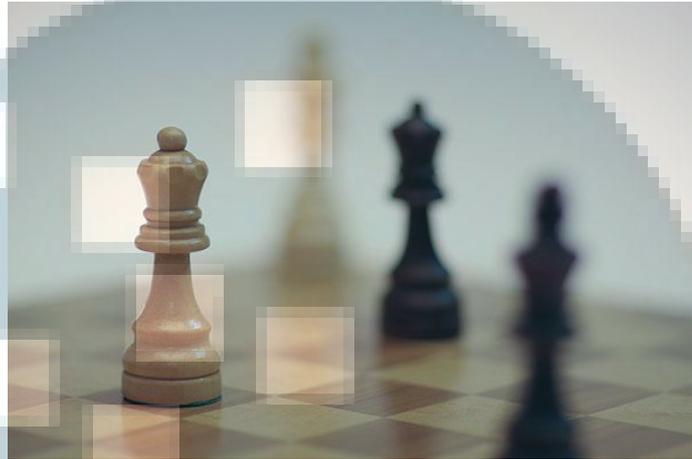


Gambar 2.18 *Deep Focus*

(Source <http://www.deepfocusreview.com/reviews/images/greatgatsby2013.1.jpg>)

2. *Shallow Focus*

Shallow Focus merupakan kebalikan dari *Deep Focus*. Di sini hanya difokuskan terhadap satu objek yang penting saja sedangkan objek yang tidak terlalu penting akan dibuat blur atau biasa kita menyebutnya dengan *bokeh*.



Gambar 2.19 *Shallow Focus*

(<http://www.dphotoexpert.com/wp-content/uploads/2007/09/true1point2web.jpg>)

3. *Shifting Focus (Rack Focus)*

Shifting Focus merupakan penggabungan dari dua jenis fokus diatas, biasanya dimulai dari suatu adegan yang menggunakan *Deep Focus*, lalu disaat adegan itu ingin memberitahu kita suatu hal penting dalam frame dia kan berubah secara perlahan menjadi *Shallow Focus*, hal ini dibuat untuk memberitahukan penonton bahwa hal yang penting sedang terjadi dan penonton wajib mengetahuinya. Dan caranya tersebut ialah membuat kita fokus ke suatu titik penting itu.

2.4.2.4 Lens Perspective

1. *Wide Lens*

Wide Lens memiliki bidang yang lebih luas dan lebih lebar dari sudut pandang, oleh karena itu lensa ini dapat menunjukkan panorama gunung, lautan dan hutan. Lensa ini membuat orang-orang dan objek tampak jauh terpisah dari satu sama lain. Lensa *wide angle* ekstrim ini tidak boleh digunakan terlalu dekat dengan aktor kecuali untuk tujuan atau efek tertentu.

2. *Normal Lens*

Normal Lens berada ditengah-tengah antara *Wide Lens* dan *Telephoto Lens*. *Normal Lens* meniru apa yang mata kita lihat. Tanpa distorsi ataupun *zoom* sekalipun.

3. *Telephoto Lens*

Telephoto Lens merupakan kebalikan dari *Wide Lens*. Lensa ini membuat orang dan benda yang terpisah jauh menjadi benar-benar dekat antara satu dengan lainnya. Jika pembuat film mengambil adegan di jalan bebas hambatan di mana aktor harus berlari diantara kendaraan yang sedang melaju kencang, maka lensa *tele* bisa menjadi metode yang aman untuk menjaga aktor yang jauh dari bahaya, yang sementara kita masih bisa menjual ilusi bahwa aktor hanya beberapa meter dari mobil yang bergerak.

4. *Zoom Lens*

Zoom Lens merupakan lensa yang sering kita temui pada saat ini. Ini dikarenakan keistimewaannya dalam mengubah jenis lensa dari lensa *wide* menuju lensa *tele* secara otomatis, dan anda tidak perlu repot-repot mengganti lensa ditengah pekerjaan anda. Kerugian dari lensa inilah berkurang kualitas yang dihasilkan.

2.4.2.5 *Frame*

1. *Rule of Thirds*

Rule of Thirds membagi sebuah gambar menjadi 9 buah persegi yang sama besarnya. Ini ditunjukkan sebagai garis petunjuk yang dapat membantu kita dalam mengatur komposisi suatu gambar, teknik ini sering digunakan oleh para fotografer.



Gambar 2.20 *Rule of Thirds*

(<http://youngsdays.com/wp-content/uploads/2013/12/sevenmorgan.jpg>)

2. *Foreground-Middleground-Background*

Foreground-Middleground-Background menyajikan suatu pererakan yang terfokuskan dalam suatu gambar, biasanya gambarnya menggunakan *shallow focus* agar kedalamannya dapat terlihat jelas. Ketika melihat sebuah foto, mata secara alami pergi ke elemen *Foreground* dan pada apa saja yang ada di fokus. Teknik ini berkaitan dengan teknik *depth of field* yang membicarakan kedalaman.

3. *On screen & Off screen*

On screen & Off screen kebanyakan digunakan untuk memberitahu penonton akan suatu hal penting yang penonton ketahui akan tetapi karakternya tidak tahu.

4. *Symmetry*

Symmetry terbagi menjadi dua jenis yaitu *symmetrical composition* yang melambangkan suatu kesucian, kedisiplinan dan kepemimpinan dan *Asymmetrical composition* yang melambangkan kekacauan. Pada komposisi yang tidak seimbang ini gambar akan lebih dinamis. Dan bagaimanapun juga pemakaian komposisi ini dipengaruhi oleh Isi cerita itu sendiri.

2.4.2.6 *Movement*

1. *Pan and Tilts*

Pergerakan kamera yang paling biasa, *pan* adalah gerakan *horizontal* dengan memutar kamera dari kiri ke kanan atau kanan ke kiri. Seringkali digunakan untuk memperkenalkan keadaan sekitar dalam suatu adegan. Bisa juga *pan* dipadukan dengan *zoom*. Sedangkan *Tilt* ialah kebalikan dari *pan* yaitu gerakan *vertikal* dengan menggerakkan kamera secara *vertikal*, keatas atau kebawah. Biasanya digunakan untuk menunjukkan suatu objek yang tinggi. Sama seperti *Pan*, *Tilt* dapat juga dipadukan dengan *zoom*. Perumpaan bagi *pan* dan *tilt* ialah pergerakan dengan kepala kita sendiri.

2. *Dolly*

Dolly ialah suatu alat bantu berbentuk *platform* dengan roda dan di atasnya bisa dipasang kamera. *Dolly* bergerak sesuai jalurnya dan bisa juga tidak sesuai jalur, pergerakan ini bergerak secara maju mundur dan juga bergerak secara *horizontal*. Perumpamaan pergerakan dari *dolly* sendiri ialah bergerak dengan tubuh kita sendiri.

3. *Cranes*

Cranes juga merupakan alat bantu dimana seperti tangan mekanik yang dapat dipasang kamera, pergerakan dari *crane* ialah naik turun. *Crane* juga dapat dikombinasikan dengan berbagai pergerakan seperti *crane* dan *dolly*.

4. *Handheld / Steadicam*

Steadicam adalah sebuah alat bantu untuk kamera agar bisa menghindari guncangan saat sang operator membawa kamera. Sehingga hasil gambar yang didapat berjalan dengan mulus.

5. *Whip Pan*

Whip pan adalah *pan* yang dilakukan dengan cepat, seperti namanya sendiri, pergerakan ini sangat cepat layaknya cambuk yang dilontarkan.

2.5. *Genre in Film*

Web berbasis edukasi academia.edu mencatat hasil laporan seorang mahasiswa dari hasil studi jurnal Altman yang berjudul "Semantic and syntactic approach to film genre and film analysis of *Zombieland* and *Scream*" menjabarkan bahwa Genre berarti "jenis" atau "tipe". *Genre* film menandakan jenis film. *Genre*. Ini membantu dalam memilah apa yang diinginkan suatu kalangan penonton dalam jenis film apa yang diinginkan oleh penonton.

2.6. *Comedy*

Comedy sendiri adalah suatu seni yang dapat membuat orang lain tertawa tanpa membuat mereka merasa malu (Martin, 2005). *Comedy* sendiri mempunyai makna yang cukup besar dan *comedy* juga merupakan bentuk seni. Dikarenakan dalam menciptakan *comedy* dibutuhkan struktur dan formula. Walaupun begitu beberapa

penulis yang dikenal secara luas merasa bahwa keterampilan dalam membuat *comedy* lebih melalui suatu bakat yang telah didapatkan dari lahir, dan juga lebih dibentuk oleh faktor-faktor karakteristik, etnis dan hal lainnya.

2.7. Jenis-Jenis Comedy

1. Slapstick

Slapstick adalah jenis *comedy* fisik yang mudah dicerna dan bermain dalam lingkup yang luas dan mencakup tiga hal utama yaitu derita, celaka dan aniaya.

2. Alternative Comedy

Alternative Comedy adalah sebuah istilah yang diciptakan di tahun 1980-an. Artinya adalah sebuah penyampaian *comedy* atau humor yang menyimpang dari penyampaian *comedy* atau humor yang ada pada era tertentu.

3. Black Comedy

Black Comedy adalah jenis humor atau *comedy* yang didasari dari observasi sisi gelap kehidupan sehari-hari. Aspek yang digunakan biasanya mencakup kejadian aktual dari dunia politik, hiburan, olahraga, rasisme, agama, terorisme, peperangan.

4. Blue Comedy

Blue Comedy adalah jenis humor atau *comedy* yang didasari dari observasi sisi dewasa kehidupan sehari-hari. Aspek yang digunakan biasanya mencakup pembahasan seputar tema sex, libido dan tema tabu yang berdekatan.

5. Character Comedy

Character comedy adalah jenis *comedy* yang didasari dari kepintaran seorang komedian dalam menciptakan sebuah karakter bertingkah polah lucu atau juga

menirukan karakter lucu seseorang. Ciri utama dari *character comedy* adalah keunikan ekspresi seorang komedian dalam menampilkan emosi, tingkah laku atau mimik muka yang menggelikan.

6. *Cringr Comedy*

Cringr Comedy adalah jenis *comedy* yang mengandalkan kejadian canggung dan memalukan baik mengambil contoh dari kejadian yang pernah ada atau dari kejadian yang akan timbul dari situasi yang berkembang.

7. *Insult Comedy*

Insult Comedy adalah jenis humor atau *comedy* yang memfokuskan subjeknya dengan menghina atau merendahkan individu atau kelompok.

8. *Prop Comedy*

Prop Comedy adalah jenis humor atau *comedy* yang banyak mengandalkan properti dalam menampilkan kelucuan dari penampilan seorang komedian.

9. *Surreal Comedy*

Surreal Comedy adalah *comedy* yang fondasinya terbuat dari sesuatu yang tidak nyata, tidak masuk akal, absurd, aneh dan diluar akal sehat.

10. *Sketch Comedy*

Comedy singkat yang ditulis dengan skema terstruktur dan durasinya antara satu sampai sepuluh menit. Skema yang jamak ada dalam *sketch comedy* ini adalah sebuah kejadian atau tingkah pola yang membuat penonton terkejut dan tidak menduga.

11. *Situational Comedy (Sitcom)*

Comedy singkat yang cerita lucu yang kelucuannya bukan berasal dari para pemain, melainkan karena situasinya. Contoh drama jenis ini antara lain *Sister Act* dan *Si Kabayan*.

2.8. *Comedy in Animation*

Menurut Hicks (2008) dalam laporannya yang berjudul “Exploration into Comedy Script Writing for Animated Shorts” *comedy* sering dikatakan menjadi inti dari kebanyakan film animasi, apapun *genre* yang ada di dalam film animasi seperti *action*, *drama*, dan lainnya pasti mempunyai *genre comedy* di dalamnya. Dalam hal *comedy* di dalam film animasi pendek ada banyak berbagai jenis lelucon (*gags*). Disini penulis hanya akan memaparkan jenis-jenis *gags* yang diambil penulis dari telaah laporan Elizabeth Hicks (2008).

Sedangkan menurut Wright, *comedy* di dalam animasi itu di atas segala *genre* yang ada. *Comedy in animation* menggunakan suatu gerakan yang berbeda dari pada gerakan biasanya dan gerakan tersebut melanggar aturan fisika. Selain itu kebanyakan *comedy* lebih-lebihkan sesuatu yang sederhana dan sering tidak masuk akal, kadang juga menggunakan sebuah dialog yang pintar dengan timbal balik yang pintar, ejekan, permainan kata-kata sajak atau aliterasi dan juga judul yang lucu dapat masuk ke dalam *comedy animation*.

2.9. *Comedy Device*

Dalam sebuah animasi yang mempunyai unsur *comedy*, peran suatu lelucon (*gags*) sangat penting. Menurut Luhn, tujuan dari membuat *gags* adalah untuk menginjeksikan humor ke dalam cerita, dan *comedy device* ialah suatu pemicu

sebuah *comedy*. Berikut ialah beberapa *comedy device* yang dapat kita gunakan dalam dunia animasi dan film menurut Wright dan Hicks.

1. *Character driven comedy*

Sekali lagi Hicks (2008) menjabarkan karakter yang kuat membuat *comedy* yang baik, dan membuat penonton berhubungan dengan sang karakter memiliki peranan yang cukup penting. Pada hakekatnya, tindakan karakter membuat tujuan melucu (*comic*) tersampaikan, yang berupa performa karakter di depan kamera. Salah satu cara ini ialah melalui ekspresi wajah, melihat kepada kamera, atau cara apa pun itu untuk mendapatkan motivasi karakter dan kerangka pikir karakter. Dengan cara inilah penonton tahu kepribadian karakter, sehingga bisa membedakan antara apakah mereka tertawa pada korban yang tak bedosa atau tertawa terhadap korban yang pantas mendapatkan dengki.

2. *Surprises and exploiting expectations*

Gagasan mengenai kejutan dalam membuat lelucon (*gags*) selalu menjadi suatu hal yang baik, contohnya ialah lelucon lama seperti permainan cilukba dan mainan kotak kejutan, yang keduanya memiliki suatu kesamaan, yaitu membangun ketegangan. Pertama kita memimpin penonton kepada suatu ekspektasi mereka, dan pada puncaknya kita berikan kejutan. Penggunaan kejutan seperti ini sangat populer di dalam animasi pendek karena dapat membuat lelucon dengan cepat.

3. *Impersonation/Disguise*

Serorang karakter didalam kostum, dimana sang karakter meniru gerakan-gerakan dan gestur karakter dari kostum yang dipakai. Jenis *gags* ini sangat laku dikalangan kartun anak-anak. Anak-anak sangat menyukai ini disaat karakter dipermalukan oleh samarannya tersebut.

4. *Multiple Personalities or Role Reversal*

Jenis *comedy* ini memungkinkan karakter untuk melakukan hal-hal yang tidak biasa mereka lakukan. Contoh untuk *Multiple personalities*, seorang penyihir memberikan mantra kepada kelinci, lalu kelincinya berubah menjadi katak yang flamboyan, lalu berubah lagi menjadi seorang pangeran bertampang buruk, lalu berubah lagi menjadi singa raksasa.

Untuk *Role reversal*, seorang gadis yang sangat serius dan bertanggung jawab berubah menjadi centil hanya untuk menarik perhatian kapten klub sepak bolanya.

5. *Anthropomorphism*

Bentuk binatang yang mempunyai tingkah laku seperti manusia, seperti *Scooby do*, *Sonic the Hedgeog* dan juga *Yoshi* dari *Super Mario Bros*

6. *Multiple reference*

Dua atau lebih kerangka acuan dalam satu *gags*. "Sang ibu memperbaiki *microwave* dengan bagian-bagian tambahan dari sebuah jet tua. Jadi setiap kali sang Ibu membuka oven, roti bagelnya berputar dua kali lebih cepat sebelum tersaji di piring.

7. *Pretense and Exposure*

Berpura-pura menjadi seseorang yang sama sekali bukan tokoh karakter, yang melibatkan sifat karakter dan pekerjaan dari karakter tersebut. Contoh yang tepat adalah *Emperor's New Clothes*.

8. *Reaction and Takes*

Ini biasanya dipakai diakhir *gags* lainnya, dimana ini sebenarnya bukan termasuk jenis *gags* melainkan lebih bergantung terhadap ekspresi dan reaksi yang lucu

disaat menerima *gags* tersebut. Karakter biasanya setelah menerima *gags* akan bereaksi dengan meninggalkan suatu pose yang lucu.

9. *Pull Back and Reveal*

Lelucon standar, dengan cara menyembunyikan sesuatu dari penonton. Contohnya ialah pertama-tama kita dillihatkan kepada papan tulis yang berisi permainan *tic-tac-toe* yang sedang dimainkan, lama-kelamaan kamera *zoom out* dan melihat ternyata permainan itu sedang dimainkan oleh ilmuwan jenius yang di papan tulisnya berisi rumusan formula matematika dan fisika.

10. *Hidden Element*

Gags yang disembunyikan dari suatu karakter.

11. *Twist around*

Sesuatu yang terjadi berbeda jauh dengan apa yang kita kira. *Twist* tersebut mungkin saja hanya dengan berupa dialog "guruku sangatlah kejam, akan tetapi disaat dia bertemu pitbull yang galak, pitbull tersebut malah yang kabur ketakutan".

12. *Misunderstanding*

Yang tua dikira yang muda atau pria dikira wanita. *Comedy* situasi seringkali menggunakan *gags* ini.

13. *Customs*

Penjajaran referensi dari dua pekerjaan yang berbeda, adat istiadat etnis, atau jangka waktu. Contoh : *The Flintstones*, *The Jetsons*

14. *Pop cultures references*

Mengambil *gags* dari pop kultur masa kini. Contoh : *Shrek*.

15. *Topical Humor*

Gags yang berdasarkan berita hari itu atau dari periode waktu. Humor topikal ini sulit digunakan di dalam animasi, karena ini bersifat sementara sedangkan proses pembuatan animasi itu lama, dimana kemungkinan humor tersebut tidak lagi relevan sebelum ditampilkan. Contoh : *The Simpsons, South Park*.

16. *Kid's Mistake*

Tidak selalu lucu untuk anak-anak. Ini sulit untuk digunakan dalam kartun anak-anak kecuali *gags* melibatkan adik, kakak, atau hewan peliharaan.

2.10. **Drama**

Genre drama dalam film biasanya memakai setting kehidupan sehari-hari layaknya potret kehidupan seseorang. Ceritanya biasanya berkisar tentang perkembangan karakter dan interaksi si tokoh utama itu sendiri. Karakter si Bat dalam *walking Bat* sendiri mengalami perkembangan, karena itu *genre drama* masuk kedalam daftar *genre "The Walking Bat"*. Drama sendiri mempunyai banyak *sub genre*, dan dari berbagai macam *sub genre* tersebut *comedy drama* adalah *sub genre* yang cocok dalam film animasi 3d *The Walking Bat*.