



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

Animasi berasal dari bahasa Latin *animare*, yang memiliki arti menghidupkan sesuatu atau juga memberikan nafas kepada benda mati (Wright, 2005). Menurut Williams (2012) dalam bukunya, animasi berasal dari bahasa latin Anima yang berarti memberi nyawa, hidup, jiwa dan semangat. Animasi adalah rangkaian gambar yang diolah dan disusun secara berurutan dan digerakkan secara cepat sehingga memberikan kesan bahwa gambar tersebut memiliki ritme dan bergerak. Wright (2005) mengatakan, kesan realitas dalam animasi itu bisa dan dapat dimanipulasi, diubah-ubah bahkan dilebih-lebihkan sehingga dalam penerapannya banyak hal yang dapat dibuat dalam animasi tetapi tak bisa dicapai pada film live-action. Ada beberapa jenis animasi hingga saat ini, yaitu animasi *stop motion*, animasi tradisional (2D), animasi 3D dan animasi kombinasi (*hybrid*).

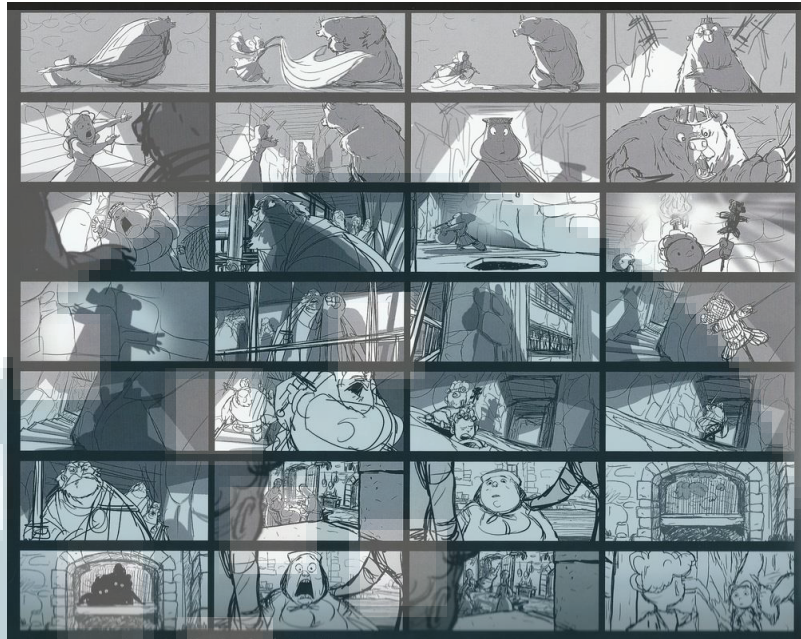
Dalam proses pembuatan proyek tugas akhir ini menggunakan teknik animasi tradisional atau dua dimensi yang pembuatannya dilakukan dengan menggunakan tangan manusia. Jenis animasi ini lebih dikenal sebagai *cell animation* karena dalam proses pembuatannya memerlukan banyak *cell* untuk membuat satu gerakan. Menurut Hulifah (2016), disebut sebagai animasi dua dimensi, karena dua dimensi memiliki ukuran panjang (X-axis) dan (Y-axis). Selain itu, animasi dua dimensi dibuat melalui sketsa gambar yang digerakkan satu-satu sehingga nampak seperti nyata dan bergerak. Animasi dua dimensi

hanya dapat dilihat dari depan saja. Kesan bergerak dalam film animasi didapatkan dari peralihan satu gambar ke gambar yang lain dalam satu kesatuan waktu yang disebut *fps (frame per second)*

2.2. Storyboard

Storyboard merupakan salah satu cara memvisualisasikan sebuah kejadian yang ada dalam narasi, sehingga naskah dan visualisasi menjadi terkoordinasi (Hart, 2008, hlm. 1). Hart juga berpendapat bahwa *storyboard* adalah rancangan umum suatu gambar yang disusun secara berurutan *layer* demi *layer* serta dilengkapi dengan penjelasan dan spesifikasi dari setiap gambar, *layer*, dan teks serta harus tetap mengikuti rancangan narasi. *Storyboard* merupakan aspek utama dalam tahap pre-produksi pada suatu industri film. Menurut Hart (2008), bahwa *storyboard* merupakan konsep gambar yang memperjelas suatu adegan sehingga mempermudah dalam mengorganisasikan hal-hal yang diperlukan seperti *lighting*, kamera, properti, dan hal lainnya dalam suatu adegan.

U M N



Gambar 2. 1 *Storyboard*

(http://pixar-animation.weebly.com/uploads/8/7/6/3/8763219/8194824_orig.jpg)

Menurut Beane (2012) *Storyboard* terdiri dari ide rancangan peletakan kamera, rancangan visual efek, *key pose* karakter, dan adegan peristiwa yang akan ditampilkan dalam film animasi (hlm. 28). Bentuk *storyboard* yang dikenal sekarang ini merupakan hasil perkembangan dari *Walt Disney Studio* pada awal tahun 1930-an. Dengan adanya *storyboard*, produser dapat memprediksikan biaya produksi dan anggaran yang lebih realistis. Sedangkan *director* menggunakan *storyboard* untuk menentukan penggunaan *shotlist*, *blocking*, *camera setup*, dan *lighting*. Menurut Zuberano (1991), *storyboard* tak lain merupakan sebuah buku harian dari film yang berisi tentang apa yang akan terjadi di masa depan.



Gambar 2. 2 *Storyboard Toy Story 3*

(http://pixar-animation.weebly.com/uploads/8/7/6/3/8763219/8210634_orig.jpg)

Storyboard biasanya digunakan sebagai pre-produksi dalam produksi film. Winson Mckay yang membuat animasi *Gertie the Dinosaur* yang memakai skala 1:1 dan juga membuat animasi *Sinking of the Lusitania* pada tahun 1915 dianggap sebagai seorang *pioneer* dan membuka jalan bagi *Disney* dan yang lainnya. *Storyboard* pertama kali digunakan oleh studio *Disney* yang terlengkap pertama kali dibuat untuk produksi animasi singkat *Three Little Pigs* pada tahun 1933. Tak hanya untuk film animasi, penggunaan *storyboard* juga bisa untuk film *live-action* sehingga pada tahun 1940-an, *storyboard* menjadi populer di industri film *live-action* dan berkembang menjadi standar media pemvisualisasian dalam film (Glebas, 2009, hlm. 47). Menurut Hart (2008), terdapat beberapa komponen dasar yang perlu diketahui untuk menerjemahkan narasi cerita menjadi rangkaian sketsa pada *storyboard* dengan baik (hlm 37-49). Komponen – komponen komposisi tersebut antara lain adalah:

2.3. Shot

Shot menurut Widharma (2015), merupakan definisi dari suatu rangkaian gambar hasil rekaman kamera tanpa interupsi. *Shot* merupakan elemen terkecil dari suatu cerita. Satu *shot* akan terbentuk saat tombol *rec* pada kamera ditekan yang artinya mulai merekam gambar hingga tombol *rec* ditekan lagi yang menandakan gambar itu selesai direkam atau juga bisa disebut dengan satu *take*.

Hart (2008), mengatakan bahwa *shot* merupakan aspek dinamis yang memberikan tampilan dari perspektif yang berbeda. Perspektif kamera ini merupakan *jurus ampuh* untuk mengunci ketertarikan penonton terhadap cerita yang disampaikan.

2.3.1. Shot Angles

Ada beberapa jenis *shot angles* yang dapat menambahkan karakteristik pada suasana *scene*. Dalam artikel Media-college, menjelaskan tentang hubungan antara *shot angle* dengan subjek karakter atau sejenisnya adalah sebagai berikut ini:

1. *Eye Angle*: merupakan *angle* yang sama seperti penglihatan manusia pada dunia nyata. *Angle* ini biasa digunakan untuk menunjukkan subjek sebagaimana manusia biasa melihatnya di dunia nyata.
2. *High Angle*: pada *angle* ini, memperlihatkan subjek dengan *shot* menyorot kebawah. Umumnya, *angle* ini digunakan untuk menunjukkan ketidakpentingannya, lemahnya, atau memperlihatkan kepatuhan subjek tersebut.

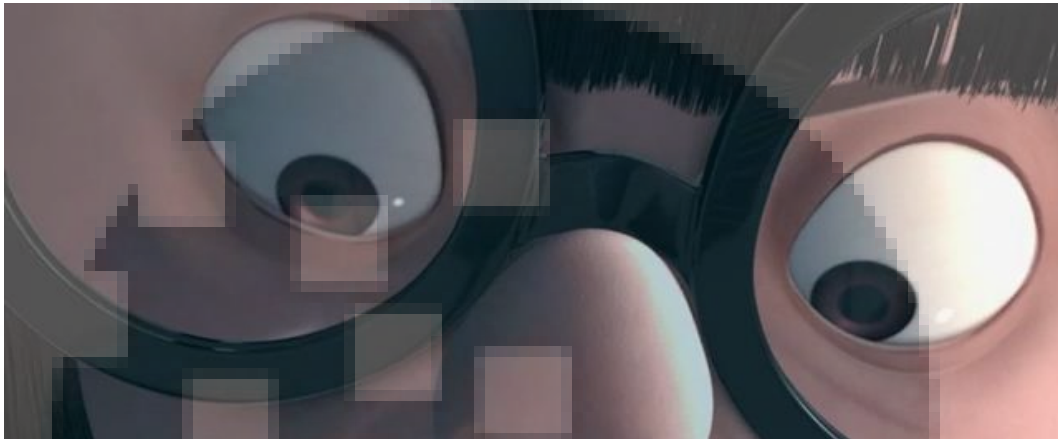
3. *Low Angle*: merupakan *angle* yang menyorot subjek dari bawah yang memunculkan kesan kekuatan serta dominan subjek dalam *scene* tersebut.
4. *Bird's Eye*: merupakan *angle* yang menyorot dari ketinggian seperti mata burung yang sedang terbang. *Angle* ini memiliki unsur dramatis karena dapat memperlihatkan perubahan tempat pada *scene*.

2.3.2. *Shot Types*

Dalam memproduksi sebuah film, sekiranya ada 14 jenis *shot* yang dapat digunakan dalam pengambilan gambar yang biasa digunakan sebagai acuan. Setiap tipe *shot* tersebut. Thompson dan Bowen (2009), juga menjelaskan tentang beberapa jenis *shot* dan fungsi-fungsinya yang antara lain adalah:

1. *Extreme Close-up (ECU)*: pengambilan gambar dengan jarak yang sangat dekat sehingga menangkap perhatian penonton sampai ke detail terkecil subjek. Biasanya penggunaan *extreme close-up* untuk menunjukkan karakter yang tidak penting, yang nantinya peran dari karakter tersebut menjadi sangat penting nantinya. *Extreme close-up* ditandai dengan munculnya objek atau karakter penting dalam cerita yang menjadi kunci dalam film, namun kemunculannya disaat yang tidak tepat. Seperti munculnya seseorang yang tak terlibat apa-apa disebuah lokasi pembunuhan dan polisi memergokinya serta menjadikannya tersangka. Kemunculannya yang tidak tepat inilah yang membuat penonton mengantisipasi adanya kemungkinan

hubungan karakter atau objek tersebut dari bagian cerita (Mercado, 2011, hlm. 29).



Gambar 2. 3 *Extreme Close-Up*
(<http://2.bp.blogspot.com/-BqKkS-h3dK4/TboHfQ7YguI/AAAAAAAAARIg/G0Q3OZPYLRc/s640/ecu7.png>)

2. *Close-up (CU)*: *shot* jenis ini digunakan untuk memperlihatkan perilaku karakter kepada penonton yang tidak dapat dilihat pada jenis *shot* yang lebih luas. Penggunaan *close-up* lebih luas daripada *extreme close-up* tetapi lebih sempit dari *medium shot* (Mercado, 2011, hlm.35).



Gambar 2. 4 *Close-Up*

([http://4.bp.blogspot.com/-](http://4.bp.blogspot.com/-QMks5DoTiMc/TboFKcheKLI/AAAAAAAAARhk/aYz6C3RwcuQ/s640/cu4.png)

[QMks5DoTiMc/TboFKcheKLI/AAAAAAAAARhk/aYz6C3RwcuQ/s640/cu4.png](http://4.bp.blogspot.com/-QMks5DoTiMc/TboFKcheKLI/AAAAAAAAARhk/aYz6C3RwcuQ/s640/cu4.png))

3. *Medium Close-up (MCU)*: *shot* ini mencakup mulai dari bagian dada atau pundak karakter hingga ke atas kepala. Jenis *shot* ini biasa digunakan untuk menampilkan unsur dramatis, simbolik sekaligus memperlihatkan apa yang ada pada latar belakang (Mercado, 2011, hlm.41).



Gambar 2. 5 *Medium Close-Up*

([http://4.bp.blogspot.com/-](http://4.bp.blogspot.com/-OkKARLKauxU/TboHFLEOgWI/AAAAAAAAARIA/oORVBiVmVKM/s640/mediumclose2.png)

[OkKARLKauxU/TboHFLEOgWI/AAAAAAAAARIA/oORVBiVmVKM/s640/mediumclose2.p](http://4.bp.blogspot.com/-OkKARLKauxU/TboHFLEOgWI/AAAAAAAAARIA/oORVBiVmVKM/s640/mediumclose2.png)
[ng](http://4.bp.blogspot.com/-OkKARLKauxU/TboHFLEOgWI/AAAAAAAAARIA/oORVBiVmVKM/s640/mediumclose2.png))

4. *Medium Shot (MS)*: pengambilan gambar dengan jenis *shot* ini mencakup pinggang hingga kepala karakter. Biasanya *shot* ini dapat digunakan untuk menyampaikan hubungan dinamis pada karakter melalui bahasa tubuhnya. Selain itu, jarak pandang pada *shot* ini cukup luas (Mercado, 2011, hlm.47).



Gambar 2. 6 *Medium Shot*

([http://4.bp.blogspot.com/-](http://4.bp.blogspot.com/-cwaLGAkLy9Y/TboB02VVISI/AAAAAAAAARHE/iPtxX5HKv4s/s640/mediumshot3.png)

[cwaLGAkLy9Y/TboB02VVISI/AAAAAAAAARHE/iPtxX5HKv4s/s640/mediumshot3.png](http://4.bp.blogspot.com/-cwaLGAkLy9Y/TboB02VVISI/AAAAAAAAARHE/iPtxX5HKv4s/s640/mediumshot3.png))

5. *Medium Long Shot (MLS)*: *shot* ini lebih luas dari *medium shot* tetapi *framenya* lebih sempit dari *long shot*. Nama lain dari *medium long shot* adalah “*American Shots*” karena *shot* ini diperkenalkan pertama kali dari film-film awal Amerika Barat. *Medium long shot* biasa digunakan untuk menampilkan *group shots*, *two shots*, dan *emblematic shots*, karena menyediakan ruang yang cukup dalam *frame* untuk memasukkan beberapa karakter atau elemen visual secara bersamaan dan juga digunakan untuk menampilkan bahasa tubuh, ekspresi wajah dan area sekitarnya (Mercado, 2011, hlm 53).



Gambar 2. 7 *Medium Long Shot*

([http://2.bp.blogspot.com/-](http://2.bp.blogspot.com/-cWR6mEiJ85I/TboCvEDopgl/AAAAAAAAARHQ/rZpT3YrwEoY/s640/mediuimlongshot.png)

[cWR6mEiJ85I/TboCvEDopgl/AAAAAAAAARHQ/rZpT3YrwEoY/s640/mediuimlongshot.png](http://2.bp.blogspot.com/-cWR6mEiJ85I/TboCvEDopgl/AAAAAAAAARHQ/rZpT3YrwEoY/s640/mediuimlongshot.png)
)

6. *Long Shot (LS)*: pengambilan gambar dalam *shot* ini mencakup karakter dalam *frame* dengan *environment* yang sebagian besar merupakan bagian dalam *frame* pada *shot* tersebut. Jenis *shot* ini biasa digunakan sebagai *establishing shot*. Karena *shot* ini dapat menampilkan banyak detail dan elemen visual serta durasi *long shot* biasanya lebih lama dibandingkan dengan jenis *shot* lain (Mercado, 2011, hlm.59).



Gambar 2. 8 Long Shot

(<http://2.bp.blogspot.com/->

[cWR6mEiJ85I/TboCvEDopgl/AAAAAAAAARHQ/rZpT3YrwEoY/s640/mediuimlongshot.png](http://2.bp.blogspot.com/-cWR6mEiJ85I/TboCvEDopgl/AAAAAAAAARHQ/rZpT3YrwEoY/s640/mediuimlongshot.png)
)

7. *Extreme Long Shot (ELS)*: digunakan untuk memperlihatkan komposisi yang menonjolkan skala atau ukuran dari suatu lokasi. Jadi ukuran objek atau karakter dalam *frame* akan terlihat kecil. *Shot* ini biasanya digunakan pada awal adegan untuk memperlihatkan lokasi adegan tersebut terjadi. Selain itu *extreme long shot* juga dapat digunakan untuk memperlihatkan hubungan antara kelompok karakter dengan area luas disekitarnya serta digunakan juga untuk meningkatkan ketegangan (Mercado, 2011, hlm. 65).



Gambar 2. 9 *Extreme Long Shot*

(<http://2.bp.blogspot.com/-0yGBjrluyd8/Tbn5KRHBEGI/AAAAAAAAARGM/OUe-5oRDlAY/s640/longshot1.png>)

8. *Over the Shoulder (OTS)*: umumnya digunakan saat terdapat interaksi antara dua karakter ataupun saat karakter sedang melihat sesuatu. Posisi *shot* ini biasanya di belakang karakter yang memperlihatkan pundaknya. Penggunaan *shot* ini biasanya bersamaan dengan *medium shot*, *medium close-up*, serta *close up*. (Mercado, 2011, hlm.71).



Gambar 2. 10 *Over the Shoulder*

(<http://2.bp.blogspot.com/-0yGBjrluyd8/Tbn5KRHBEGI/AAAAAAAAARGM/OUe-5oRDlAY/s640/longshot1.png>)

9. *Establishing Shot (EST)*: jenis *shot* ini biasanya digunakan dengan *long shot* dan *extreme long shot*. Tujuan penggunaan *shot* ini tidak berbeda dengan *long shot* ataupun *extreme long shot*, yaitu menyampaikan banyak informasi yang juga termasuk keadaan karakter (Mercado, 2011, hlm.77).



Gambar 2. 11 *Establishing Shot*

([http://4.bp.blogspot.com/-](http://4.bp.blogspot.com/-cXgrWmgMQhk/Tbn3YJe47nI/AAAAAAAAARF8/AEwcgVB9beg/s640/ews.png)

[cXgrWmgMQhk/Tbn3YJe47nI/AAAAAAAAARF8/AEwcgVB9beg/s640/ews.png](http://4.bp.blogspot.com/-cXgrWmgMQhk/Tbn3YJe47nI/AAAAAAAAARF8/AEwcgVB9beg/s640/ews.png))

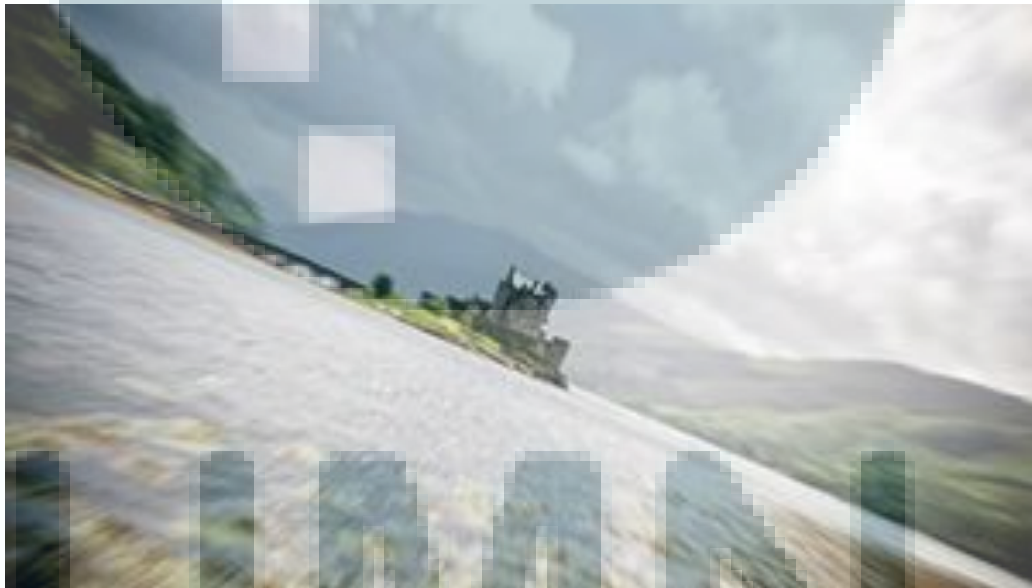
10. *Zoom Shot*: pergerakan semu kamera yang mengatur *focal length* pada kamera. *Zoom shot* sendiri terbagi menjadi dua yaitu perubahan jarak pandang luas ke *telephoto* (*zoom in*) atau *telephoto* ke jarak pandang luas (*zoom out*) (Mercado, 2011, hlm.125).

11. *Tracking Shot (TS)*: dalam *shot* ini, pergerakan kamera mengikuti subjek, baik itu berdampingan dari depan maupun dari belakang. Biasanya pergerakan kamera ini digunakan untuk menampilkan wujud motivasi subjek. Pergerakan kamera ini juga dapat digunakan

bersamaan dengan hampir semua jenis *shot*. Walaupun umumnya digunakan bersama dengan jenis *shot* yang lebar yaitu *medium shot*, *medium long shot*, dan *long shot* (Mercado, 2011, hlm.155).

2.4. *Dutch Tilt*

Dutch tilt atau disebut juga *dutch angle* merupakan salah satu jenis dari *camera angle*. Dalam artikel *Media College*, sudut pandang yang diciptakan oleh *dutch angle* sengaja dibuat miring beberapa derajat agar dapat memunculkan efek yang dramatis serta membantu memunculkan kesan kegelisahan, tindakan panik, putus asa, serta kegilaan.



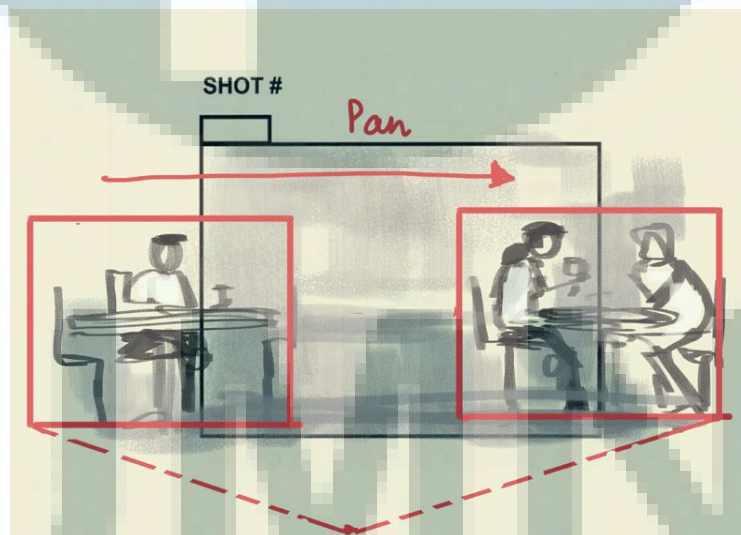
Gambar 2. 12 *Dutch angle*

(http://www.mediacollege.com/video/shots/images/dutch-tilt_01.jpg)

2.5. Camera Movement

Suatu adegan dalam film tidak akan menarik jika hanya memakai *shot still* dalam waktu yang lama tanpa variasi. Maka seorang *storyboard artist* harus menyesuaikan pergerakan kamera yang dibutuhkan agar sesuai dengan adegan yang akan ditampilkan. Untuk lebih memfokuskan perhatian penonton pada suatu peristiwa dalam film, maka di sinilah peran dan kegunaan *camera movement*. Ada beberapa jenis *camera movement* yang harus dikuasai oleh *storyboard artist*, yaitu:

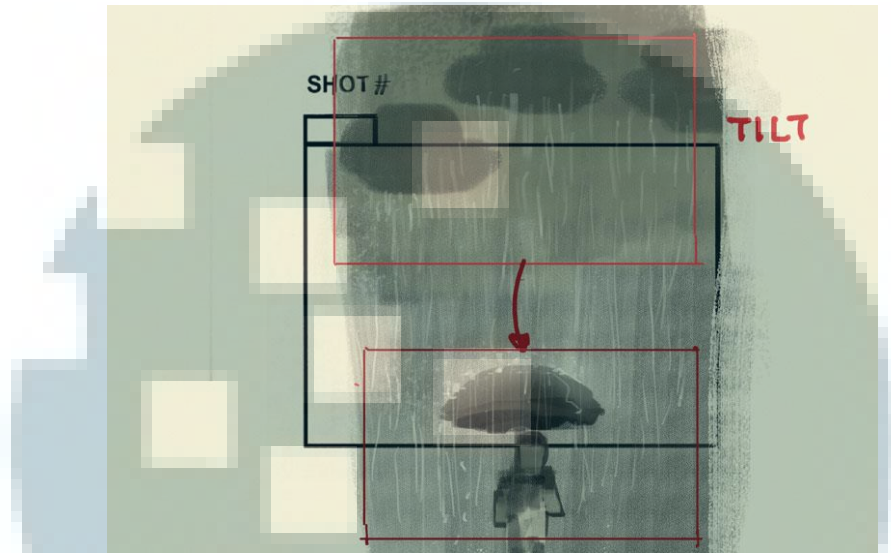
- a. *PAN*: pergerakan kamera datar, ke arah kiri atau kanan. Biasa digunakan pada *establishing shot* dan pada *storyboard* akan digambarkan dengan panah ke samping.



Gambar 2. 13 *Panning*

(<http://www.dsource.in/sites/default/files/course/storyboard-and-animated-animation/storyboard-animation/storyboard-conventions/camera-movements/images/02.jpg>)

- b. *TILT*: pergerakan kamera ke atas atau ke bawah menjauhi objek sebagai target.

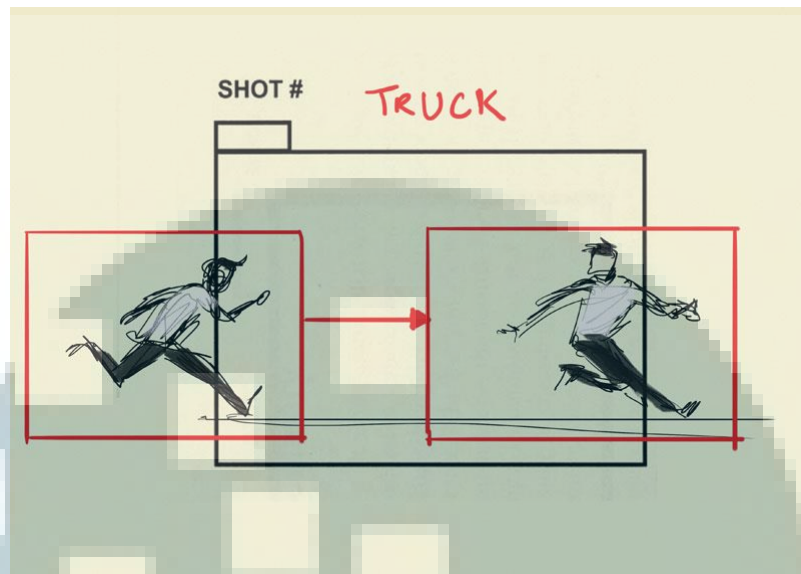


Gambar 2. 14 *Tilt*

(<http://www.dsource.in/sites/default/files/course/storyboard-and-animated-animation/storyboard-animation/storyboard-conventions/camera-movements/images/01.jpg>)

- c. *Trucking*: Gerakan kamera secara lateral atau menyamping ke kiri dan ke kanan.

U M N

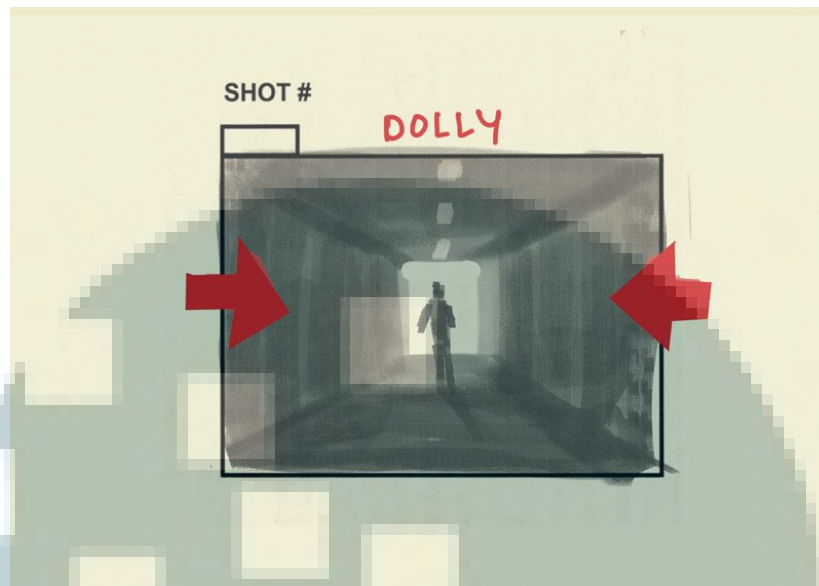


Gambar 2. 15 *Trucking*

(<http://www.dsource.in/sites/default/files/course/storyboard-and-animatic-animation/storyboard-animation/storyboard-conventions/camera-movements/images/05.jpg>)

- d. *Dolly (Tracking)*: pergerakan kamera mendekati atau menjauhi objek. Menurut Syarifuddin (2014), pergerakan ini menciptakan sebuah garis lurus baik itu mendekati atau menjauhi objek yang berada didalam kamera sehingga menimbulkan kesan kaku, ketelitian dan ketegangan.

U M N

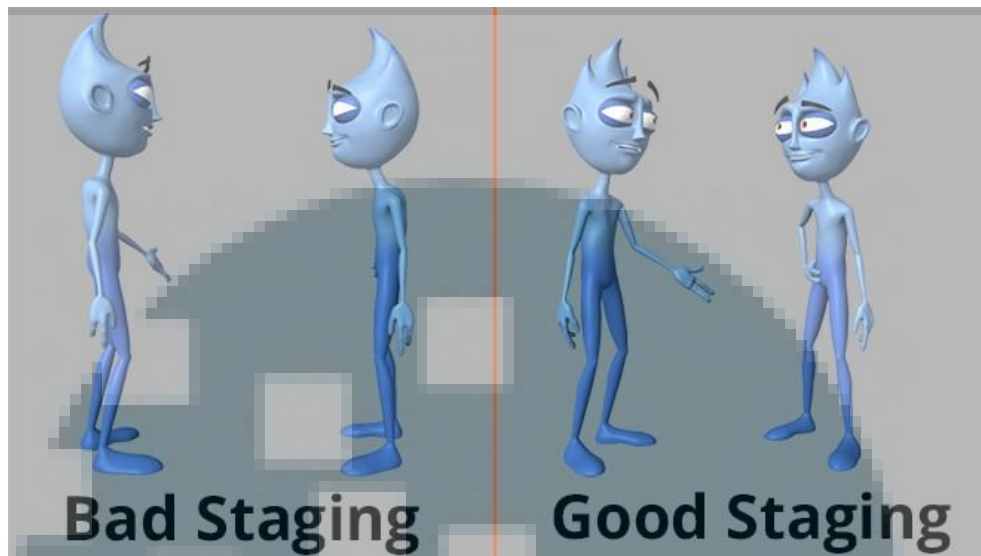


Gambar 2. 16 Dolly

(<http://www.dsource.in/sites/default/files/course/storyboard-and-animated-animation/storyboard-animation/storyboard-conventions/camera-movements/images/04.jpg>)

2.6. *Staging* dan *Komposisi*

Simon (2007), mengatakan *staging* adalah penempatan kamera, aktor dan set properti yang digunakan dalam film. *Staging* diperlukan karena dapat menunjang sisi dramatis dari sebuah film. Sedangkan komposisi sendiri memiliki arti yang tak berbeda dari *staging* hanya saja kalau komposisi lebih mempengaruhi sisi *layout* visual film dalam setiap *frame* dan tetap seimbang satu sama lainnya (hlm. 122).



Gambar 2. 17 *Staging*

(http://i2.wp.com/dtlabs.s3.amazonaws.com/uploads/wp/2013/11/Staging_Example.jpg?resize=660%2C373)

Selain itu, hal ini dimaksudkan untuk menyamai semua *aspect ratio* setiap gambar. Ukuran *aspect ratio* sendiri berkisar 1.65:1 hingga 2.55:1 (Hart, 2008, hlm.37).

2.7. Intensitas Dramatis

Menurut Reizs dan Millar (2010), intensitas dramatis merupakan atmosfer suasana yang dibentuk dalam suatu *sequence* dalam film. Biasanya diawali dari sebuah konflik yang menuju kepada klimaks dan berakhir pada penyesalan atau resolusi, tak terlepas dari unsur *tension* atau tekanan. Hal inilah yang menjadi landasan keberhasilan sebuah film dan membuatnya menjadi lebih hidup dengan adanya intensitas dramatis yang dapat membangun sebuah kondisi dan suasana dalam film, serta berhasil membawa penonton untuk ikut merasakan suasana dalam suatu adegan dan membuat film memiliki integritas atau jati diri.

2.8. Psikologi

Psikologi merupakan sebuah pola tingkah laku manusia dan perbuatannya yang tidak terlepas dari lingkungan sekitarnya. Menurut Budiman (2006), psikologi berasal dari tingkah laku manusia khususnya dari segi kejiwaan yang tak terlepas dari segi kebutuhannya (hlm. 288).

2.9. Kepanikan dan Ketakutan

Kepanikan merupakan rasa takut yang berlebihan disertai dengan gejala fisik seperti debaran jantung yang semakin cepat, sesak napas, mual, berkeringat dan rasa tidak nyaman. Serangan panik sendiri umumnya terjadi pada anak remaja hingga orang dewasa. Menurut Borba (2010), kepanikan biasa terjadi selama kurang lebih 10-15 menit dimana seseorang mengalami ketakutan emosional yang besar.

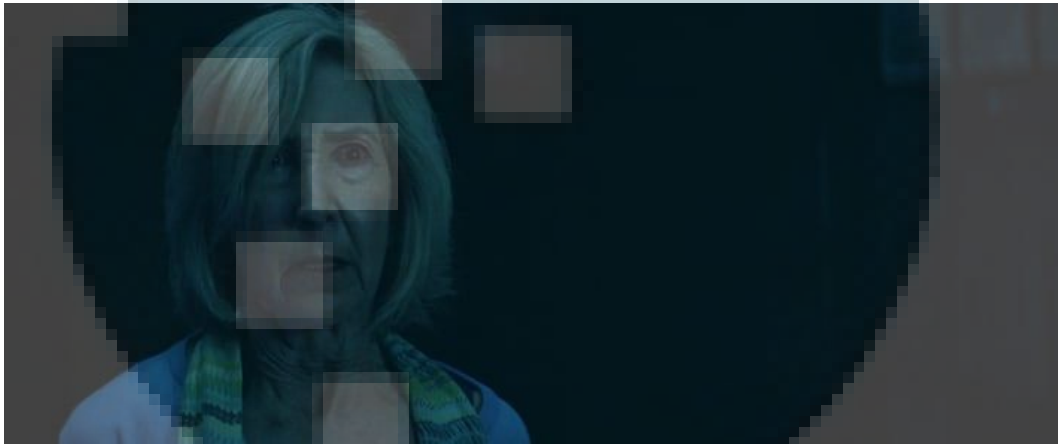
Seseorang yang merasa panik, biasanya menyadari adanya bahaya di depan mereka tetapi mereka tidak bisa menghentikan rasa panik yang disertai ketakutan yang besar. Seseorang yang mengalami kepanikan tidak dapat menjelaskan hal apa yang membuat mereka panik.

2.10. Visualisasi Kepanikan, Kecemasan dan Ketakutan dalam Film

Dalam segi psikologi manusia, saat seseorang yang mengalami perasaan cemas, panik dan takut cenderung berwajah pucat, berdebar-debar, nafas menjadi berat dan terengah-engah. Seperti yang di katakan Einsenstadt (2003), bahwa komposisi

dan tata letak kamera yang dapat memunculkan suasana panik, cemas dan takut adalah dengan penggunaan *angle* jenis *shot* yang cenderung *close-up*.

Selain itu, ditambahkan pula oleh Mercado (2011) dalam bukunya mengatakan jenis *shot close-up* merupakan jenis *shot* yang paling kuat. Ia menyebutkan saat menjadikan subjek manusia dalam *shot close-up*, tujuannya adalah membuat penonton melihat secara detail ekspresi dan emosi karakter.



Gambar 2. 18 *Insidious 2*

(https://images.moviepilot.com/images/c_limit,q_auto,w_710/fnnqtb8wncqb85dfunrd/the-6-best-jump-scares-in-recent-horror-movie-history.jpg)

Dalam penggalan *shot* dari *Insidious 2* di atas, terlihat sosok paranormal itu terkejut takut dan dapat terasa suasana *intense* tegang saat ia memasuki alam roh untuk mencari suaminya. Penggunaan *close-up* di sini menunjukkan detail dari raut wajahnya secara jelas.

Untuk memunculkan rasa cemas dan panik dalam film, penggunaan *dutch angle* bisa membantu. Menurut Wohl (2002), jika melakukan pengambilan

gambar dari sudut yang dimiringkan maka akan memunculkan kesan ketegangan dan kecemasan yang dirasakan oleh karakter tersebut.

