

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Film

Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia edisi ketiga yang diterbitkan oleh Pusat Bahasa, film adalah; 1. Selaput tipis yang dibuat dari seluloid untuk tempat gambar negatif yang kemudian akan menjadi sebuah potret atau untuk gambar positif yang akan dimainkan di bioskop; 2. Film adalah lakon (cerita) gambar hidup. Menurut Panca Javandalasta dalam buku *5 Hari Mahir Bikin Film* dikatakan bahwa: Film adalah rangkaian gambar yang bergerak membentuk suatu cerita atau juga bisa disebut Movie atau Video. Film, secara kolektif, sering disebut “sinema”.

2.2 Animasi

Berdasarkan Buletin Info Teknologi (Buletininfo.com), animasi adalah ilusi adanya gerakan yang dicapai dengan menampilkan sederetan gambar secara cepat yang memiliki sedikit perbedaan antara yang satu dengan yang lain. Dalam buku *Trik Dahsyat Menjadi Animator 3D Andal*, animasi dibagi ke dalam tiga kategori, yaitu:

1. Traditional animation (2D animation)
2. Stop motion animation
3. Computer graphics Animation (3D animation)

2.3 Animasi 3D

Menurut Aditya dalam buku *Trik Dahsyat Menjadi Animator 3D Andal* (2009: 14) dikatakan, bahwa, Animasi 3D adalah animasi yang berwujud 3 dimensi. Meskipun bukan dalam wujud 3D yang sebenarnya, yaitu bukan sebuah objek 3D yang dapat anda sentuh dan rasakan wujud fisiknya, namun dalam wujud 3D dalam layar kaca 2D (media layar TV, bioskop, komputer, proyektor, dan media sejenisnya).

Animasi 3D memiliki beberapa jenis yaitu: Animasi 3D full, Animasi 3D dan 2D, serta Animasi 3D dan live shot. Animasi 3D Full merupakan animasi objek 3D secara penuh (*full*). Seluruh tampilan 3D maupun proses pembuatannya menggunakan teknik animasi 3D. Animasi 3D dan 2D merupakan penggabungan antara animasi 3D dengan animasi 2D. Animasi 3D dan Live Shot merupakan gabungan antara animasi 3D dengan syuting langsung (*live shoot*).

Animasi 3D memiliki dimensi panjang (X), lebar (Y), dan kedalaman (Z). Animasi 3D dapat didefinisikan sebagai animasi yang dapat dilihat dari berbagai sudut pandang.

Dari penjelasan di atas berkaitan dengan media film yaitu berupa film animasi 3D. Dimana media tersebut untuk menampilkan cerita di desa kepada penonton dan dapat menjadi pembelajaran.

2.4 Proses Pembuatan Film Animasi

Dalam buku *The Making of 3D Animation Movie* (Zaharuddin G. Djalle, 2007: 77) diterangkan beberapa keterangan tentang tahapan proses manajemen produksi. Dalam hal ini adalah dalam pembuatan film animasi, akan tetapi secara garis besar hampir sama dengan tahapan proses manajemen produksi lainnya. Tahapan manajemen produksi yaitu: Pra produksi, produksi dan pasca produksi.

Pra Produksi, pada tahap ini film belum dibuat tetapi persiapan apa saja yang dibutuhkan sudah direncanakan mulai dari tema lalu dikembangkan lagi menjadi *story line* (sinopsis) hingga akhirnya skenario dan storyboard.

1. Ide, Inti dari sebuah film, semua yang ada di film berawal dari sebuah ide untuk dikembangkan menjadi sebuah cerita.
2. Naskah Cerita/Skenario, dari ide dikembangkan menjadi sebuah sinopsis, penokohan untuk kemudian dibuat skenarionya.
3. *Concept Art*, Sketsa-sketsa rancangan film secara kasar. Sebelum dibawa ke storyboard.
4. Storyboard merupakan bentuk visual sehingga orang lain bisa memahami jika diberi storyboard karena berbentuk panel-panel gambar. Storyboard yang dibutuhkan sebagai panduan untuk pembuatan film tersebut.
5. *Recording* dan *Sound FX Music*, suara-suara untuk mengisi film animasi tersebut haruslah dicari sesuai dengan yang direncanakan ketika tahapan pra produksi.

Produksi pada tahap ini pembuatan *modelling* karakter, *background*, dan benda-benda pendukung, kemudian dianimasikan dan mengacu pada storyboard yang dibuat.

1. *Modelling* 3D,yaitu dari sketsa gambar 2D di kertas kemudian di buat menjadi objek 3D dengan 3Ds max.
2. Pemberian Tekstur (*Coloring*), Pewarnaan pada setiap elemen-elemen yang dibuat pada waktu tahapan *modelling* dengan menggunakan *Mapping Texture Character*.
3. Penganimasian, proses yang mencakup proses rigging, skining dan animasi.
4. Rendering, setelah semua bagian produksi selesai dihasilkan output baik berupa *still image* atau *movie*.

Pasca Produksi, pada tahap ini adalah tahap penyelesaian akhir dari semua kegiatan produksi yang sudah dilaksanakan sebelumnya. Kesalahan pada waktu produksi sebagian mungkin diselesaikan pada tahap ini. Proses Editing adalah hal yang sangat utama, karena pada tahap ini adegan-adegan dari hasil render disatukan dan dirangkai.

2.5 Prinsip Animasi

Berdasarkan GoAnimation (goanimation.webs.com) dalam animasi dikenal 12 prinsip animasi yang menjadi dasar dalam pembuatan animasi, yaitu:

1. *Squash and Stretch* (Menekan dan Melentur).

Squash and stretch bisa membuat benda-benda hidup atau benda mati dibuat seolah-olah hidup, menjadi lebih ekspresif dan “bernyawa”, bergerak dengan lebih realistis. Misalnya karung beras yang dibuat seolah bisa tertawa geli, malu atau marah. Atau contoh paling klasik : *bouncing ball*. *Squash* ketika berada di tanah, *stretch* sebelum dan sesudahnya *stretching* walaupun tidak realistis.

2. *Anticipation* (Antisipasi)

Membuat setiap gerakan secara berurutan sehingga dapat dinikmati dan dimengerti oleh penonton. Contohnya bila Donald Duck ingin berlari kencang dia akan mengangkat kaki dahulu untuk mengambil ancang-ancang, lantas berlari.

3. *Staging* (Penataan Gerak)

Staging (Penataan gerak) adalah prinsip yang bersifat paling umum karena mencakup banyak area. Misalnya bagaimana mempresentasikan sebuah karakter agar dapat dikenal dengan baik oleh penonton. Termasuk ke dalamnya ekspresi yang ingin ditampilkan, *mood* yang ingin dibentuk, semua dapat dikomunikasikan dengan baik kepada penonton bila semua dibentuk dalam penataan gerak yang tepat dan jelas. Misalnya Minnie Mouse merupakan karakter yang dibuat gerak-geriknya selalu feminin dalam situasi apapun.

4. *Straight Ahead and Pose to Pose*

Merupakan dua pendekatan dalam menggambar animasi. Pada metode *Straight Ahead*, animator akan menggambar secara spontan gambar demi gambar setelah mengetahui *story point*. Dalam metode *pose to pose*, animator bekerja lebih terencana dalam membuat gambar, gerakan, ukuran sedini mungkin, sejak awal sebelum mulai menggambar.

5. *Follow Through and Overlapping Action* (Gerakan Mengikuti)

Bila suatu karakter dalam sebuah scene berhenti bergerak, dia tidak akan berhenti secara tiba-tiba. Diperlukan penghitungan *timing* yang tepat. Misalnya saat Goofy yang bertelinga panjang berhenti bergerak (stop ditempat) maka telinganya akan tetap berayun atau bila memakai jubah, jubahnya masih tetap berkelebat disaat berhenti. Inilah yang dimaksud gerakan mengikuti.

6. *Slow In and Slow Out*

Merupakan pengaturan *timing* dan *staging* dalam suatu scene ke scene. Ada gerakan melambatkan di saat memulai sesuatu dan melambat ketika suatu objek di akhir gerakan.

7. *Archs* (Konstruksi Lengkung)

Kecenderungan obyek bergerak melengkung. Misalnya Gerak tangan memukul searah gerak badan.

8. *Secondary Action* (Gerakan Pedukung)

Adalah gerakan-gerakan yang mendukung suatu ekspresi atau aksi agar lebih terlihat jelas. Misalkan Seorang yang sedang sedih akan mengusap tangannya ke wajah untuk menghapus air mata. Hal ini juga berkaitan dengan staging (penataan gerak).

9. *Timing*

Kecepatan obyek bergerak.

10. *Exaggeration* (Melebihkan)

Yang dimaksud dengan “melebih-lebihkan” sesuatu adalah membuat gambar dalam suatu aksi menjadi lebih meyakinkan atau lebih terlihat lucu. Misalnya Mickey yang mengendarai mobil butut, mobilnya berguncang dan berisik, lalu plat nomornya rontok dan pada saat belok bannya meletus.

11. *Solid Drawing*

Adalah kemampuan menggambar yang baik dan benar. Dalam membuat komposisi gambar secara baik dan terlihat hidup.

12. *Appeal* (Daya Tarik)

Adalah suatu kualitas dimana orang dapat menikmati suatu gambar yang memikat, desain bagus, komunikatif dan memiliki magnet.

2.6 Sosial Budaya Masyarakat

Menurut Soerjono (1982) dalam buku *Sosiologi Suatu Pengantar*, Sosial budaya masyarakat dapat dibagi menjadi 2, yaitu:

1. Masyarakat kota

Masyarakat perkotaan atau urban community adalah masyarakat kota yang tidak tertentu jumlahnya. Ciri: Heterogenitas Sosial, Hubungan Sekunder, Toleransi Sosial, Kontrol Sekunder, Mobilitas Sosial, Individual, Ikatan Sukarela, Segresi Keruangan.

2. Masyarakat desa

Masyarakat desa adalah persekutuan hidup yang paling kecil dimulai saat manusia primitif mencari makan, yaitu dengan berburu, sebagai migrator, nomad berjumlah 10-300 orang. Ciri: Homogenitas Sosial, Hubungan Primer, Kontrol Sosial yang Ketat, Gotong Royong, Ikatan Sosial, Magis Religius, Pola Kehidupan.

Dari penjelasan di atas berkaitan dengan Tugas Akhir, yang menceritakan tentang kehidupan masyarakat desa yang sederhana dan berhubungan dengan aktifitas di alam. Kehidupan inilah yang akan dibahas dalam film animasi 3D tersebut, sehingga hal ini bisa menjadi pengenalan dan pembelajaran untuk masyarakat kota yang identik dengan individual.

2.7 Desa

Menurut Peraturan Pemerintah Nomor 72 Tahun 2005, Desa adalah kesatuan masyarakat hukum yang memiliki batas-batas wilayah dan memiliki kewenangan untuk mengatur serta mengurus kepentingan masyarakat setempat yang diakui dan dihormati dalam sistem Negara Kesatuan Republik Indonesia.

Desa menurut Widjaja (2003: 45) dalam bukunya *Otonomi Desa* menyatakan bahwa Desa adalah sebagai kesatuan masyarakat hukum yang mempunyai susunan asli berdasarkan hak asal usul yang bersifat istimewa. Landasan pemikiran dalam mengenai Pemerintahan Desa adalah keanekaragaman, partisipasi, otonomi asli, demokratisasi dan pemberdayaan masyarakat.

Dari beberapa pengertian di atas dapat dipahami bahwa desa ialah suatu wilayah yang merupakan satu kesatuan masyarakat hukum pada batas-batas wilayah yang mempunyai wewenang untuk mengatur dan mengurus kepentingan masyarakat setempat yang dimana corak masyarakatnya ditandai dengan kebersamaan dan keramahan.

2.8 Madura

Pulau Madura adalah sebuah pulau yang terletak di laut Jawa, tepatnya di sebelah timur Jawa Timur. Luas wilayahnya 5168 km² dan terkenal sebagai pulau penghasil garam. Oleh karena itu pulau Madura juga biasa disebut pulau garam (yogisetiawan92.wordpress.com).

Dari observasi di Madura didapat data bahwa tempat kegiatan anak bermain di tanah lapang serta keadaan lingkungan desa yang memiliki sawah dan kebun untuk bercocok tanam, dan bentuk tempat tinggal masyarakat desa tersebut yang memiliki langgar yang berada di luar rumah.

2.9 Holiday

Holiday dalam bahasa Indonesia berarti liburan. Liburan merupakan suatu kegiatan yang ternyata memiliki efek positif luar biasa jika dimanfaatkan dengan baik. Banyak manfaat yang bisa didapatkan dari liburan seperti meningkatkan kebersamaan antar keluarga, penyegaran dari rutinitas sehari-hari, dapat menambah semangat, dan menambah wawasan (Okezone.com).

