



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



Gambar 2.1. Animasi

(Sullivan, Schumer & Alexander, 2008, hlm. 44)

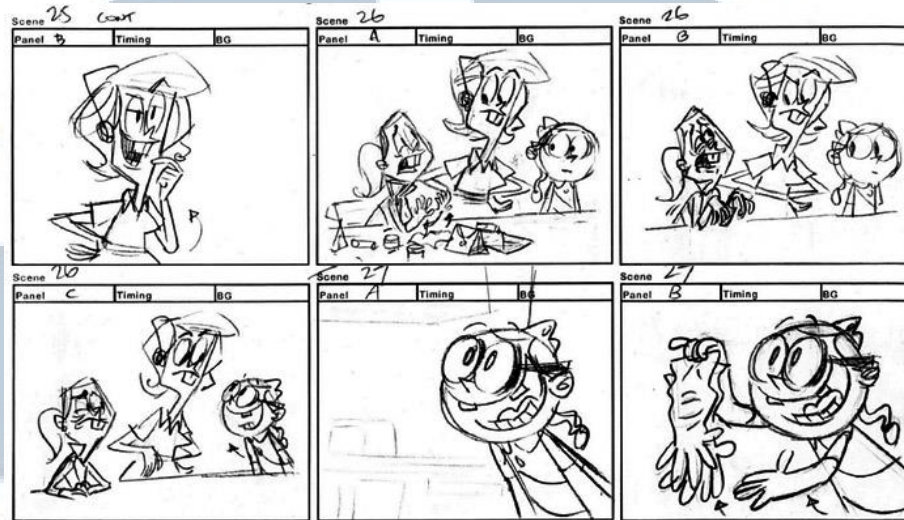
Animasi merupakan sebuah kata yang berasal dari kata Latin *animare* yang berarti ‘memberikan kehidupan’. Kehidupan ini berupa pergerakan yang bersifat ilusi dan diterapkan pada materi yang tak hidup dalam rupa gambar. Animasi juga dapat diartikan sebagai seni pergerakan pada objek yang diciptakan melalui gambar. Menurut Pejsa (2016), animasi adalah proses menggambar, pekerjaan tangan dan atau menggunakan teknologi komputer untuk membuat aset yang diam menjadi bergerak dan hidup untuk menjalani kisahnya. (hlm. 1). Menurut Sullivan, Schumer dan Alexander (2008), animasi adalah karya film yang dibangun secara utuh dengan fungsi untuk menyampaikan cerita melalui pergerakan dan waktu. Cerita pada setiap karya dibangun melalui tokoh dan dunianya seiring dengan

kemampuannya untuk membuat dunia tersebut yang tadinya tak nyata menjadi nyata, yang tak terlihat menjadi terlihat. (hlm. 31).

Berdasarkan karya tulis Selby (2013), karya animasi melibatkan penyusunan gambar-gambar baik secara 2D maupun 3D yang diatur dengan prinsip-prinsip dan aturan tertentu agar nampak bergerak melalui kemampuan mata manusia dalam menginterpretasi perubahan gambar yang cepat. Animasi dapat diterapkan pada setiap objek yang telah diterjemahkan sebagai gambar-gambar dengan syarat setiap gambarnya mengalami perubahan. Gambar-gambar tersebut memiliki kesinambungan satu sama lain dengan tujuan agar pergerakan animasi tidak terputus atau menimbulkan perubahan gerak yang tidak seharusnya. Penerapan animasi secara teknis merupakan tahapan pembuatan dan pengambilan gambar dengan menggunakan kamera fotografi, *scanner*, atau dibuat langsung secara *digital* yang kemudian diatur susunan gambarnya. Setiap satu gambar yang tersusun dalam banyak susunan gambar lainnya disebut sebagai *frame*. Ketika *frame* mulai disusun dan diatur dengan ketentuan waktu serta kesinambungan antara gambar, sehingga menghasilkan gambar yang bergerak ketika gambar berganti, hal ini disebut sebagai *sequence*. (hlm. 9).

U M N
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

2.2. Storyboard



Gambar 2.2. Contoh *storyboard*
(www.floobynooby.com/comp.1.html)

Berdasarkan karya tulis Hart (2008), pembuatan *storyboard* merupakan salah satu proses bagian pembuatan animasi pada tahap pra-produksi dalam rupa komposisi visual, penggunaan *shot* serta informasi pembantu untuk proses produksi animasi. *Storyboard* juga merupakan bentuk visualisasi dari adegan-adegan (*sequence*) keseluruhan cerita yang tersusun mengikuti panduan yang dari *script* atau *screenplay*. (hlm. 9). Donati (2008) menambahkan pula bahwa *storyboard* dapat digambarkan dengan gambar-gambar yang penuh dengan warna atau dengan gambar sederhana yang hanya melibatkan sketsa garis. Dari dua contoh pembuatannya, tujuan untuk dibuatnya *storyboard* adalah sama, yakni memberi informasi cerita dalam bentuk visual kepada *director* dan tim produksi agar mengetahui adegan-adegan yang hendak dicapai. Tujuan lain dari *storyboard* adalah memberi kesempatan untuk menyepakati adegan atau memberi perubahan (*editing*) pada adegan untuk mendapatkan hasil yang lebih baik. (hlm. 44).

Menurut Selby (2013), bentuk pengujian *storyboard* meliputi *animatic*, penentuan *timing*, dialog, serta *shot* kamera. (hlm. 74).

2.3. Shot

2.3.1. Definisi Shot

Menurut Selby (2013), *shot* merupakan pemahaman sinemasi berupa informasi yang ditangkap oleh kamera sebagai bentuk visualisasi dalam produksi film. (hlm. 86). Thompson dan Bowen (2009) menuliskan pula bahwa *shot* adalah unit terkecil atau satu *frame* dalam sebuah informasi visual yang tertangkap satu kali oleh kamera yang mempertunjukkan aksi dan peristiwa tertentu. (hlm. 1). Cara pemilihan teknik-teknik penggunaan *shot* pada kamera dalam animasi juga menjadi penting untuk menyampaikan pesan dalam cerita. Setiap jenis *shot* memiliki teknik penerapan serta kesan, arti dan efek tampilan visual yang dapat diinterpretasikan oleh mata setiap *audience*. Tahap penentuan *shot-shot* dalam film dan animasi berawal dari perancangan dan penyusunan gambar-gambar yang penting untuk adegan atau *sequence* dalam film ke dalam *storyboard*. Melalui penyusunan *shot* ini, animator akan menindaklanjutinya dengan melakukan seleksi dan atau *editing* pada visualisasi serta informasi pada *storyboard*. Proses seleksi dan *editing* ini mengacu pada kesinambungan antar adegan untuk membentuk cerita yang hendak dicapai hingga proses pengaplikasiannya di bagian produksi pada tahap desain *lay out* dan *animating*.

2.3.2. Fungsi *Shot*

Menurut Thompson dan Bowen (2009), *shot* merupakan cara berkomunikasi atau sebuah bahasa yang diakui oleh dunia dalam bentuk visual dengan tujuan memberi pemahaman kepada siapapun yang menyaksikannya. (hlm. 1). Setiap gambar memiliki ketentuannya masing-masing untuk dapat menyampaikan pesan emosi, cerita dan ide dalam bentuk informasi visual maupun gerak. Hart (2008) menuliskan pula bahwa penentuan *shot* merupakan aspek dinamis dalam sinematografi untuk menampilkan adegan yang ingin diperlihatkan kepada *audience*. Penentuan setiap *shot* yang berbeda-beda dan interaktif pada setiap adegan film juga berfungsi untuk membuat adegan tersebut menjadi menarik untuk disaksikan. Tentunya adegan yang hendak diperlihatkan memerlukan teknik pemilihan *shot* yang tepat agar *audience* dapat memahami cerita pada layar. Setiap satu *shot* diperuntukkan pada satu aksi dalam satu sudut pandang dan pada satu waktu itu pula. (hlm. 49).

Menurut Begleiter (2010), dalam pembuatan film, salah satu proses paling esensial adalah menentukan dan membuat deskripsi *shot* pada setiap adegan yang dibutuhkan. Dalam penentuan jenis *shot*, maka diperlukan pula teknik pengaturan pada kamera, penempatan lokasi kamera, penggunaan lensa dan perencanaan pergerakan kamera apabila dibutuhkan. Pengaturan kamera tata letak, gerak dan pengaturan *frame* pada setiap adegan dapat digolongkan melalui prinsip-prinsip *shot* yang terbagi menjadi *scale*, *angle*, *camera movement*, dan *character blocking*. (hlm. 52). Pada pembahasan penulis, teknik *shot* yang digunakan dibatasi pada pergerakan kamera (*camera movement*), *angle* dan *character*

blocking. Teknik *scale* tidak digunakan sebab perancangan *view first person* mewakili mata manusia, sehingga ukuran layar kamera dan lensa adalah tetap.

2.3.3. *Angle*

Angle meliputi penempatan posisi dan sudut kemiringan pada kamera untuk menimbulkan efek emosional dan kesan-kesan tertentu. *Angle* dapat diterapkan pada posisi dan arah lensa kamera terhadap objek yang hendak direkam. *Angle* digolongkan sebagai berikut.

1) *High Angle*



Gambar 2.3. *High angle*

(<https://www.premiumbeat.com/blog/frame-high-angle-shot-professionally/>)

Jenis *shot* yang diambil dengan posisi kamera diatas tokoh atau objek. Posisi kamera secara vertikal dimiringkan ke bawah untuk menangkap adegan yang ingin dicapai. Efek yang ditampilkan melalui *shot* ini berdampak pada kesan tokoh secara fisik, emosi dan mental menjadi inferior atau terkesan lemah.

2) *Aerial Shot*



Gambar 2.4. *Aerial shot*

(<https://piximus.net/others/a-birds-eye-view-of-new-york-city>)

Jenis *shot* dengan posisi kamera jauh di atas objek. *Aerial shot* juga dikenal sebagai *bird's eye view*. *Shot* ini diambil dengan tujuan untuk memberikan keseluruhan kondisi yang terjadi atau *establishing* suatu tempat.

3) *Low Angle*



Gambar 2.5. *Low angle*

(<http://risphotograph.blogspot.co.id/2013/02/5-kinds-angle-of-view-in-photography.html>)

Jenis *shot* yang diambil dengan posisi kamera di bawah tokoh atau objek. *Low angle* juga dikenal sebagai *worm's eye view*. *Shot* ini bertujuan untuk menampilkan kesan kuat dan superior atau kesan terganggu dan tidak tenang.

4) *3/4 shot*



Gambar 2.6. *3/4 shot*

(<http://www.retrospace.org/2013/09/movie-reviews-41-boy-did-i-get-wrong.html>)

Jenis *shot* dengan tata letak kamera berada di antara posisi depan dan *profile* (samping).

5) *Profile*



Gambar 2.7. *Profile shot*

(<https://www.shutterstock.com/video/clip-4065418-stock-footage-close-up-profile-shot-of-a-business-man-in-prayer-strongly-backlit-shot-over-black.html>)

Jenis *shot* dengan mengambil gambar bagian samping subjek, khususnya pada bagian dimana identitasnya dapat dikenali, contohnya *shot* pada bagian samping muka hingga bahu aktor yang sedang menunduk. Shot ini memiliki tujuan untuk menampilkan ketidaknyamanan dan kecemasan.

6) *Over the Shoulder*



Gambar 2.8. *Over the shoulder*

(<https://chrisjholmes24.wordpress.com/2014/11/05/32/>)

Jenis *shot* yang menegaskan percakapan antara dua tokoh dengan posisi kamera mengambil gambar dari bagian belakang bahu orang kedua.

7) *Canted Frame*

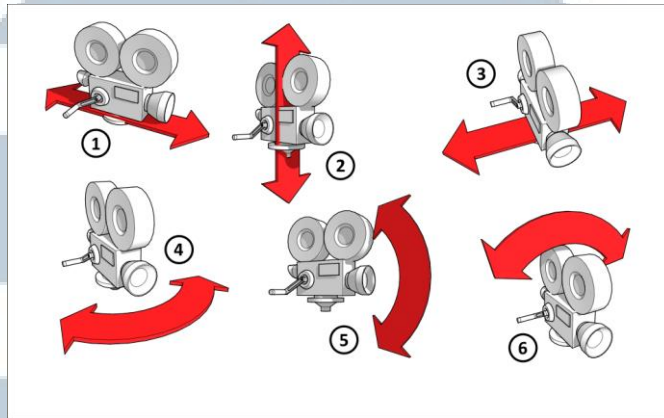


Gambar 2.9. *Canted frame*

(<https://www.studyblue.com/notes/note/n/film/deck/9562365>)

Juga dikenal sebagai *dutch angle*. Kedua sisi kamera dimiringkan sehingga posisi objek menjauhi posisi vertikal. *Shot* ini berfungsi untuk menampilkan rasa cemas dan ketidaktenangan pada tokoh yang ditampilkan.

2.3.4. Camera Movement



Gambar 2.10. Pergerakan kamera

(<https://help.sketchup.com/sv/article/1220896>)

Camera Movement adalah teknik pergerakan pada kamera untuk fokus pada pergerakan tokoh, menimbulkan kesan gerak pada objek, dan menjelaskan suatu kondisi atau sebagai bentuk penyampaian informasi.

- 1) *Dolly Shot*: dikenal pula sebagai *trucking shot*. Kamera bergerak maju atau mundur menyesuaikan dengan posisi objek. *Dolly shot* tidak mengandalkan perubahan *zoom* pada lensa. *Shot* ini berfungsi untuk memperjelas adegan pada satu *frame* serta membuat kesan dramatis.
- 2) *Pan*: kamera bertumpu pada satu posisi dan bergerak memutar sebagian secara horizontal. Teknik ini digunakan untuk mengikuti perpindahan posisi dan atau tindakan yang dilakukan tokoh seperti berjalan dan memberikan penjelasan tambahan kepada *audience* terhadap adegan film.
- 3) *Tracking Shot*: pergerakan posisi kamera dari kiri ke kanan atau sebaliknya dengan arah lensa tetap.
- 4) *Tilt*: berbanding terbalik dengan *pan*. Kamera bertumpu pada satu posisi dan bergerak memutar sebagian secara vertikal.

- 5) *Crane Shot*: Penggerakan posisi kamera dengan menggunakan alat bernama *crane*. Kamera diangkat secara vertikal dengan tujuan untuk menampilkan *high angle shot* dari tempat yang lebih tinggi dari objek utama.
- 6) *Static Shot*: jenis *shot* yang diambil dengan kamera yang tidak bergerak sama sekali.
- 7) *Zoom*: pergerakan kamera dengan menggunakan zoom in dan zoom out pada lensa kamera.
- 8) *Zolly*: teknik pergerakan kamera dengan menggabungkan teknik *zoom* dan *dolly* secara bersamaan.
- 9) *Smash Zoom*: *Zoom* yang dilakukan dengan cepat.
- 10) *Handheld*: teknik pengambilan *shot* dengan posisi kamera berada di tangan atau bahu operator kamera.
- 11) *Shaky Camera*: teknik pengambilan *shot* dengan menggunakan *handheld* atau gerakan yang disengaja agar *frame* kamera nampak berguncang-guncang. *Shaky camera* cenderung menampilkan hasil film yang kurang persiapan, namun pergerakan yang dirancang dapat menimbulkan kesan ketidakseimbangan, ketegangan dan gerakan subjek yang lebih realistis.
- 12) *Follow Shot*: jenis *shot* yang bergerak mengikuti pergerakan tokohnya.

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

2.3.5. *Character Blocking*



Gambar 2.11. *Character blocking*

(<http://www.elementsofcinema.com/directing/blocking-actors/>)

Character blocking adalah teknik pengambilan *shot* yang fokus pada tokoh yang hendak diceritakan. *Character blocking* menurut Begleiter terbagi menjadi tiga cara, yakni proses *editing*, transisi dan penentuan *point of view* (PoV) pada kamera. Proses *editing* mencakup penggunaan satu atau lebih *software* tertentu yang memiliki fungsi untuk mengubah dan atau memperbaiki *shot*. Cara transisi dapat dilakukan dengan proses *editing* atau dengan penambahan *shot* atau gambar yang masih memiliki kesinambungan. Penentuan *point of view* pada kamera dilakukan ketika pengambilan *shot* berlangsung. Menurut Begleiter, *character blocking* dapat digolongkan sebagai berikut.

- 1) *Objective Shot*: kamera ditempatkan pada lokasi dan mengambil *shot* yang tidak terlihat oleh tokoh.

- 2) *Subjective Shot*: jenis *shot* yang diambil dari posisi seorang tokoh dalam adegan.
- 3) *Master Shot/ Cover Shot*: jenis *shot* dalam suatu adegan yang menampilkan adegan aksi tokoh dalam durasi tertentu.
- 4) *Off Screen (OS)*: penempatan komposisi suara dalam adegan yang bisa didengar namun sumbernya tidak ada pada layar kamera.
- 5) *Reaction Shot*: jenis *shot* yang mengambil gambar reaksi dari tokoh. Fokus pada reaksi sering dilakukan dengan teknik *close-up*.
- 6) *Point of View (PoV)*: jenis *shot* yang mengambil gambar seorang tokoh dalam suatu adegan. PoV memperlihatkan seorang tokoh atau memperlihatkan apa yang dilihat oleh tokoh.
- 7) *Reverse Angle*: jenis *shot* yang mengambil posisi kamera 180° dari *shot* sebelumnya.

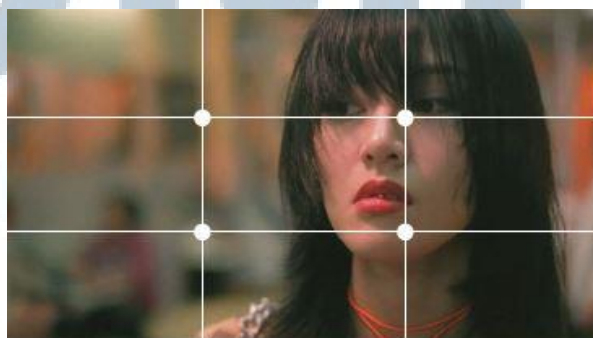
2.4. Komposisi

Menurut Mercado (2011), setiap objek yang dimasukkan ke dalam satu *frame* memiliki penekanan visual berdasarkan unsur pembentuknya. Unsur-unsur ini meliputi ukuran, bentuk, warna, cahaya, ruang dan tata letak. (hlm. 8). Setiap unsur yang ada pada sebuah objek dan setiap objek yang diletakkan dapat memengaruhi persepsi terhadap pembentukan komposisi dan menarik perhatian mata *audience* kepada informasi vital dalam visual. Selby (2013) menuliskan pula bahwa komposisi memiliki tujuan penting, yakni menyampaikan informasi visual serta memberikan pemahaman kepada *audience* untuk fokus pada penekanan

cerita setiap adegan film. Pada tahap produksi, fungsi lain dari penentuan komposisi adalah untuk memudahkan animator untuk mengatur elemen gambar yang hendak ditekankan atau menyembunyikan petunjuk cerita secara visual melalui penempatan yang terencana. (hlm. 90).

Dalam menentukan komposisi, diperlukan pemahaman mengenai objek apa yang hendak ditekankan untuk menjadi fokus utama. Peletakkan serta posisi objek utama dapat dibantu dengan penentuan unsur atau petunjuk visual dengan tujuan menciptakan pembagian komposisi yang seimbang dan harmonis dalam satu *frame*. Untuk membuat penekanan visual terhadap objek utama, animator harus mampu memosisikan urutan gambar agar dapat terbaca dengan jelas. Sebagai contoh, adegan introduksi atau pengenalan pada tokoh dapat melibatkan *close-up shot*. *Shot* yang ditampilkan akan membuat komposisi yang fokus pada tokoh dengan tujuan untuk memperlihatkan karakteristik serta kepribadian dari tokoh. Berdasarkan jenis-jenisnya, Mercado (2011) menyebutkan teknik-teknik pengaturan komposisi sebagai berikut.

2.4.1. *Rule of Third*



Gambar 2.12. *Rule of third*
(Gustavo Mercado, 2011, hlm. 7))

Menurut Mercado, salah satu cara untuk membuat komposisi visual yang tampak harmonis adalah dengan menggunakan tata letak *rule of third*. Secara definisi, *rule of third* membagi batas setiap gambar (*frame*) menjadi tiga bagian dengan ukuran panjang dan lebar yang sama rata. Bagian yang menjadi titik fokus atau bagian yang dapat menjadi daya tarik diletakkan pada titik batas yang saling menyalang. Setiap garis yang menjadi pembatas digunakan sebagai alat bantu untuk menentukan posisi objek agar dinamis dan mencegah ketidakteraturan dalam gambar. Mercado menyatakan bahwa *rule of third* membagi ruang antara objek atau subjek utama dengan *background*, pengaturan ini dapat memberikan ruang untuk interaksi visual pada subjek sehingga terdapat penekanan visual yang dinamis. Salah satu fungsi lain untuk komposisi ini adalah untuk memberikan kesan ketidakteraturan dan ketidakseimbangan dengan sengaja. (hlm. 7).

2.4.2. *Balanced / Unbalanced Composition*



Gambar 2.13. *Balanced composition*

(Gustavo Mercado, 2011, hlm. 8)

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 2.14. *Unbalanced composition*
(Gustavo Mercado, 2011, hlm. 8)

Setiap objek dan elemen visual yang terkait pada satu *frame* memiliki kadar komposisinya masing-masing. Sebagai contoh, semakin besar atau dominannya suatu objek dibandingkan objek lainnya, maka komposisinya akan menjadi tidak seimbang jika tidak diposisikan dengan teratur. Berdasarkan definisinya, komposisi yang tak seimbang dipengaruhi oleh tata letak dari setiap objek atau subjek yang diposisikan hanya pada satu bagian saja. Komposisi tak seimbang dapat menimbulkan kesan kekacauan, ketidakteraturan dan tekanan. Sedangkan komposisi yang seimbang identik dengan pembagian elemen visual yang simetris atau terbagi sama rata di setiap sisinya, sehingga menimbulkan kesan teratur, keseragaman dan rapi.

U M N
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

2.4.3. *Focal Points*



Gambar 2.15. *Focal points*
(Gustavo Mercado, 2011, hlm. 11)

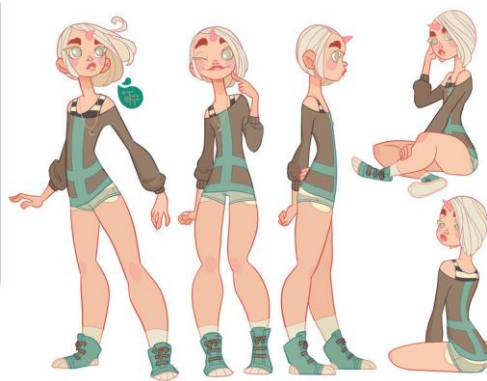
Focal points adalah salah satu cara menyusun komposisi untuk menunjukkan sesuatu yang hendak ditekankan dengan jelas. Cara ini dapat mengkombinasikan beberapa elemen visual dengan menggunakan pengaturan komposisi lainnya seperti *rule of third* dan *balanced/unbalanced composition*. Dalam pengaturan komposisinya, *focal points* harus memosisikan fokus penekanan dan unsur lainnya yang bukan menjadi fokus, bagian yang memerlukan pencahayaan dan yang kurang memerlukan, dan apa yang terlihat mendominasi dan tidak.

2.5. *Staging*

Staging merupakan prinsip dalam pembuatan animasi dengan penataan komposisi ide internal pada cerita maupun penggunaan teknik secara keseluruhan setiap satu *sequence* animasi dimana kejelasannya dapat dirasakan oleh *audience*. Menurut Thomas dan Johnston (1981), *staging* mengarahkan perhatian *audience* untuk dapat memahami cerita yang dibawakan. Sullivan, Schumer dan Alexander (2008) juga menegaskan bahwa, *staging* pada film adalah perencanaan terhadap sebuah

aksi dalam bentuk pesan cerita melalui gambar-gambar yang bergerak. Dalam sebuah komposisi animasi, gambar-gambar yang bergerak memiliki kecenderungan untuk mengarahkan perhatian *audience*. Penerapan *staging* tidak terbatas hanya pada gambar-gambar sekuensial, namun juga pada penggunaan sisi terang dan gelap, bentuk, garis dan susunan unsur desain lainnya (hlm. 233). Seperti dikutip pula oleh Selby (2013), *staging* melibatkan pembagian satu babak adegan; *background*, *foreground* dan objek animasi yang saling berkesinambungan sebagai satu kesatuan unsur-unsur komposisi desain yang utuh. Penataan ini meliputi peletakkan tokoh, tata cahaya, posisi kamera dengan tujuan untuk merekam adegan dan *environment* sekitar, hingga menghasilkan kesepahaman antara pembuat film dan *audience*. (hlm. 11).

2.6. Dimensi Fisiologi



Gambar 2.16. *Character profile*

(<https://id.pinterest.com/refugee3d/characters/>)

Perancangan *shot* dengan menggunakan *view first person* memiliki hubungan langsung terhadap karakteristik dari tokoh, mengingat kamera sebagai perwakilan

mata tokoh. Dimensi fisiologi merupakan penentuan faktor-faktor pembentuk karakteristik pada tokoh melalui penampilannya dalam membuat sebuah cerita. Berdasarkan karya tulis Sullivan, Schumer dan Alexander (2008), dengan tujuan untuk membangun reaksi tokoh dan konflik pada sebuah cerita, pemahaman yang baik terhadap kepribadian tokoh dan caranya untuk berkembang menjadi penting. (hlm. 99). Cara memahami karakteristik pada tokoh yang hendak dibuat adalah dengan membuat profil yang dapat mengidentifikasi keseluruhan unsur yang diperlukan untuk mengembangkan cerita. Wells (2008) menyatakan bahwa, dalam animasi, proses mengidentifikasi profil tokoh bukan untuk mengetahui siapa tokoh tersebut, melainkan untuk mengetahui apa yang hendak dilakukan oleh tokoh. (hlm. 69). Saat animator telah mengetahui kepribadian tokoh secara utuh, maka langkah selanjutnya adalah membuat tampilan tokoh yang mudah dikenali melalui karakteristik yang dibuat.

Desain tokoh yang berupa sketsa atau desain akhir mengacu pada tampilan fisik (dimensi fisiologi) sehingga dapat diidentifikasi secara langsung oleh *audience* melalui penampilan luarnya saja. Beberapa pendekatan karakteristik fisik dapat berupa bentuk tubuh, wajah, umur, warna kulit, rambut, detail fisik, pakaian, objek pembantu, kelebihan serta kekurangan fisik. Pemahaman mengenai tampilan, kelebihan serta kekurangan fisik tokoh dapat membantu untuk mengembangkan aksi serta plot yang akan dihadapi oleh tokoh. Beberapa detail fisik tertentu dapat digunakan pula sebagai faktor pengembangan cerita, sebagai contoh penggunaan pakaian untuk menunjukkan pekerjaan atau penentuan warna rambut untuk menunjukkan kesan-kesan tertentu pada tokoh.

2.7. Penerapan Kamera dan Perspektif Sudut Pandang Orang Pertama

2.7.1. Perspektif

Berdasarkan karya tulis Hart (2008), perspektif secara definisi adalah sebuah prinsip yang mengaplikasikan dimensi ketiga pada objek karya dengan memberikan persepsi akan sisi, jarak dan ruang. Perspektif dalam film dan gambar dapat diartikan pula sebagai seni yang menampilkan konsep persepsi tiga dimensi bagi *audience* dengan presentasi gambar dua dimensi (layar). Perspektif dapat diaplikasikan pada semua karya visual dengan mata dan persepsi *audience* sebagai saksi utamanya. Perspektif sebagai media bercerita melalui film animasi bergantung pada teknik gambar, *editing*, atau kamera 3D pada *software* tertentu yang mendukung pembuatan animasi, misalnya 3ds Max dan Maya. Melalui pembawaan perspektif ini, teknik animasi yang dibawakan secara digital akan melibatkan *shot* pada kamera 3D.

2.7.2. Perspektif Sudut Pandang Orang Pertama (*First-Person*)



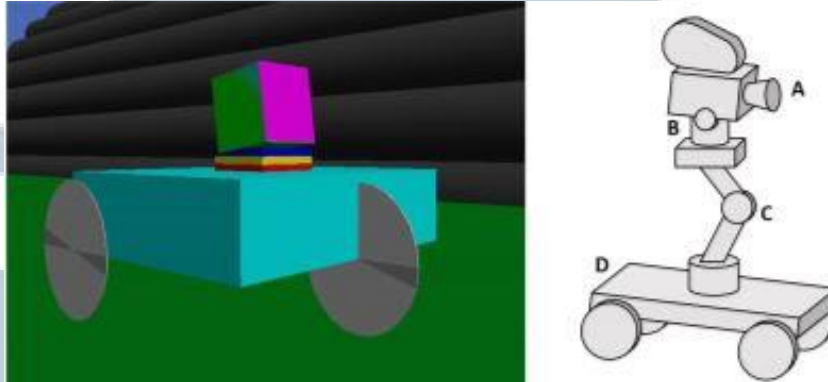
Gambar 2.17. *View first person*
(www.unrealengine.com/marketplace/aaa-first-person-arms-pack)

First person berdasarkan kamus *Cambridge Dictionary* berarti bentuk kata-kata sifat yang mengacu pada seorang individu yang tampil, menyebutkan atau menceritakan dirinya sendiri. Sudut pandang orang pertama (*first person*) dapat diidentifikasi dengan cara untuk menyampaikan cerita, yakni dengan ketentuan tokoh utama adalah subjek pembawa cerita.

Pada film animasi, perspektif *first person* dapat diartikan menjadi dua bentuk, yakni sebagai subjek pembawa cerita atau sebagai teknik *shot* yang mewakili visualisasi tokoh orang pertama. Shot yang digunakan sebagai perwakilan dari visualisasi dari tokoh ini disebut dengan *first person view* yang merupakan salah satu bentuk penerapan dari *point of view shot*. Menurut Yu (2014), visual pada layar akan menampilkan pandangan tokoh yang secara langsung dapat disaksikan pula oleh *audience*. (hlm. 10). Fu (2016) menambahkan, tujuan utama dari *shot first person view* adalah untuk merepresentasikan pandangan subjektif dari tokoh, *audience* dapat melihat apa yang disaksikan oleh tokoh dan memberikan kesan intim antara *audience* dan tokoh.



2.7.3. Penerapan Kamera *First-Person*



Gambar 2.18. Penerapan kamera *first person*
(Lixandru & Zordan, doi: 10.1145/2668064.2668101)

Berdasarkan karya tulis Lixandru dan Zordan (2014), kamera *first-person* dalam animasi dapat diterapkan pada setiap objek yang bergerak, namun bergantung pada kebutuhan dari sudut pandang objek animasi yang relevan terhadap objektif animasinya. Berdasarkan fungsinya, kamera *first-person* dapat menunjukkan keadaan sekitar dari sudut pandang tokoh dengan kesan dramatis yang mendalam, sebab jarak antara layar yang dipandang *audience* terhadap objek animasi menjadi dekat (intim). Dalam hal ini, pandangan *audience* terbatas pada objek atau karakter animasi yang hendak berinteraksi atau mungkin menyerang tokoh protagonis.

Melalui pernyataan Lixandru dan Zordan, konsep awal dari penerapan kamera *first-person* membutuhkan objek animasi, kamera 3D, serta *rig design* sebagai media bantu penggerak kamera 3D atau juga sebagai penghubung fisik objek animasi. Pengaturan teknik pada *rig design* berfungsi untuk mempermudah pekerjaan animator dalam menganimasikan kamera beserta objek pembantu lainnya yang memiliki hubungan terhadap tujuan dari animasi kameranya.

Kamera 3D berfungsi untuk menampilkan *view* tokoh protagonis pada layar *audience*. Perancangan *rig design* meliputi pembuatan media bantu bagi kamera agar dapat melakukan rotasi (*angle*) dengan mudah dan akurat serta dapat mengubah lokasi kamera dan objek fisik dari tokoh saat proses animasi. Perancangan pergerakan kamera dengan objek animasi yang dapat berpindah lokasi membutuhkan *rig* utama sebagai pengatur segala pergerakan dan posisi dari *rig* lainnya. Perancangan pergerakan kamera yang melibatkan banyak pengaturan *angle* seperti kepala manusia membutuhkan *rig* dengan sendi universal untuk menghasilkan rotasi yang mampu berputar secara vertikal, horizontal atau perpaduan dari keduanya.

2.7.4. Perbandingan antara Kamera dan Mata Manusia

Kamera pada perancangan animasi menjadi media tampilan visual pada setiap *shot-shot* animasi yang dibutuhkan untuk disaksikan kepada *audience*. Tata letak kamera dengan tujuan pemilihan *shot* memiliki peranan penting terhadap kesan-kesan yang akan dibawakan pada keseluruhan cerita. Menurut Bateman (2011) seperti dikutip oleh Yu, pemilihan perspektif ini meliputi penempatan lokasi kamera, *angle* (sudut atau posisi kamera), *field of view* (FoV) atau jarak pandang. Bateman menambahkan, kamera dari sudut pandang orang pertama (*first-person*) mengupayakan pandangan *audience* untuk fokus terhadap pandangan tokoh atau objek, sehingga lingkungan tempat objek atau posisi tokoh dapat terlihat langsung. Menurut penelitian Bateman, perspektif sudut pandang orang pertama cenderung menetapkan *audience* agar dapat mengamati lebih fokus dengan apa

yang dihadapkan serta mencegah terlewatnya aset penting untuk jalannya cerita. Berdasarkan penempatan kamera *first-person*, pandangan *audience* ditempatkan pada *environment* dunia maya dan dibawa untuk terlibat dalam situasi cerita. (hlm. 9). Namun, apa yang terlihat oleh kamera merupakan pemandangan (*view*) yang menyeluruh, berbeda dengan mata manusia yang hanya dapat fokus pada satu objek saja, sedangkan sisanya menjadi tidak jelas.

Berdasarkan karya tulis McHugh (2005), mata seorang manusia dapat melihat ke pemandangan sekitar dan dengan otomatis dapat mengatur daya pandangnya sesuai dengan kondisi dan situasi. Meskipun demikian, mata manusia tidak dapat melihat dengan jelas objek di sekitar objek yang menjadi fokus utama. Berbeda dengan kemampuan yang ada pada kamera, yakni menangkap satu gambar diam secara keseluruhan. Oleh karenanya, kamera video yang memiliki kemampuan untuk merekam gambar dapat menjadi perbandingan yang cukup dekat dengan mata manusia. Namun jika dibandingkan dengan sistem visualnya, mata manusia merupakan contoh lensa yang unik lebih dari apapun. McHugh membedakan sistem visual antara kamera dengan mata manusia salah satunya dengan perbandingan sudut pandang (*focal length*).

Focal length adalah perhitungan jarak dari sumber-sumber cahaya yang saling bertemu dan membentuk gambar yang ada pada lensa ke sensor kamera. Penghitungan *focal length* pada umumnya diukur menggunakan lensa kamera dan diukur menurut satuan millimeter (mm). Mercado (2011) menuliskan bahwa perbandingan antara mata dengan kamera berdasarkan pada *angle of view* ditentukan melalui *focal length* pada lensa mata dan lensa kamera standar. Media

pembandingan terdekat dengan lensa mata manusia adalah kamera *full frame* dengan lensa 35mm - 50mm yang tepat memiliki sudut pandang selebar 55°. Berdasarkan penghitungan *optometric diopter* dan refraksi fisika pada mata, nilai rata-rata untuk *focal length* pada mata adalah 17mm – 18mm yang juga memiliki sudut pandang 55° – 60°.

Tabel 2.1. Perbandingan mata manusia dan kamera

	Kamera	Mata Manusia
Sudut Pandang	55°	55°-60°
<i>Focal Length</i>	35mm - 50mm	17mm - 18mm

Menurut Zhang, nilai *focal length* tersebut tidak menentukan sudut pandang mata manusia secara tetap. Hal ini disebabkan karena mata manusia memiliki desain seperti bola, daerah pandangan yang melengkung dan terbatas oleh kemampuan tangkapan cahaya retina mata, serta penglihatan manusia melibatkan dua mata. Berdasarkan sifat dan bentuknya, mata yang tidak bergerak dapat mempersepsikan gambar yang fokus pada objek yang dilihat namun bagian sekitarnya yang bukan menjadi fokus (*peripheral vision*) menjadi terdistorsi. McHugh menuliskan pula, dengan sudut pandang yang terfokus ini, mata manusia mampu mempersepsikan kedalaman dan jarak antar objek yang dilihat. Berbeda dengan kamera, nilai *focal length* dapat menentukan sudut pandang secara langsung dari ukuran lensanya, namun sensor pada kamera yang bersifat datar hanya dapat menangkap gambar yang datar pula.

2.8. Horror sebagai Film



Gambar 2.19. pengaplikasian horor pada *shot*
(<http://www.watchmojo.com/tag/horror%20movies/>)

2.8.1. Definisi Horor

Menurut Kawin (2012), horor adalah perpaduan dari teror dan rasa akan takut, jijik, benci terhadap sesuatu. Dalam menentukan konsep horor, pembuat film perlu menemukan inti dari perasaan takut itu sendiri. Sebagai contohnya seperti takut akan diserang dalam kegelapan, takut terhadap sesuatu yang spesifik seperti budaya suatu daerah, takut pada alam serta kekuatan yang di luar kemampuan manusia. (hlm. 3). Berdasarkan karya tulis Benschhoff (2014), horor adalah properti cerita yang bukan untuk membuat takut *audience*, melainkan membantu pemahaman *audience* untuk percaya terhadap objek lain yang dapat membuat rasa takut itu muncul. Rasa takut ini merupakan salah satu bentuk cara untuk merangsang emosi *audience* dengan menggunakan konsep visual, peristiwa atau kejadian yang berhubungan dengan ancaman, ketidaktahuan atau kematian dan makhluk asing yang memiliki kesan menjijikan dan mengerikan. (hlm. 12).

Horor dalam film mengacu pada *genre* atau jenis dari cerita dalam film tersebut. Fungsi utama dari film horor adalah membawakan konsep bentuk atau cara untuk berhubungan dengan sesuatu yang dianggap jahat dan menakutkan. Menurut Kawin (2012), horor sebagai *genre* menentukan kemunculan elemen-elemen pembuat takut (seperti penyihir, hantu, makhluk menjijikan dan kekerasan yang berdarah-darah), serta proses cara elemen-elemen tersebut menyampaikan pesan cerita melalui perlakuan dan tindakannya hingga tujuannya untuk menakut-nakuti *audience* dapat tercapai. Sedangkan untuk bentuk filmnya, penentuan *shot* dan adegan yang memiliki kesan asing dan mengancam adalah salah satu cara untuk menampilkan kesan horor itu sendiri. Dari elemen-elemen tersebut, salah satu keuntungan dari pembuatan film horor adalah pembuat film dapat menampilkan sosok dari makhluk yang dijadikan objek horor. Meskipun demikian, film horor tidak perlu selalu berfokus pada menampilkan makhluk menyeramkan tersebut, perancangan suasana dan tempat yang tepat dapat digunakan untuk membangun kesan horor. Sebagai contoh, suasana malam yang sepi dengan angin kencang menggesek sebuah pohon menghasilkan suara decitan dapat menghasilkan kesan tidak aman dan mengganggu. (hlm. 4).

2.8.2. Intensitas Film Horor

Menurut Blake dan Bailey (2013), ada lima macam kiasan untuk mengetahui bagaimana sebuah film horor dapat digolongkan secara intensitas. Seorang pembuat cerita dan *director* film menentukan cara bercerita dan menyampaikan kejutan akan rasa takut kepada *audience*. Cara penyampaian ini bukanlah suatu

hal yang mudah untuk dilakukan sebab, jika penerapannya salah, maka hal tersebut akan membuat adegan horor tidak tersampaikan dengan benar. Lima penggolongan ini diurutkan berdasarkan intensitas rasa takut dari yang paling rendah hingga tinggi dan diuraikan sebagai berikut.

2.8.2.1. *Unease*



Gambar 2.20. Contoh *unease*

(<http://wallpapersfan.com/wallpapers/10576>)

Unease dapat berarti ketidaktenangan atau ketidaknyamanan. Blake dan Bailey (2013) menjelaskan bahwa tahap *unease* adalah adegan pertama yang ditampilkan dalam film horor. Kesan tidak nyaman ini adalah sebuah perasaan untuk menunjukkan sebuah kondisi hingga lingkungan yang baru, namun efeknya berdampak negatif pada tubuh atau pemikiran. Tahap ini dapat diterapkan dengan cara memberikan peringatan, perubahan lingkungan sekitar, mengundang firasat akan terjadinya sesuatu, orang asing atau sosok mencurigakan yang tidak dapat terlihat dengan jelas. Tahap *unease* berkesinambungan dengan adegan selanjutnya di film,

sehingga tujuannya adalah mengarahkan perhatian *audience* mengenai apa yang akan terjadi. Sebagai contoh, lampu jalan yang tiba-tiba padam ketika tokoh melewati jalan tersebut.

2.8.2.2. *Dread*



Gambar 2.21. Contoh *dread*

(<https://id.pinterest.com/pin/302374562454120909/>)

Dread mengarah pada rasa takut ketika sesuatu telah terjadi dan hal tersebut memengaruhi pemikiran *audience* bahwa ada subjek lain yang terlibat. Menurut Blake dan Bailey (2013), *dread* merupakan tahapan dimana poin *unease* telah mencapai bagian cerita pada tokoh agar tidak dapat kembali ke tahap awal, karena sesuatu yang tak diketahui telah hadir. Pada adegan ini, *audience* dipaksa untuk menyaksikan dan merasakan apa terjadi pada tokoh dan bagaimanakah ia menghadapi sumber rasa takut tersebut. Blake dan Bailey menambahkan bahwa, poin utama dari *dread* adalah membuat *audience* menjadi tidak yakin apa yang membuat rasa takut itu muncul, sebab sumbernya belum diketahui dengan

jelas. *Dread* dapat diterapkan dengan situasi yang memerangkap sang tokoh agar terjebak di dalamnya dan ia tidak dapat berbuat apa pun untuk mengatasinya.

Contoh dari tahap ini adalah satu adegan pada film “Don’t Look Now” (1973). Diceritakan seorang gadis sedang bermain di dekat sebuah kolam dan di saat yang bersamaan, kedua orang tuanya nampak sedang menikmati makan malam sambil menonton slide proyektor di dalam rumah. Tiba di satu slide, terdapat bercak darah, nampak gambar seseorang berpakaian merah yang sedang duduk. Sang ayah teringat bahwa anaknya memakai jubah merah. Tiba-tiba, orang di *slide* tersebut menghilang. Dengan cepat, sang ayah menghampiri kolam yang beku dan mendapati tubuh yang sudah tak bernyawa.

2.8.2.3. *Terror*



Gambar 2.22. Contoh *terror*
(<https://eldesconcierto.cl>)

Menurut Blake dan Bailey (2013), *terror* merupakan tahap dimana film horor mencapai klimaksnya. Apabila *unease* dan *dread* memberikan

informasi mengenai apa yang akan terjadi, *terror* menampilkan sumber rasa takut pada saat itu juga. Pada adegan ini reaksi yang hendak ditampilkan adalah momen kejutan yang berlanjut menjadi kepanikan. Teknik penerapannya pada film dapat menggunakan *fast cut*, perubahan pergerakan tokoh yang cepat (kaget), penampilan benda berbahaya atau reaksi gelisah. Penentuan tahap ini hanya dapat digunakan pada sebagian kecil adegan sebab perlu ada perkembangan lebih lanjut pada cerita dan *audience* tidak dapat ditempatkan pada klimaks horor yang berkelanjutan. Contoh penggunaan tahapan ini adalah adegan *jump scare* yang menampilkan seorang tokoh yang sedang memeriksa sebuah kamar, lalu dihadapkan sesosok pembunuh tepat di hadapannya. (hlm. 49, 50).

2.8.2.4. *Horror*



Gambar 2.23. Contoh *horror*
(<http://www.mtv.co.uk/horror>)

Berdasarkan penjelasan Blake dan Bailey (2013), *horror* secara intensitas adalah adegan yang menampilkan aksi atau objek-objek mengerikan yang dapat membekas di ingatan *audience*. Intensitas pada tahap ini lebih

rendah dibandingkan kiasan-kiasan sebelumnya, namun tujuan utama *horror* adalah membuat *audience* tetap teringat pada tampilan mengerikan pada film meskipun film telah selesai. Satu persamaannya dengan *terror*, *horror* hanya menjadi sebuah momen untuk satu tujuan adegan dalam cerita, sehingga tidak dapat ditampilkan secara berkelanjutan. *Horror* yang berkelanjutan dapat membuat *audience* menjadi mudah beradaptasi dan merasa bosan, karena tidak ada perbedaan antar adegannya. Contoh penerapan pada tahap *horror* adalah adegan pada film “Silence of the Lambs” (1991), sekelompok polisi yang terjebak di sebuah sangkar besar dengan berbagai perangkap yang membantai semua nyawa di dalamnya.

2.8.2.5. *Disgust*



Gambar 2.24. Contoh *disgust*
(https://www.vice.com/en_id/article/xy84n4/making-a-bloody-mess-with-indonesias-gore-queen-kumalasari-tanara)

Sesuai dengan nama tahapannya, *disgust* menampilkan adegan film ketika *audience* dihadapkan pada sesuatu yang menjijikan, sebuah reaksi akan

keganjilan atau bentuk penolakan terhadap objek yang asing. *Disgust* meliputi adegan berdarah (*gore*), objek kotor, dan makhluk yang nampak busuk, hingga yang mampu memengaruhi emosi fisik, misalnya, infeksi, luka, reaksi tubuh, penyiksaan serta *anthropomorphism*. Semua adegan *disgust* memiliki fungsi untuk membuat memori yang buruk terhadap *audience* dengan cara membuat situasi alternatif yang membuat seseorang enggan menghadapinya apabila terjadi di kehidupan nyata. Contoh dari tahap *disgust* adalah kanibalisme, adegan manusia memangsa manusia lainnya karena kelainan jiwa.

2.8.3. Teknik Film Horor

Menurut Kenworthy (2009), ada beberapa teknik agar film horor dapat mencapai respon dan reaksi akan rasa takut kepada *audience*. Berikut uraian dari teknik-tekniknya.

2.8.3.1. *Building Tension*



Gambar 2.25. Contoh *building tension*
(Christopher Kenworthy, 2011, hlm. 121)

Berdasarkan karya tulis Kenworthy (2009), salah satu cara untuk meningkatkan kesan horor pada film adalah menciptakan ruang kosong sebagai fokus pandangan *audience*. Cara ini berfungsi untuk mengarahkan ekspektasi *audience* untuk memberi kesan bahwa sesuatu akan muncul. Sebagai contoh, tokoh dihadapkan pada koridor kosong suatu bangunan sambil mendengar suara langkah kaki yang semakin mendekat. Menurut Kenworthy, adegan ini akan memberikan kesan lebih apabila *shot* dimulai sebelum memperlihatkan koridor kosong tersebut. Penataan kamera juga menjadi penting dalam adegan ini, yakni dengan peletakkan *low angle* dengan tujuan memberikan kesan ketidakberdayaan. Seiring *shot* berjalan, tokoh memasuki daerah koridor kosong tersebut. Teknik ini bertujuan untuk meningkatkan tekanan serta ekspektasi *audience*, sehingga apabila subjek atau objek poin utama horor dimunculkan dari awal *shot*, maka informasi horor menjadi tidak tersampaikan. (hlm. 120).

2.8.3.2. *Fearing a Character*



Gambar 2.26. Contoh *fearing a character*
(Christopher Kenworthy, 2011, hlm. 125)

Menurut Kenworthy (2009), seorang tokoh yang dipaksa atau bertindak melewati batas normal dapat menimbulkan kesan mengerikan bagi *audience*. Teknik ini dapat menggunakan pergerakan kamera yang menyesuaikan dengan letak mata tokoh antagonis dalam satu adegan tersebut. Teknik yang sama dapat diaplikasikan sebaliknya, yakni dengan meletakkan sudut pandang tokoh korban terhadap tokoh antagonis di posisi frame yang sama dalam satu adegan. Untuk membangun kesan menegangkan, teknik ini dapat dipergunakan pada adegan kejar mengejar, satu tokoh dirancang tidak berdaya dan melarikan diri dari tokoh satunya yang selalu menghampiri. (hlm. 124).

2.8.3.3. *Fearing a Place*



Gambar 2.27. Contoh *fearing a place*
(<https://modern-assault.deviantart.com/art/A-Scary-Place-43597069>)

Menurut Kenworthy (2009), salah satu cara untuk membuat seorang tokoh untuk mengalami ketidaknyamanan adalah dengan mengaplikasikan reaksi takut terhadap tempat. Berbeda dengan *fearing a character*, teknik ini

membuat persepsi kepada *audience* bahwa sumber ketidaknyamanan ini bukan dari tempat itu, melainkan apa yang akan muncul atau apa yang akan terjadi di tempat tersebut. Penerapan teknik ini adalah dengan meletakkan tokoh di situasi di mana ia akan terperangkap, namun di tempat yang relatif terbuka atau luas. Pembagian *frame* kamera juga menjadi satu faktor untuk meningkatkan intensitas horror. Pada satu layar, tampak tokoh berada di satu sisi yang terlihat oleh *audience*, sedangkan sisi di sebelahnya menampilkan ruang yang gelap. Poin utama dari sumber mengerikan adegan ini adalah ruang gelap tersebut, sehingga tokoh perlu melihat ke arah ruang itu. Satu cara terbaik untuk menampilkan bahwa tokoh melihat ke arah ruang tersebut adalah dengan menggunakan kamera *point of view* yang tidak menampilkan fisik tokoh sama sekali.

2.8.3.4. *Visual Shock*



Gambar 2.28. Contoh *visual shock*
(<https://www.youtube.com/watch?v=3sq-1XoIFoA>)

Menurut Kenworthy (2009), satu cara untuk membuat *audience* merasa takut adalah dengan membuat kejutan terhadap sesuatu yang tak terduga. Teknik ini dapat diaplikasikan pada contoh penerapan di ruang kosong, ketika momen untuk membangun kesan horor telah tercapai, sebuah kejutan dapat digunakan. Cara penerapan teknik ini adalah memancing perhatian *audience* dengan memberikan petunjuk seiring dengan membangun tekanan akan momen kejutan. Pada satu adegan, cara ini dapat ditampilkan tanpa menggunakan *cuts*, menunjukkan ruang kosong dari tumpuan tokoh, lalu arahkan kamera ke fokus lain, lalu kembali menunjukkan ruang kosong tersebut telah terisi. Teknik ini juga membutuhkan *character blocking* yang teliti agar subjek atau objek pengejut terlihat jelas di kamera.

Sebagai contoh, adegan tokoh di dalam mobil sedang mencari kunci mobil, kamera berada di kursi penumpang depan. Pada satu *shot*, *frame* kamera menampilkan tokoh yang sedang mencari-cari kunci dan background jendela mobil sebagai ruang kosong. Pembuat cerita dapat melakukan distraksi untuk membangun momen kejutan dengan merancang agar kunci mobil terjatuh sebelum tokoh berhasil menyalakan mobil. Kamera dapat diposisikan untuk menjauhi ruang kosong tersebut untuk membangun momen kejutan. Ketika tokoh berhasil meraih kunci dan kamera kembali ke posisi semula, tampak sesosok monster berada di depan jendela mobil. (hlm. 130).

2.8.3.5. *Shielding Attacker*

Satu cara lain untuk menunjukkan kejutan adalah memberikan jeda waktu untuk kemunculan tokoh penyerang dengan mengalihkan perhatian *audience* pada sesuatu yang penting di saat itu juga. Menurut Kenworthy (2009), diperlukan dua tahap agar momen ini dapat terjadi, pertama, penyerang dirancang agar tidak dapat mengejar tokoh protagonis. Untuk memberikan kesan dramatis, tokoh dapat dirancang pula agar terfokus pada sesuatu yang lain, membuat perhatiannya teralih dari penyerang. Tahap kedua adalah kemunculan secara tiba-tiba dari penyerang yang merusak batas aman tokoh protagonis. Sebagai contoh, seorang tokoh berhasil meloloskan diri dari kejaran monster dengan melewati dan mengunci sebuah pintu besi ke ruangan bertembok batu. Perhatian tokoh beserta dengan *audience* dapat dialihkan dengan munculnya suara mencurigakan dari balik tembok ruangan. Pada *shot* selanjutnya, ketika tokoh hendak bergerak, sang penyerang muncul dengan menghancurkan tembok batu tersebut.

