



### **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 menurut Ibis Fernandez (2002) adalah sebuah proses merekam dan memainkan kembali serangkaian gambar statis untuk mendapatkan sebuah ilusi pergerakan. Animasi berasal dari kata *animate* yang berarti menghidupkan. Animasi sendiri sudah ada sejak jaman pra sejarah berupa gambar-gambar yang dibuat oleh manusia purba pada dinding gua di masa itu. Lukisan dinding yang menceritakan tentang perburuan binatang yang digambarkan dengan kaki yang banyak sehingga membuat kesan seolah-olah binatang tersebut sedang berlari.

Para ahli purbakala saat itu menemukan sebuah lukisan dinding berusia lebih dari 200.000 tahun di gua Lascaux, Spanyol Utara. Mereka mencoba untuk mengartikan lukisan dinding yang berupa gerak lari binatang, seperti babi hutan, bison, atau kuda yang digambarkan dengan kaki yang berjumlah delapan dalam posisi yang berbeda dan bertumpuk (Hallas dan Manvell, 1973). Seiring berkembangnya teknologi, animasi juga semakin berkembang dengan munculnya teknik *Celluloid* yang ditemukan oleh Earl Hurd dan dipatenkan pada tahun 1914. Bahkan hingga saat ini terdapat beragam teknik animasi seperti animasi *stop motion*, animasi 2 dimensi, dan animasi 3 dimensi.

### **2.1.1. Animasi 2 Dimensi**

Melihat ke masa lalu, perkembangan animasi di Indonesia diawali saat Presiden Soekarno mengirim salah satu seniman Indonesia yang bernama Dukut Hendronoto untuk belajar mengenai animasi ke studio Walt Disney di Amerika Serikat pada tahun 1952. Perjalanannya untuk belajar animasi di Amerika membuahkan hasil dengan menciptakan film animasi 2 dimensi hitam putih untuk sebuah iklan kampanye pada tahun 1955 yang berjudul “Si Doel Memilih”. Film “Si Doel Memilih” yang saat itu diproduksi oleh Pusat Produksi Film Negara (PPFN) kemudian disebut sebagai film animasi pertama di Indonesia.

Seiring perkembangan teknologi, animasi di Indonesia juga turut mengalami kemajuan dengan munculnya film-film animasi baik di layar televisi hingga layar lebar. Salah satunya adalah film animasi 2D berjudul *Battle of Surabaya* yang turut mewarnai industri animasi di Indonesia pada tahun 2015. *Battle of Surabaya* juga merupakan film animasi 2D layar lebar pertama di Indonesia. Teknik animasi ini disebut 2 dimensi karena hanya memiliki ukuran panjang (*x-axis*) dan lebar (*y-axis*) dan tanpa kedalaman. Contoh lain dari film animasi 2D yakni *Tom & Jerry*, *Scooby Doo*, *Looney Tunes*, *Doraemon*, *Pink Panther*, dan masih banyak lagi.

### **2.1.2. Tahapan Produksi**

Tahapan produksi adalah suatu proses dalam pembuatan film, mulai dari cerita, perekaman, penyuntingan, hingga hasil akhir film secara utuh. Pada proses pembuatan film animasi 2 dimensi terdapat 3 tahapan, yakni pra-produksi, produksi, dan pasca produksi.

### 2.1.2.1. Pra-produksi

Tahap pra-produksi adalah tahap awal dari proses pembuatan film animasi. Sejumlah persiapan awal dan riset yang berhubungan dengan animasi dilakukan pada tahap ini sebelum memasuki tahap produksi. Tahap pra-produksi pada film animasi diawali dengan membuat ide cerita atau konsep, yang kemudian dilanjutkan dengan membuat naskah, desain karakter, dan *environment*. Konsep, naskah, desain karakter dan *environment* yang telah selesai dibuat kemudian diproses menjadi sebuah *storyboard*. Perancangan *shot* kemudian dikerjakan saat pembuatan *storyboard* guna mengetahui seperti apa gambaran/visual yang ingin diterapkan dalam film animasi.

### 2.1.2.2. Produksi

Tahap produksi adalah proses pembuatan/pengerjaan film animasi. Pada tahap ini, semua hal yang sudah dibuat pada saat tahap pra-produksi mulai dikerjakan. Tahap produksi dimulai dengan membuat *keyframe*, yaitu menggambar gerakan kunci yang kemudian dilanjutkan dengan *inbetween* untuk meneruskan gambar yang sudah dibuat oleh *keyframer*. Setelah proses *inbetween* selesai, dilanjutkan dengan tahap *cleanup* atau pembersihan garis gambar sehingga terlihat rapi. Terakhir adalah proses *coloring*, dimana semua gambar atau animasi yang telah dikerjakan kemudian mulai diwarnai.

### 2.1.2.3. Pasca-produksi

Pasca-produksi adalah tahapan akhir setelah proses produksi animasi. Pada tahap ini, semua *scene* animasi yang telah selesai dikerjakan mulai digabungkan atau disebut dengan istilah *compositing*. Pada proses akhir ini juga dilakukan *dubbing* atau memasukkan suara untuk karakter, yang dilanjutkan dengan menambahkan *visual effect*, *background music* dan *sound effect*. Selanjutnya pada tahap akhir dari pasca-produksi yaitu *final output*, keseluruhan animasi akan memasuki proses *rendering* untuk menjadi sebuah film animasi utuh dalam bentuk video.

## 2.2. Storyboard

Menurut Rousseau & Phillips (*Storyboarding Essentials*, 2003, hlm. 14), *storyboard* adalah alat perencanaan yang ampuh dan bisa digunakan dalam berbagai disiplin ilmu. *Storyboard* berfungsi sebagai visualisasi dari ide cerita yang telah dibuat agar dapat memberikan gambaran yang nyata. Sebelum memulai produksi film animasi, ide cerita dikembangkan terlebih dahulu sebagai langkah awal, karena menurut Sullivan, Schumer, dan Alexander (2008) dalam buku *Ideas for the Animated Short* mengatakan bahwa cerita merupakan dasar dari semua pekerjaan yang akan dilakukan saat pembuatan film. Dari ide cerita, *storyboard* kemudian dirancang agar ide cerita yang masih berupa tulisan dapat lebih mudah disampaikan melalui gambar-gambar yang tersaji pada *storyboard*.

Pada pertengahan tahun 1930-an, studio animasi saat itu menggunakan sistem dengan menyematkan gambar pada sebuah papan. Mereka mengombinasikan

antara metode bercerita dan metode presentasi yang kemudian menghasilkan sebuah papan cerita (*story board*). Seiring berjalannya waktu, dua kata tersebut kemudian menjadi satu dan melahirkan sebuah istilah yang dinamakan *storyboard*.

Pada tugas akhir yang penulis kerjakan bersama tim, penulis memproduksi sebuah film animasi 2 dimensi yang berjudul “Pandji Njamoek Legendaris”. Ide cerita dari film “Pandji Njamoek Legendaris” yang telah selesai dirampungkan kemudian dituangkan dalam bentuk *storyboard* yang menjadi langkah selanjutnya untuk memvisualisasikan cerita film animasi “Pandji Njamoek Legendaris”. Selain itu, *storyboard* juga menjadi media yang dapat direvisi berulang kali sebelum memulai proses produksi film animasi.

### **2.2.1. Shot**

Menurut Paez & Jew (*Professional Storyboarding*, 2013, hlm. 60), “...*shot choices affect the emotional contents of the scene.*”, yang artinya pilihan *shot* akan mempengaruhi emosional dari sebuah adegan. Dalam sebuah film terdapat begitu banyak pergerakan dan adegan yang dilakukan oleh berbagai macam karakter dengan tujuan yang berbeda-beda. Namun terkadang kita sebagai penonton yang menyaksikannya menerka sendiri apa arti dari adegan tersebut. Menurut Bowen & Thompson (2013) dalam buku *Grammar of the Shot*, ekspresi visual harus disajikan dengan baik, yang dalam hal ini bertujuan agar *audience* dapat memahami dan menafsirkannya. Bowen & Thompson (2013) menambahkan bahwa apabila kita tidak “berbicara” dengan bahasa yang tepat, maka pesan yang hendak disampaikan tidak akan tersampaikan dengan jelas.

Pada dasarnya terdapat 3 macam *shot*, yaitu *wide shot*, *medium shot*, dan *close up shot*. Namun dari 3 macam *shot* tersebut, masih terdapat banyak variasi *shot* lainnya. Kualitas, variasi, dan pilihan *shot* yang tepat akan memberikan pengalaman tertentu bagi *audience* saat menyaksikan film. Berikut adalah beberapa jenis *shot* seperti yang dikutip dari buku *Grammar of the Shot*.

#### 2.2.1.1. *Extreme Wide Shot*



Gambar 2.1. *Extreme Long Shot*  
(*Grammar of the Shot*, 2013)

*Extreme Long Shot* sering digunakan untuk menunjukkan latar tempat atau *environment* dalam film. *Extreme Long Shot* meliputi bidang yang luas dan menunjukkan sebagian besar *environment* pada film. *Shot* jenis ini lebih ingin menunjukkan “dimana” (contoh: pegunungan, perkotaan, pinggiran kota, laut, dan lain-lain), “kapan” (contoh: siang, malam, masa depan, atau masa lalu), dan “siapa” (contoh: karakter utama, karakter pembantu, barisan tentara, dan lain-lain).

### 2.2.1.2. *Very Long Shot*



Gambar 2.2. *Very Long Shot*  
(*Grammar of the Shot*, 2013)

*Very Long Shot* digunakan saat ingin menampilkan *environment* sebagai pusat perhatian utama karena mengisi sebagian besar layar. Sosok karakter juga tetap terlihat jelas. *Very Long Shot* lebih menunjukkan “dimana”, “kapan”, dan “siapa”.

### 2.2.1.3. *Wide Shot*

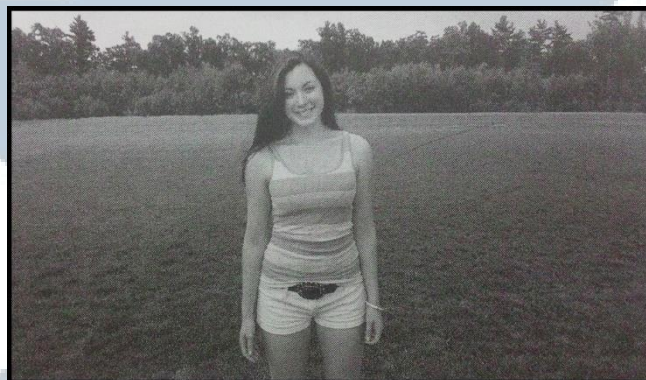


Gambar 2.3. *Wide Shot*  
(*Grammar of the Shot*, 2013)



*Wide Shot* menunjukkan karakter *full body*. Sosok karakter yang ditampilkan secara utuh seharusnya mendapatkan antensi yang lebih daripada *environment*. Namun lingkungan di sekitar karakter juga tetap terlihat jelas dan cukup penting bagi *audience* untuk melihatnya. *Wide shot* juga berguna untuk menunjukkan “dimana”, “kapan”, dan “siapa”, begitu juga dengan jenis kelamin karakter serta pakaian yang digunakan dan gerakan tubuh hingga ekspresi karakter dapat terlihat lebih jelas.

#### 2.2.1.4. *Medium Long Shot*



Gambar 2.4. *Medium Long Shot*  
(*Grammar of the Shot*, 2013)

*Medium Long Shot* menunjukkan karakter dari atas kepala hingga pertengahan paha. Menonjolkan figur karakter, detail pakaian/kostum yang digunakan karakter, dan ekspresi wajah yang terlihat dengan jelas. *Medium Long Shot* disebut juga dengan *Cowboy Shot* pada perfilman Amerika Barat. *Shot* ini lebih menunjukan “siapa” daripada “dimana”.

#### 2.2.1.5. *Medium Shot*



Gambar 2.5. *Medium Shot*  
(*Grammar of the Shot*, 2013)

*Medium Shot* menampilkan karakter dari atas kepala hingga pinggul. *Medium Shot* memperlihatkan gestur karakter dengan jelas. Gerakan pada karakter dapat menjadi pusat perhatian, terutama gerakan pada tangan dan tubuh bagian atas.

#### 2.2.1.6. *Medium Close-Up Shot*



Gambar 2.6. *Medium Close-up Shot*  
(*Grammar of the Shot*, 2013)

*Medium Close-up Shot* menampilkan karakter dari atas kepala hingga dada. *Shot* jenis ini digunakan untuk memberikan banyak informasi mengenai karakter saat sedang berbicara, mendengarkan, atau melakukan suatu aksi tanpa banyak melibatkan gerakan tubuh atau gerakan kepala. Pada *shot* ini ekspresi wajah karakter adalah pusat perhatian utama *audience*, sehingga objek disekitarnya tidak terlalu diperhatikan.

#### 2.2.1.7. *Close Up Shot*



Gambar 2.7. *Close-up Shot*  
(*Grammar of the Shot*, 2013)

*Close-up Shot* menunjukkan karakter dari atas kepala hingga pundak. *Close-up Shot* digunakan untuk menampilkan wajah secara penuh agar emosi yang disampaikan secara halus melalui mata, mulut, dan otot-otot wajah karakter terlihat dengan jelas. *Close-up Shot* juga berguna untuk mengalihkan fokus para *audience* menuju wajah karakter, khususnya pada bagian mata dan mulut.

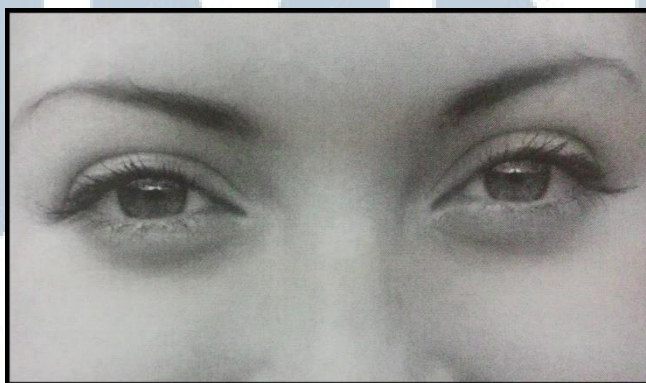
#### 2.2.1.8. *Big Close-up Shot/Choker Shot*



Gambar 2.8. *Big Close-up/Choker Shot*  
(*Grammar of the Shot*, 2013)

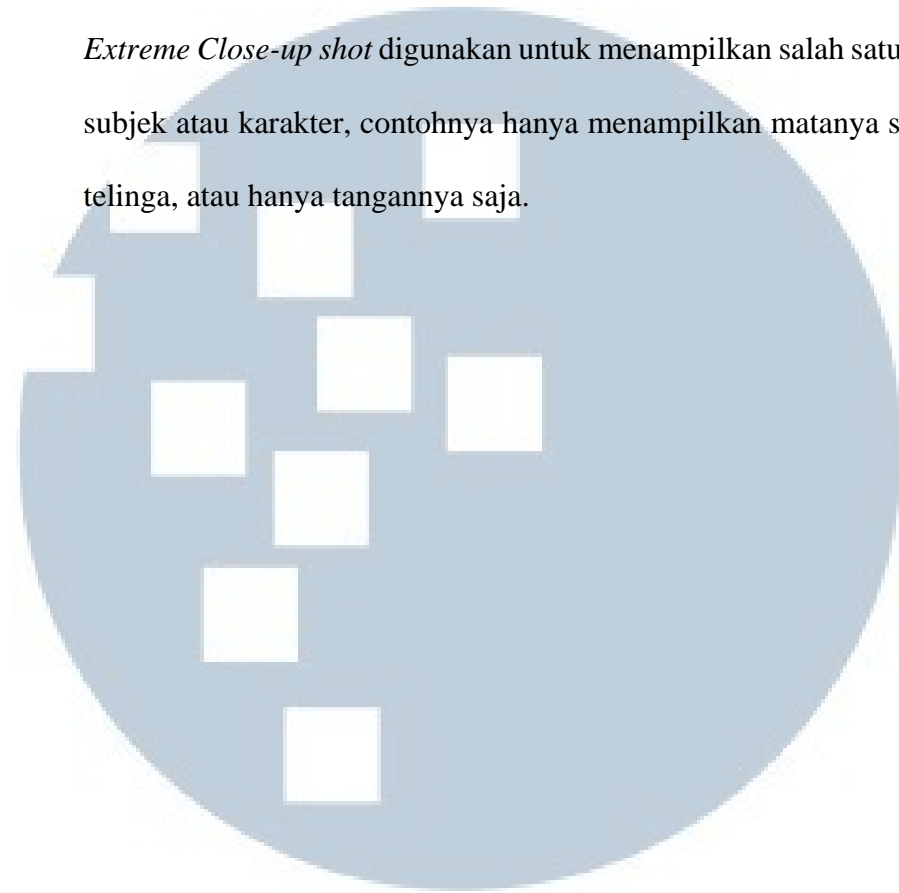
*Big Close-up Shot/Choker Shot* menunjukkan karakter dari kening hingga dagu. *Shot* jenis ini bertujuan untuk mengajak para *audience* agar memperhatikan wajah karakter lebih dalam lagi. Setiap detail gerakan wajah dan emosi karakter akan terlihat dengan sangat jelas.

#### 2.2.1.9. *Extreme Close-up*



Gambar 2.9. *Extreme Close-up Shot*  
(*Grammar of the Shot*, 2013)

*Extreme Close-up shot* digunakan untuk menampilkan salah satu aspek dari subjek atau karakter, contohnya hanya menampilkan matanya saja, mulut, telinga, atau hanya tangannya saja.



# UMMN

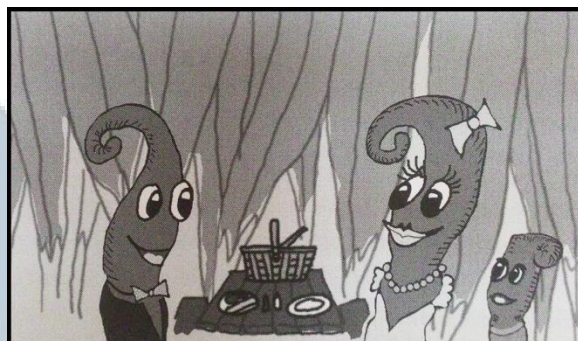
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

### 2.2.2. Camera Angle

Bowen & Thompson (2013) dalam bukunya yang berjudul *Grammar of the Shot* juga menjelaskan tentang *camera angle* yang menurutnya bahwa posisi kamera dan pandangan subjek dengan posisi yang ditunjukkan kepada penonton akan mempengaruhi seberapa banyak informasi visual yang disampaikan. Bowen & Thompson (2013) menambahkan bahwa hal tersebut juga memungkinkan *audience* untuk menangkap beberapa makna dari *shot* yang ditunjukkan (hlm. 45).

Terdapat beberapa jenis *angle* beserta penjelasannya mengenai hubungan antara *camera angle* dengan subjek yang penulis kutip dari situs [www.elementsofcinema.com](http://www.elementsofcinema.com) yang ditulis oleh seorang *filmmaker* bernama Gabriel Moura, diantaranya adalah sebagai berikut:

#### 2.2.2.1. Eye-Level Angle



Gambar 2.10. *Eye-level Angle*  
(*Grammar of the Shot*, 2013)

*Eye-level Angle* merupakan salah satu jenis *camera angle* yang paling umum karena merupakan *shot* yang netral. *Eye-level angle* meletakkan posisi kamera sesuai dengan ketinggian subjek. *Angle* jenis ini tidak memiliki kekuatan dramatis, sehingga ideal untuk komedi dan berita.

### 2.2.2.2. *Low Angle*



Gambar 2.11. *Low Angle*  
(*Grammar of the Shot*, 2013)

*Low Angle* diambil dari posisi kamera yang diletakkan di bawah mata sang aktor dan menimbulkan kesan seperti sedang menatap subjek. Penggunaan *low angle* dalam film akan membuat karakter terlihat lebih dominan, agresif, atau bahkan tak menyenangkan.

### 2.2.2.3. *High Angle*



Gambar 2.12. *High Angle*  
(*Grammar of the Shot*, 2013)

*High Angle* menempatkan kamera di atas subjek yang menimbulkan kesan seakan sedang melihat ke bawah. *Angle* jenis ini dapat membuat karakter

terlihat lemah, patuh, atau ketakutan. *High angle* juga baik digunakan saat adegan dengan *Point of View* (POV).

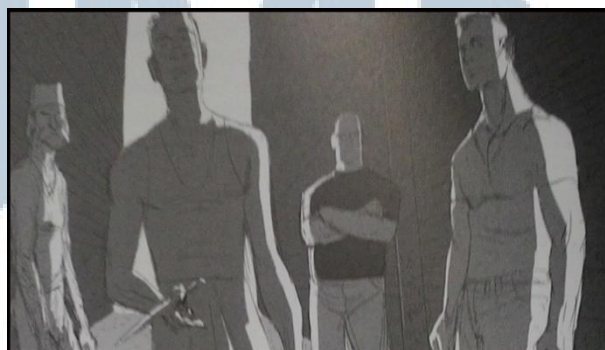
#### 2.2.2.4. *Dutch Tilt*



Gambar 2.13. *Dutch Tilt Angle*  
(*Professional Storyboarding*, 2013)

*Dutch Tilt Angle* biasa disebut juga dengan *Canted Angle*. *Dutch tilt* mengambil sudut kamera yang condong ke samping, yang mengubah garis horizontal dan vertikal menjadi diagonal dan menciptakan sebuah komposisi yang dinamis.

#### 2.2.2.5. *Point of View* (POV)



Gambar 2.14. *Point of View*  
(*Professional Storyboarding*, 2013)



Sesuai dengan namanya, *Point of View* mengambil sudut dimana kamera seperti pada posisi mata karakter. *Point of View* biasa diawali dengan *close-up shot* pada mata karakter.

### 2.3. Komedi

Mr. Tony Buzan, seorang penulis dan konsultan pendidikan dari Inggris (seperti dikutip dalam Aditya, 2013) berpendapat bahwa ukuran intelegensi atau kepintaran seseorang dapat dilihat dari selera humornya masing-masing. Humor pada dasarnya adalah imajinasi dan kemampuan otak menemukan asosiasi yang baru dan menakjubkan. Film komedi muncul pertama kali pada awal tahun 1900-an. Pada saat itu teknologi yang masih terbatas membuat film komedi masih bisu atau tanpa rekaman suara dan hanya fokus dari segi visual. Jenis komedi yang populer dan sering ditampilkan saat itu adalah komedi *slapstick* yang salah satunya diperankan oleh aktor komedi Charlie Chaplin.

Aryaning Arya Kresna (2011) dalam jurnal *UltimArt Vol III No. 1* menyatakan bahwa komedi memiliki setidaknya 3 syarat. Syarat-syarat tersebut yakni mengakibatkan tawa, akhir cerita yang gembira, dan representasi dari kehidupan sehari-hari. Tujuan komedi adalah untuk menghibur para *audience* walaupun dengan cara yang tidak biasa atau diluar akal sehat dan logika. Percakapan yang tidak berkesinambungan antara karakter atau tokoh cenderung sengaja dilakukan untuk memancing tawa para *audience* (hlm. 36).

Menurut Salman Aditya (2013) dalam situs resmi miliknya mengatakan bahwa terdapat berbagai jenis komedi, lima diantaranya adalah komedi *slapstick*, komedi observasi, komedi hitam, komedi sketsa, dan komedi karakter. Untuk film

animasi “Pandji Njamoek Legendaris”, penulis menerapkan 2 jenis komedi, yakni komedi *slapstick* dan komedi karakter. Penulis menggunakan beberapa referensi film animasi yang mengandung unsur komedi *slapstick*. Dari referensi tersebut, penulis ingin meneliti bagaimana cara merancang *shot* yang dapat memvisualisasikan kesan komedi pada film animasi 2D sehingga dapat menghibur para *audience* yang menyaksikannya.

### **2.3.1. Komedi Karakter**

Aditya (2013) dalam situs resminya menjelaskan bahwa komedi karakter adalah jenis humor atau komedi yang didasari dari kepintaran seorang komedian dalam menciptakan sebuah karakter bertingkah pola lucu atau juga menirukan karakter lucu seseorang. Jenis komedi ini memiliki ciri utama berupa keunikan ekspresi, tingkah, dan mimik muka yang jenaka dari sang karakter. Beberapa aktor yang sering berperan dalam komedi karakter adalah Rowan Atkinson, Jim Carrey, dan George Carlin. Contoh dari penerapan komedi jenis karakter yakni ekspresi unik yang ditampilkan oleh komedian bernama Rowan Atkinson atau yang lebih dikenal dengan nama Mr. Bean. Dalam serial tersebut Rowan Atkinson memerankan karakter seorang pria bernama Mr. Bean yang bertingkah lucu dan sering dihadapkan dengan masalah yang “konyol” dalam kehidupannya sehari-hari. Selain serial *Mr. Bean*, contoh lainnya dari penerapan komedi karakter juga terdapat pada film animasi berjudul *Inside Out* yang ditunjukkan melalui ekspresi dan tingkah laku yang lucu serta unik dari setiap karakter pada film tersebut.

### 2.3.2. Komedi *Slapstick*

Aditya (2013) pada situs resminya juga menerangkan arti dari komedi *slapstick* yang merupakan jenis komedi yang mudah dicerna dan bermain dalam lingkup yang luas. Komedi *slapstick* lebih mengutamakan interaksi fisik yang seringkali mengandung unsur kekerasan. Contoh dari penerapan komedi *slapstick* misalnya adalah sebuah adegan dimana salah satu komedian mendorong komedian lain hingga terjatuh ke properti yang terbuat dari *styrofoam*. Aditya (2013) menambahkan bahwa pada dasarnya terdapat tiga hal utama yang menjadi ciri dari komedi jenis *slapstick*, yaitu derita, celaka, dan aniaya. Beberapa contoh film animasi yang mengandung unsur komedi khususnya jenis *slapstick* adalah serial animasi *Tom and Jerry*, *Looney Tunes*, *Despicable Me*, dan *Larva*.

