

2. STUDI LITERATUR

2.1. Film Animasi Hybrid

Animasi pada dasarnya adalah seri gambar gerak cepat terus-menerus, setiap gambar memiliki hubungan satu dengan lainnya untuk membuat sekuensi kohesif sehingga terlihat hidup (Miftania, 2011). Dengan perkembangan teknologi, pengertian dan peralatan yang digunakan untuk membuat animasi semakin maju, karena itu di zaman modern hampir semua produksi film animasi dibuat dengan menggunakan cara digital terutama dengan bantuan komputer. Film animasi pada umumnya dipisah jadi dua jenis; animasi 3D dan animasi 2D. Animasi 3D dikenalkan sebagai jenis animasi mana elemen visual seperti properti dan tokoh dibuat dan digerakkan dalam sebuah bidang tiga dimensi, semua proses ini dilakukan dalam sebuah *software* komputer. Pada sisi lain, animasi 2D adalah jenis animasi mana semua aset digambarkan oleh tangan dengan menggunakan peralatan analog atau digital pada bidang dua dimensi, pada umumnya desain tokoh dan properti untuk animasi 2D bersifat lebih polos untuk mempermudah proses animasi (Katz, 2019). Dengan istilah animasi hybrid, ini adalah jenis film animasi yang mencampurkan teknik digital 3D dan teknik manual 2D, pada umumnya jumlah scene yang memiliki pergabungan antara dua media tersebut tidak memperlumaskan asal dapat menahan esensi naratif yang ingin dicapalkan (Katz, 2019).

2.2. Storyboarding

Storyboarding adalah proses pada tahap pra produksi yang fokus terhadap membuat sekuensi gambar yang berperan sebagai visualisasi setiap adegan yang terjadi dalam film berdasarkan skenario (Merriam-Webster, n.d.). Dalam pembuatan film, *storyboard* dianggap sebagai hal penting karena mempermudah proses merancang alur antar shot, *staging* dan komposisi scene dan shot untuk film animasi maupun *live action* (Katz, 2019). Tujuan utama sebuah *storyboard* adalah untuk komunikasi informasi visual kepada sutradara dan tim produksi, makanya ada sebuah istilah mana sebuah film Gaya visual yang

digunakan untuk *storyboard* tidak refleksi film final secara keseluruhan tetapi menggunakan gaya visual yang lebih sederhana untuk mengutamakan hal-hal seperti angle kamera, adegan yang sedang berjalan atau gestur tubuh (Katz, 2019). Setelah setiap shot untuk *storyboard* sudah dibuat, semuanya akan dikumpul untuk disusun dalam sebuah video bernama *animatic storyboard* untuk dijadikan referensi untuk dialog dan *timing* pada saat masuk masa produksi.

2.3 Perancangan Shot

Perancangan shot adalah konsep dalam perfilman yang fokus terhadap cara mengkonstruksi sebuah shot dalam film untuk keperluan memberi visual atau adegan yang tepat untuk para penonton (Katz, 2019). Ada beberapa elemen yang harus mempertimbangkan dalam pembuatan sebuah shot seperti angle kamera, pergerakan kamera dan segala elemen dalam komposisi sebuah shot. Shot dapat dilihat sebagai unit terkecil dalam sebuah film, satu gambar yang telah dikonstruksi dan direkam oleh kamera memiliki beberapa elemen visual yang ada makna tertentu dalam rangkaian cerita. Fungsi utama sebuah shot adalah untuk komunikasi sebuah konsep, emosi atau bagian cerita melalui bahasa visual sinematografi dan teknik perfilman terutama dalam pengaturan kamera (Katz, 2019). Dalam animasi, istilah perancangan shot sedikit berbeda pada saat dibanding film *live action* karena kamera dapat dimanipulasi tanpa dihalangi oleh limitasi di dunia nyata dalam sebuah *software*.

2.3.1. Angle Kamera

Angle kamera dalam perancangan shot adalah faktor yang fokus terhadap variasi dalam penempatan kamera dan arah lensa dalam konteks merekam sebuah subjek untuk dapat menimbulkan emosi tertentu (Katz, 2019). Setiap varian angle kamera memiliki maknanya sendiri dan dapat digolongkan sebagai berikut;

- 1.) *Close-Up*

Close-up adalah shot mana subjek direkam dari atas bahu, muka mereka jadi titik visual terutama dalam sebuah shot (Oblo, 2019). Shot ini pada umumnya digunakan untuk memberi fokus terhadap keadaan pikiran atau

ekspresi muka seorang tokoh yang sedang reaksi terhadap sebuah adegan yang terjadi di dalam cerita.

2.) *Low Angle*

Low angle atau '*worm's eye view*' adalah jenis shot mana kamera merekam subjek atau objek dari bawah. Ini untuk membuat sebuah efek ketakutan, tidak tenang atau membuat sebuah hirarki visual dimana elemen yang digambarkan adalah aspek dominan dalam shot. (Oblo, 2019)

3.) *Medium Shot*

Medium shot adalah jenis shot yang menggambarkan tokoh dari pinggang ke kepala. Shot ini yang pada umumnya digunakan untuk dialog, memiliki penempatan netral dan menampilkan pergerakan tubuh atas dan tangan. (Oblo, 2019)

4.) *Full Shot*

Full shot adalah jenis shot yang mana para tokoh direkam dari kepala hingga ujung kaki. Shot ini digunakan untuk memberikan kepada para penonton penampilan seorang tokoh secara keseluruhan, meliputi hal-hal seperti penampilan tokoh, gerakan tubuh penuh dan lingkungan atau latar tokoh sekarang berada. (Oblo, 2019)

2.3.2. Komposisi Shot

Pengaturan komposisi shot adalah bagian teknis dalam produksi yang fokus terhadap penyusunan elemen-elemen visual dan menentukan apa akan yang menjadi titik fokus dalam sebuah shot. Dalam pembuatan komposisi shot, setiap elemen visual yang digambarkan dalam satu *frame* memiliki peran tertentu dalam komunikasi adegan yang terjadi dalam sebuah cerita. Ada beberapa faktor yang harus diterapkan seperti penekanan terhadap subjek, simetri antar subjek, penggunaan warna, pengaturan cahaya, proporsi subjek dalam shot (Oblo, 2019), semua dari ini memiliki peran untuk memberi informasi visual terhadap para penonton. Selain elemen-elemen visual, dalam filmografi ada beberapa peraturan

yang dapat yang harus ditaati pada saat membuat sebuah komposisi seperti *rule of third*, peraturan terutama dalam komposisi mana sebuah shot dibagi jadi tiga bagian horizontal dan vertikal dan subjek utama dalam shot tersebut ditempatkan dalam bagian-bagian ini. (Oblo, 2019)

2.4. Psikologi dalam Film dan Ketakutan

Psikologi sebagai konsep dalam konteks perfilman adalah pengetahuan tentang sebuah film atau produksi film dan relasinya terhadap fungsi psikologis manusia, terutama dalam rangkaian emosi, isu sosial, pengetahuan naratif dan pengalaman sensory (Hoffner & Levine, 2005). Film sebagai kesenian fokus terhadap mensimulasi pengalaman kehidupan nyata atau untuk mengeksplorasi konsep-konsep yang abstrak. Emosi termasuk salah konsep abstrak ini, terutama untuk kajian ini adalah rasa ketakutan. Ketakutan dikenalkan sebagai perasaan bersifat kuat disebabkan oleh pengalaman yang dianggap sebagai bahaya atau menantikan datangnya sesuatu yang dapat memperbahayakan hidup seorang (Hoffner & Levine, 2005). Film sebagai media seni dipengaruhi oleh keadaan sosial pada saat produksi, karena itu ketakutan dalam sebuah cerita film pada umumnya berupa sebagai representasi hal-hal yang dapat mengenyangkan seperti penyakit, kematian atau isu sosial (Hoffner & Levine, 2005). Film, terutama film genre horor, mencoba untuk meniru stimulasi yang dapat menimbulkan perasaan ini secara artifisial, dengan membuat ketegangan dengan membuat sebuah misteri untuk para penonton. Ini menyebabkan sebuah rasa nalar untuk menjadi lebih sadar dengan lingkungan mereka. Perasaan ketakutan ini nantinya akan dilepaskan waktu terjadi adegan yang menunjukkan sebuah elemen visual relevan yang dapat membuat penonton takut.