

## 2. STUDI LITERATUR

### 2.1. ANIMASI

Animasi adalah serangkaian gambar yang memberi ilusi gerakan dikarenakan oleh perbedaan kecil pada setiap gambarnya. Gambar pada animasi disebut *frame*, dan gerakan pada animasi menggunakan dasar 24 fps (*frame per second*) yaitu ada 24 *frame* yang diputar pada satu detik. Serangkaian *frame* dalam satu sudut pandang kamera yang sama disebut dengan *shot*. Serangkaian *shot* yang menangkap satu kegiatan, lokasi, dan waktu yang sama disebut dengan *scene* animasi (Magnenat-Thalman & Thalman, 1985).

Tahap produksi sebuah animasi dapat dibagi menjadi tiga, yaitu tahap pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi. Tahap pra-produksi merupakan proses mulai dari perencanaan hingga penyelesaian naskah dan *storyboard*. Tahap produksi berisi pembuatan semua aspek visual dan suara yang dibutuhkan dalam animasi, mulai dari gambar *frame* dan background. Pasca-produksi adalah tahap penggabungan semua aset yang sudah dibuat ke dalam satu kesatuan utuh (Rall, 2018).

### 2.2. STORYBOARD & SINEMATOGRAFI

*Storyboard*, sebagai salah satu dokumen yang harus disiapkan dalam pra-produksi, adalah visualisasi pertama untuk hasil akhir sebuah animasi. *Storyboard* mengandung sketsa kasar dan informasi yang mendetail akan kegiatan, durasi *shot*, dialog, efek suara, dan catatan-catatan dari sutradara. *Storyboard* juga merupakan *blueprint* untuk pergerakan kamera, komposisi adegan, pencahayaan, dan detail visualisasi lainnya (Rall, 2018).

Seorang sutradara perlu memikirkan desain *shot* atau sinematografi yang akan diwujudkan nantinya. Menurut Brown (2016), Sinematografi sendiri adalah proses pengambilan ide, kata-kata, aksi, dan bentuk komunikasi non-verbal lainnya yang kemudian diterjemahkan secara visual. Teknik sinematografi berarti adalah seluruh jangkauan metode dan teknik yang digunakan untuk menambahkan lapisan-lapisan makna ke konten dari film.

### 2.3. KOMPOSISI

Komposisi adalah susunan dan relasi antar elemen yang ada dalam sebuah *shot*. Hal yang perlu diperhatikan dalam menyusun komposisi adalah Bahasa Visual, Bahasa Lensa, dan Dinamika Kamera (Brown, 2016). Komposisi penting tidak hanya untuk membuat pengalaman imersif terhadap penonton, tapi juga mempengaruhi suasana dalam dunia film dan memberi pesan secara tersirat.

Komposisi dalam sebuah film banyak dipengaruhi oleh *aspect ratio*. *Aspect ratio* adalah hubungan proporsional antara panjang dan lebar sebuah gambar di layar elektronik (Simpson & Weiner, 1989). *Aspect ratio* yang banyak digunakan di film pada era digital sekarang adalah 16:9. *Filmmaker* seringkali menggunakan *frame within a frame* saat komposisi yang mereka inginkan memerlukan *frame* yang berbeda dari *aspect ratio* dari film mereka (Brown, 2016).

### 2.4. FRAME WITHIN A FRAME

*Frame within a frame* adalah penggunaan elemen visual untuk menciptakan *frame* kedua dalam sebuah *shot* (Brown, 2016). Teknik ini dapat digunakan untuk mengarahkan arah pandang penonton, menciptakan perspektif observasional, menciptakan kedalaman 3D, dan menyampaikan pesan/arti tertentu (DeGuzman, 2023).

DeGuzman (2023) menambahkan bahwa teknik ini dapat dicapai dengan menggunakan elemen *foreground* dan *background*, baik natural maupun buatan. Beliau juga menyatakan bahwa *frame within a frame* dapat menciptakan kesan nostalgia.

### 2.5. LENS PERSPECTIVE

Perspektif adalah fenomena yang menciptakan kesan di mana obyek yang jauh terlihat lebih kecil daripada obyek yang dekat. Tiga elemen yang mempengaruhi perspektif adalah *focal length*, *shooting angle*, dan jarak kamera dari subyek (Tomoko, 2017).

Lensa normal adalah lensa yang memiliki *focal length* antara 35mm – 50mm (Brown, 2016). Lensa dengan spesifikasi tersebut diberi nama lensa normal karena menghasilkan perspektif yang mirip dengan pandangan mata manusia (DeGuzman, 2021). Lensa normal dapat digunakan untuk menghasilkan sinematografi yang lebih realistis, natural, dan mirip dengan sudut pandang manusia.

## **2.6. COMPOSITIONAL TRIANGLE**

*Compositional triangle* merupakan teknik yang menggunakan bentuk segitiga, baik imajiner maupun nyata, untuk menciptakan komposisi yang menarik. (Tatsuya, 2018). bentuk segitiga mampu mengarahkan pandangan penonton dan menciptakan kesan dinamis dan natural. Segitiga juga mampu menyampaikan emosi, seperti segitiga yang menghadap ke atas menyimbolkan pertumbuhan dan positivisme, sedangkan segitiga yang menghadap ke bawah menyimbolkan kestabilan dan kesederhanaan (Francuz, 2023). Ada banyak aturan komposisional lainnya seperti *golden rule*, *golden triangle*, *rule of third*, *sin line*, dan semua memiliki fungsinya masing-masing (Brown, 2016).

## **2.7. NOSTALGIA**

Menurut (Juhl & Biskas, 2023) nostalgia adalah kerinduan terhadap masa lalu seseorang. Nostalgia cenderung merupakan emosi positif, namun mengandung aspek kesedihan, di mana seseorang merindukan beberapa aspek dari masa lalu mereka (Sedikides & Wildschut, 2016). Seseorang dapat mengalami nostalgia dalam berbagai kondisi, seperti melihat, mendengar, atau menecium aroma yang erat dengan masa lalunya (Juhl & Biskas, 2023), atau juga bisa karena merasakan emosi negatif, salah satunya kebosanan (Van Tilburg et al., 2013)

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A