BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Film Animasi

Film animasi berasal dari dua kata film dan animasi. film merupakan media audio visual yang digunakan untuk menyampaikan suatu pesan atau gagasan, baik itu menggunakan teknik *live shot*, fotografi atau teknik-teknik lainnya dan salah satunya adalah animasi.

Animasi adalah serangkaian gambar yang bergerak dengan cepat secara kontinu yang memiliki hubungan antara satu dan lainnya. Animasi pada awalnya hanya berupa potongan-potongan gambar ilustrasi atau fotografi yang kemudian digerakkan sehingga menjadi seolah-olah hidup. Animasi dapat dikatakan sebagai simulasi pergerakan yang dibuat dengan menampilkan gambar-gambar berurutan atau *frames*(Adjie, 2007: 143)

Animasi berdasarkan buku ***The Making Of 3D Animation Movie using 3D Studio Max*** (Djalle, 2006: 2) dijelaskan bahwa:

> Kata animasi berasal dari kata '*animation*' atau 'to animate' yang berarti menghidupkan **(Wojowasito, 1997)**. Secara umum animasi merupakan kegiatan menghidupkan atau menggerakkan benda mati. Benda mati tersebut diberi dorongan, kekuatan, semangat dan emosi untuk menjadi hidup dan bergerak atau hanya berkesan hidup.

Pengertian animasi ini kemudian dapat diperkuat dalam buku ***Digital Animation Character*** (Maestri, 2006: 105) Animasi adalah seni dasar dalam mempelajari suatu gerakan objek, gerakan merupakan pondasi utama agar suatu karakter dalam animasi terlihat seperti nyata. Gerakan atau *motion*, memiliki

hubungan yang erat dengan pengaturan waktu di dalam animasi. Animasi dengan pengaturan *timing* yang baik akan dapat menghasilkan suatu *mood* atau *personality* yang mudah dirasakan oleh audience.

Maka dapat disimpulkan dari pernyataan-pernyataan di atas bahwa film animasi merupakan suatu teknik dalam pembuatan karya audio visual yang mengacu pada pengaturan waktu gerakan dalam gambar-gambar berurutan sehingga karakter yang terdapat pada gambar terkesan bergerak atau hidup.

Karena film animasi memiliki unsur gerak dan merupakan media berbasis waktu (*time based media*), maka animasi mampu mendeskripsikan sesuatu (adegan atau karakter tokoh) secara lebih konkrit. Hal ini mejadi kelebihan dan kelemahan dari animasi. Jika digarap secara baik, maka animasi mampu berbicara hingga menyentuh perasaan. Tetapi pada sisi lain, dapat memberikan kekecewaan jika apa yang divisualkan tidak sesuai dengan harapan.

2.1.1 Jenis-Jenis Film Animasi

Secara umum jenis-jenis film animasi telah berkembang sesuai dengan kemajuan teknologi yang ada sehingga memunculkan jenis animasi atau teknik pembuatan animasi yang baru. Dalam buku ***The Making Of 3D Animation Movie using 3D Studio Max*** (Djalle, 2006: 10-12) menjelaskan jenis-jenis film animasi yang sering diproduksi antara lain:

1. **Animasi 2D**, jenis animasi ini lebih dikenal dengan sebutan film kartun, seperti *Lion King*, *Doraemon*, *Crayon Sinchan*, *Naruto*, dan lain sebagainya. Teknik penggarapannya dengan menggunakan teknik animasi sel (*cel technique*), penggambaran langsung pada film atau secara digital.

INSTITUT BISNIS & INFORMATIKA stikom SURABAYA

2. **Animasi 3D**, pengembangan dari animasi 2D yang muncul akibat perkembangan teknologi yang sangat pesat. Kelebihan animasi 3D adalah dapat memperlihatkan kesan hidup dan nyata pada objeknya.
3. **Animasi tanah liat (*clay animation*)**, animasi yang dibuat dengan menggunakan tanah liat khusus kemudian dianimasikan dengan teknik *stop-motion picture*.

Jenis-jenis film animasi tersebut di atas dalam perkembangannya dapat dikombinasikan antara satu sama lainnya tergantung kebutuhan dari sang animator. Penggabungan ini dapat menciptakan suatu karya animasi yang lebih unik. Seperti yang pada film Tugas Akhir ini, yaitu menggabungan animasi 3D dan 2D.

2.1.2 Animasi 3D

Keunggulan 3D adalah kemampuannya untuk menampilkan hasil rendering dan menyajikan rancangan dalam bentuk 3 dimensi menyerupai keadaan sebenarnya (M & Smitdev, 2008). Kemampuan tersebut berkembang sampai akhirnya dapat digunakan ke dalam bentuk film animasi.

Animasi 3D, secara teknis memang terlihat lebih rumit dan kompleks dibandingkan dengan jenis animasi lainnya. Salah satu kelebihan penggunaan teknik jenis ini adalah kemudahan yang didapatkan dalam mengatur unsur-unsur terpenting dalam animasi seperti pemilihan tekstur, pencahayaan, dan pergerakan lainnya dapat diatur sesuai keinginan (Dan Ablan, 2002: 6). Saat ini, penggunaan animasi 3D lebih dominan digunakan dalam industri perfilman dibandingkan dengan teknik animasi lainnya. *Up, Transformer, Toystory*, dan film animasi 3D

INSTITUT BISNIS & INFORMATIKA stikom SURABAYA

layar lebar lainnya merupakan beberapa contoh film animasi yang beredar akhir-akhir ini. Selain di dunia perfilman, teknik animasi 3D juga sering diaplikasikan ke dalam sebuah media komunikasi lainnya seperti iklan, *architecture walktrough*, *design visualization*, video opening, games, web, dan lain sebagainya.

2.1.3 Proses Pembuatan Film Animasi 3D

Di dunia industri perfilman, tahap-tahap yang dilalui dalam pembuatan film adalah pra produksi, produksi, dan pasca produksi, hal ini juga berlaku untuk film animasi 3D. Penulis memberikan kesimpulan ini berdasarkan beberapa literatur yang membahas mengenai pembuatan film animasi 3D, seperti ***The Making of 3D Animation Movie using 3Dstudio Max***, ***Digital Character Animation, [Digital] Cinematography & Directing***, dan literatur-literatur pendukung lainnya. Beberapa literatur tidak menyebutkan secara langsung mengenai tahapan tersebut, tetapi proses pengerjaannya ditulis secara urut berdasarkan tahapan-tahapan dalam pembuatan film pada umumnya, yaitu pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Animasi 3D pada film Tugas Akhir ini diterapkan pada pembuatan modeling environment dan penggabungan antara karakter dengan background.

INSTITUT BISNIS & INFORMATIKA stikom SURABAYA

A. Pra Produksi

Pra produksi dilakukan sebagai tahap persiapan dalam pembuatan film animasi 3D. Tahap ini terdiri dari proses perencanaan-perencanaan yang memudahkan kita ketika memasuki tahap-tahap produksi dan pasca produksi nantinya. Proses-proses yang dilakukan dalam tahap pra produksi, antara lain:

1. Design Environments

Design Environment adalah membuat rancangan lingkungan yang akan dibangun untuk sebuah lingkungan, misalnya pembuatan wilayah bangunan, program, ataupun pembuatan film. Dalam film Tugas Akhir ini desain lingkungan dibuat untuk menunjang film dan membuat suasana yang ingin disampaikan pada cerita.

B. Produksi

Tahap produksi pada film animasi 3D merupakan suatu tahap yang dimulai dengan proses modeling, materialing, hingga rendering. Pada tahapan ini semua proses produksi akan banyak melibatkan software aplikasi komputer. Proses-proses tersebut dilakukan sesuai seperti apa yang telah dirancang ketika tahap pra produksi, antara lain:

1. Modeling

Proses *modeling* karakter dalam pembuatan animasi 3D ini begitu penting karena sebuah karakter harus dapat disesuaikan dengan *mood* atau emosi apa yang akan disampaikan kepada khalayak, sehingga penyesuaian itu dapat ditampilkan ke dalam bentuk model dengan karakteristik yang kuat. Proses modeling ini biasa dihubungkan dengan teknik *sculpting* atau memahat atau mematung hanya saja modeling 3D ini dilakukan secara digital.

Memahat atau mematung merupakan seni, sama halnya dengan menggambar. Jika paham mengenai 3D modeling, penciptaan sebuah karya 3D

dengan memahat akan lebih cepat dan mudah hingga pada akhirnya tinggal diaplikasikan melalui komputer (George Maestri, 2006: 20).

Terdapat dua metode dalam memadukan teknik *sculpting* ini ke dalam sebuah proses modeling di komputer. Metode pertama adalah menggunakan gambar tampak depan dan samping dari foto contoh model sedangkan metode kedua adalah memindahkan struktur *surface* model patung dengan menggunakan 3D *scanner* atau *digitizer* (George Maestri, 2006: 20).

Jumlah *polygon* atau penggunaan detail realistis untuk rambut dan pakaian merupakan hal-hal yang perlu juga untuk diperhatikan. Hal-hal tersebut menjadi sesuatu yang penting karena akan mempengaruhi beberapa faktor dalam pembuatan film animasi 3D, seperti keterbatasan kemampuan komputer, jadwal, dan biaya produksi (George Maestri, 2006: 7).

Proses modeling karakter dapat menggunakan beberapa macam teknik *surface*, meliputi *polygonal surfaces*, *subdivision surfaces*, dan *NURBS-based surfaces* (George Maestri, 2006: 26). Di dalam proses modeling, penulis tidak menggunakan keseluruhan teknik tersebut, maka penulis hanya memaparkan teori-teori dasar menurut George Maestri (2006: 26-34) sesuai dengan teknik yang digunakan dalam pembuatan *environments* film animasi ini, antara lain:

a. Polygonal Surfaces

Polygon adalah bidang segitiga ataupun segi empat berupa objek *plane*. Keuntungan menggunakan *polygonal surfaces* adalah adanya keleluasaan ketika membuat sebuah karakter dan memiliki tingkat kemudahan dibandingkan *NURBS model*. Elemen-elemen *polygonal model* terdiri dari

vertices (titik-titik) yang membentuk *edges* (garis-garis) dan garis-garis tersebut membentuk sebuah *polygon* atau bidang datar atau *plane*.

b. Subdivision Surfaces

Subdivision surfaces mampu mengubah objek *polygonal* semakin halus atau *smooth* hingga menjadi objek dengan resolusi tinggi (karena jumlah *polygon* bertambah) ketika dilakukan render.

Modeling 3D di lakukan untuk membuat environment atau lingkungan sekitar. Proses pekerjaan yang dilakukan pun hampir sama dengan modeling karakter, yakni pembuatan model dan pemberian materialing terhadap model dengan memperhatikan proporsi serta jumlah polygon.

Radoslav Zilinsky (*CG Chosen, 2007:* 27-32) menyatakan pembuatan environment secara mendasar dibagi menjadi tiga area. Yang pertama adalah area utama yang memiliki tingkatan detail sangat tinggi. Kedua adalah area dengan detil menengah, dan yang terakhir adalah area dengan tingkatan detil rendah. Area terakhir terletak paling jauh dari area utama. Pembagian ini dimaksudkan untuk mengurangi waktu rendering, tanpa mengurangi nilai artistik.

2. Materialing

Pemberian Material atau texturing merupakan salah satu tahapan yang paling penting dalan pembuatan design ataupun animasi 3D. Texturing memberikan kesan yang nyata dan realistic pada setiap objek 3D. (Dreamarch, 2009: 103)

Dalam buku ***Pengenalan 3DS Max*** (Soma, 2007) menjelaskan bahwa material berfungsi untuk melekatkan bahan-bahan tertentu pada obyek, seperti

kayu, marmer, kaca, dan sebagainya sehingga dapat menimbulkan kesan realisme pada objek seperti di dunia nyata. Dijelaskan pula bahwa suatu material bisa memiliki **Map** (tekstur atau gambar), bisa pula hanya memiliki warna tanpa map. Map material bisa berupa **bitmap** (file image bertipe .jpg, .gif, .tga dan lain-lain), bisa pula map prosedural yang sudah di sediakan oleh 3DS Max, seperti checker, standart, noise, raytrace, ink ‘n paint, dan sebagainya.

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa material berfungsi untuk menimbulkan sebuah kesan yang diinginkan. Macam jenis material yang beragam dapat digunakan dan disesuaikan dengan kebutuhan.

Dalam film Tugas Akhir ini dibutuhkan sebuah meterial yang dapat menimbulkan kesan 2D. Maka Menurut Leo Hartas dalam bukunya yang berjudul how to draw & sell digital cartoon, dijelaskan bahwa:

> *Cell shading is a 3D rendering process which add’s black lines to the edge of 3D model for a convincing cactoon look* (Hartas, 2004: 154).

Yang artinya:

> Cell Shading adalah proses rendering 3D yang menambahkan garis-garis hitam ke tepi model 3D agar terlihat seperti cartoon(Hartas, 2004: 154).

Diperkuat pendapat Chris Georgenns dalam bukunya yang berjudul How to cheat in Adobe Flash CS3: the art of design and animation, bahwa:

> *Cell shading is commonly reffered as “toon shading”. This style of shading is popular with comic book style artwork and classic disney film* (Georgenes, 2007: 20).

Yang artinya:

> Cell Shading sering disebut sebagai “toon shading”. Gaya shading yang populer dengan gaya komik dan buku karya seni film klasik disney(Georgenes, 2007: 20).

INSTITUT BISNIS & INFORMATIKA stikom SURABAYA

Dapat disimpulkan bahwa *Cell shading* adalah sebuah teknik yang biasa di gunakan untuk membuat film kartun 2D. Dalam Tugas Akhir ini teknik cell shading juga dipakai untuk membuat objek 3D menjadi tampak 2D.

Dalam buku ***50 Kreasi Model Animasi3D Spektakuler+CD*** (Bs, 2007: 54) menjelaskan *3DS Max* tidak saja menawarkan kemampuan dalam membuat dan menerapkan material atau tekstur yang sebenarnya (*Real*), tetapi jugu mampu membuat material kartun, seperti halnya sering di jumpai pada *software* 2D yang banyak di gunakan untuk membuat film-film kartun. Fitur yang di gunakan dalam *3DS Max* untuk membuat dan menciptakan material kartun ini adalah *Ink 'n Paint*.

3. Rendering

Bagian-bagian produksi dalam pembuatan animasi 3D sudah dilakukan semua dan untuk menghasilkan outputnya dibutuhkan proses rendering. Output dari rendering ini dapat berupa *still image* atau *movie* (Djalle, 2006: 39-40).

C. Pasca Produksi

Tahap pasca produksi ini merupakan tahap akhir dalam pembuatan film animasi 3D. Tahap ini dilakukan agar hasil rendering yang dilakukan di tahap produksi dapat diedit atau diatur kembali sehingga menghasilkan sebuah film.

1. Editing

Film adalah suatu rangkaian citra yang terus berubah-ubah sehingga diperlukan suatu tahap kontinuiti/terus-menerus yang mampu memberi kesinambungan agar citra tersebut dapat sedekat mungkin dengan action pada kehidupan sebenarnya (H.M.Y Biran, 1987: 296). Buku Create Your Film

(Priyanto, 2010) mengatakan kegiatan editing video adalah proses menyusub potongan-potongan klip video, menambahkan efek, transisi, teks, memotong video, menggabungkan, menambahkan musik atau narasi dan sebagainya agar menjadi satu kesatuan.

Pengertian mengenai film editing ini dapat diperkuat oleh Don Fairservide (Fairservide, 2010) bahwa proses pengeditan film melibatkan pemotongan dan penggabunga film untuk membuat hasil proyeksi lebih dapat diterima oleh penonton.

Berdasarkan beberapa pengertian tersebut maka disimpulkan bahwa editing merupakan salah satu proses yang dilakukan pada tahap pasca produksi agar tiap-tiap potongan gambar atau scene dapat berkesinambungan menjadi sebuah media komunikasi visual yang memiliki cerita, pesan atau gagasan untuk disampaikan kepada khalayak.

Estetika juga termasuk bagian yang perlu diperhatikan ketika melakukan proses editing karena akan berhubungan dengan unsur-unsur keindahan serta perasaan sensibilitas artistik yang terdapat pada sebuah film (Dan Ablan, 2002: 52). Film dengan unsur audio visual harus dapat menyajikan cerita yang berkesinambungan, lancar, mengalir secara logis, ditambahkan suara, penggambaran peristiwa sehingga menjadi suatu film yang masuk akal. Film dengan kesinambungan yang sempurna akan menggambarkan peristiwa yang realistis, sedangkan kesinambungan yang buruk akan tidak dapat diterima karena lebih merusak film itu sendiri. Pada suatu kondisi tertentu suatu impresi atau kondisi mental yang terganggu harus ditampilkan sedemikian

rupa sehingga membangkitkan emosional melalui citra yang tak masuk akal, hal ini merupakan perkecualian (H.M.Y. Biran, 1987: 127). Dua macam jenis editing menurut Dan Ablan (2002: 186), antara lain:

a. **Linear editing**, proses editing yang dilakukan langsung melalui video tape.
b. **Non linear editing**, proses editing melalui teknik digital atau teknologi komputer yang dapat memanipulasi hasil video tanpa harus mengurangi kualitasnya.

Beberapa macam jenis transisi yang dilakukan pada proses editing, meliputi:

a. **Cut**

   Transisi yang paling sering digunakan dan tidak rumit. Transisi cut digunakan ketika sebuah klip yang berakhir dan dilanjutkan dengan klip selanjutnya tanpa ada *overlap* atau efek pada saat transisi (*http://www2.hawaii.edu/%7Eghoeffke/video_basics/types_of_editing2.htm*). Biasanya digunakan untuk memberikan transisi antar shot yang mengambil gambar wajah seorang pemain dengan pemain lainnya ketika sedang melakukan suatu percakapan (Richard Beck Peacock, 2001: 432).

b. **Fade**

   Terdiri dari *fade-in* dan *fade-out*, biasanya digunakan secara berpasangan atau berdiri sendiri untuk memisahkan berbagai unit-unit cerita. Fade bisa digunakan pada antar sequence ditempat yang sama untuk menunjukkan berlalunya waktu, atau fade juga digunakan untuk menunjukkan beralihnya ke setting lain (H.M.Y. Biran, 1987: 275).

INSTITUT BISNIS & INFORMATIKA stikom SURABAYA

c. **Dissolve**, sebuah shot atau potongan gambar melakukan *fade-out* dan shot selanjutnya *fade-in* yang pada masing-masing shot atau gambar tersebut terjadi evolusi atau pergantian warna dan gambar (Richard Beck Peacock, 2001: 433). Dissolve dapat juga diartikan sebagai pembauran suatu scene dengan scene lainnya dengan menghilangkan kadar citra pada scene pertama yang kemudian diimbangi dengan perubahan kepekaan citra pada scene kedua. Dissolve digunakan untuk menanggulangi terjadinya penghilangan waktu (*time lapse*) atau perpindahan tempat, atau untuk melunakkan pergantian scene agar jangan terasa mendadak atau mengejutkan (H.M.Y. Biran, 1987: 275).

2. Special Effects

Special effects adalah perwujudan dari imajinasi, dan jika dilakukan dapat memberi gambaran mental yang dapat memperkaya pandangan tentang dunia (Vinther, 2003). Special effects merupakan gabungan dari dua ilmu, yaitu seni dan pengetahuan. Kemampuan panca indra dan otak manusia dapat menangkap semua kejadian di dunia merupakan bagian dari ilmu pengetahuan. Hal ini berhubungan dengan teori *persistence of vision* dan *motion of objects* yang telah dijelaskan pada bab-bab sebelumnya. Strategi atau teknik-teknik yang digunakan untuk mensiasati indra manusia ketika membuat sebuah special effects merupakan bagian dari seni. Teknik-teknik pembuatan special effect berbagai macam, antara lain *front/back proyeksi, compositing, cel animation, computer animation, rotoscoping, stop motion, go motion, puppetry, pyrotechnics, miniature/model making, matte paintings,*

makeup effects, *stunt effects*, *sound effects* dan masih banyak lagi teknik-teknik yang digunakan (*http://www.geocities.com/hollywood/makeup/ 9472/sfx.htm*, 2011).

Pemberian special effects dapat dikelompokan menjadi 3, yaitu:

a. Dynamics

Dynamics merupakan animasi special effects yang bersifat non karakter tetapi terkadang juga dapat berinteraksi dengan karakter, contoh hujan, rambut, pakaian, api, dan lain sebagainya.

b. Compositing

Pada dasarnya, teknik *composite* sama dengan teknik kolase, yaitu menempatkan atau menumpukkan gambar atau klip-klip berbeda satu sama lain dengan tujuan untuk membuat gambar atau klip baru. Proses *compositing* ini menggunakan teknik *matting* (*http://www.notjustthenews.co.uk/written_ compositing.html*, 2011).

c. Sound

Film atau *motion picture* merupakan media yang terbentuk dari elemen-elemen audio visual. Kedua elemen tersebut saling berkaitan dalam memberikan kesan dan pesan secara psikologis kepada penonton. Sebuah gambar terkadang kurang memberikan kesan dramatis jika tidak ditambahkan dengan suara. Menurut Richard Beck Peacock dalam bukunya ***The Art of Moviemaking: Script to Screen*** (2001: 471) bahwa suara bisa berasal dari aktor atau aktris, suara yang ditimbulkan karena

aksi atau suasana sekitar atau musik pendukung atau biasa disebut *soundtrack*.

Sound atau suara yang digunakan dalam suatu film memiliki dua tujuan utama. Pertama, suara dapat memancing penonton ke dalam *physical realities* dari aksi yang dramatik. Kedua, suara yang terdapat di dalam gambar dapat memanipulasi respon dari emosi penonton (Richard Beck Peacock, 2001: 472).

Suara seringkali lebih dulu diberikan kepada penonton sebelum gambarnya tampil. Hal ini dikarenakan telinga membutuhkan waktu lebih lama dari mata untuk mengenali apa yang sedang berlangsung (H.M.Y. Biran, 1987: 293). Pernyataan tersebut diperkuat Director Philip Noyce bahwa atmosfer suasana akan lebih kuat dirasakan oleh penonton melalui suara daripada melalui gambar (Richard Beck Peacock, 2001: 472). Hal ini menjelaskan mengenai begitu pentingnya elemen suara di dalam sebuah film. Penulis menyimpulkan, suara mampu mewakili perasaan atau pesan yang ingin disampaikan kepada khalayak. Suara dengan *sense* sesuai tema lebih mudah memberikan atau membawa penonton ikut merasakan keadaan yang ditampilkan sebuah gambar.

2.2 Desain Grafis

Dalam www.escaeva.com, Suyanto mendefinisikan desain grafis adalah sebagai aplikasi dari keterampilan seni dan komunikasi untuk kebutuhan bisnis dan industri. Aplikasi-aplikasi ini dapat meliputi periklanan dan penjualan produk,

menciptakan identitas visual untuk institusi, produk dan perusahaan, dan lingkungan grafis, desain informasi, dan secara visual menyempurnakan pesan dalam publikasi. Jadi dalam membuat suatu desain yang mampu menarik perhatian orang, tentunya harus mengetahui elemen-elemen desain grafis.

2.2.1 Elemen-elemen Desain Grafis

1. Titik

Titik merupakan bagian terkecil dari garis, karena pada dasarnya suatu garis dibentuk oleh adanya hubungan titik-titik yang sangat dekat.

2. Garis

Garis merupakan dasar yang dapat dibentuk untuk membuat huruf, grafik dan elemen desain grafis lainnya. Garis mempunyai fungsi tertentu yang pada dasarnya digunakan untuk mengarahkan arah dari gerakan mata yang melihat elemen dalam suatu karya desain grafis.

Garis terdiri dari 4 macam bentuk, yaitu:

a. Garis Vertikal: Digunakan untuk mengarahkan mata dan sekelompok informasi ke informasi lainnya.

b. Garis Horizontal: Digunakan untuk mengarahkan mata agar bergerak mendatar.

c. Garis Diagonal: Merupakan suatu ekspresi yang menggambarkan keadaan tak menentu.

d. Garis yang berbentuk gelombang: Merupakan adanya suatu irama.

INSTITUT BISNIS & INFORMATIKA stikom SURABAYA

3. Bentuk

Bentuk merupakan suatu wujud yang menempati ruang dan biasanya memiliki dimensi dua atau tiga, yang biasanya disebut 2 dimensi (dwimatra) dan 3 dimensi (trimatra).

4. Tekstur

Tekstur merupakan keadaan, atau gambaran dari suatu permukaan benda atau bagian darinya.

5. Warna

Warna merupakan elemen desain yang sangat berpengaruh dalam membantu menjadi komposisi desain menjadi menarik. Menurut Russel dan Verrill (1986, 416) warna dapat digunakan untuk beberapa alasan, khususnya dalam periklanan, diantaranya:

a. Warna merupakan alat untuk menarik perhatian.
b. Beberapa produk akan menjadi realistis, jika ditampilkan dengan menggunakan warna.
c. Dapat memperlihatkan atau memberikan suatu penekanan pada elemen tertentu dalam karya desain.
d. Warna dapat memperlihatkan suatu *mood* tertentu yang menunjukan akan adanya kesan psikologis tersendiri.

2.2.2 Prinsip-prinsip Desain Grafis

Dalam membuat suatu desain yang mampu menarik perhatian orang yang melihat, tentunya harus mengikuti prinsip desain. *Drs. Arfial Arsad Hakim, (1984)* menjelaskan beberapa prinsip desain grafis tersebut diantaranya, meliputi:

INSTITUT BISNIS & INFORMATIKA stikom SURABAYA

1. Kesatuan (Unity)

Dalam mendesain, pasti terjadi suatu proses dimana unsur-unsur yang mendukung desain tersebut mengalami penyatuan secara utuh, yang akhirnya menggambarkan hubungan individu terhadap objek-objek visual.

a. Kesatuan yang ditimbulkan oleh dominasi pada suatu bagian atau unsur, sedangkan pada bagian yang lain lemah, antara lain:
    1) Jika Ukuran: lebih besar, maka lebih cepat menarik perhatian dari pada yang kecil.
    2) Intensitas warna: Warna yang lebih terang akan lebih menonjol dibandingkan dengan yang lebih gelap.
    3) Cara penempatan: Mata penonton selalu tertarik pada pusat dari suatu pengamatan, sehingga yang di tengah akan selalu menarik perhatian utama.
b. Kesatuan yang ditimbulkan berdasarkan kesamaan dari bentuk, warna, ukuran, spot, garis, dan tekstur.
c. Kesatuan yang ditimbulkan dengan mengumpulkan bentuk-bentuk yang berbeda.
d. Kesatuan yang ditimbulkan oleh arah yang memusat atau memancar.

2. Keselarasan (Harmony)

Untuk mendapatkan keadaan yang harmoni perlu memperhatikan atau menggunakan beberapa teknik, yaitu:

a. Ritme, repitisi, dan dominasi

INSTITUT BISNIS & INFORMATIKA stikom SURABAYA

Ritme, repitisi, dan dominasi merupakan transisi, penghubung bagi tercapainya suatu kesatuan hubungan dari unsur-unsur sehingga terwujudnya harmoni dalam bidang gambar. Harmoni menyebabkan tercapainya kesatuan, sedangkan ritme, repitisi, dan dominasi merupakan faktor yang esensi untuk mencapai harmoni.

Ritme dalam seni rupa adalah suatu susunan teratur yang ditimbulkan dari pengulangan sebuah atau beberapa unsur sehingga menimbulkan atau memberi kesan keterhubungan yang kontinyu dan kesan gerak.

Repetisi merupakan metode yang menarik perhatian penonton secara terus menerus terhadap unit-unit visual pada suatu pola, dan merupakan cara yang mudah untuk mengikat keseluruhan unsur-unsur desain kedalam suatu kesatuan.

Dominasi, setiap bagian dari suatu bentuk karya hendaknya mendapat perhatian atau tingkat kekuatan yang layak. Kelayakan tingkat dominasi dari unsur-unsur pendukungsuatu desain akan mencapai harmoni, dan akhirnya kesatuan hubungan.

b. Gradasi, kontras, dan discord

Gradasi adalah suatu deret tangga dimana suatu kekontrasan telah dijembatani oleh suatu rangkaian dari suatu kesamaan, peralihan atau langkah yang selaras.

Kontras merupakan hal yang esensial untuk mencapai kesatuan dalam desain, sebagai suatu variasi, rangsangan perhatian dan untuk

INSTITUT BISNIS & INFORMATIKA stikom SURABAYA

membangkitkan kehangatan. Beberapa sifat kontras mengalahkan dan menekan harmoni, selain sebagai suatu tuntutan yang diperlukan.

Discord adalah ekstrim kontras (sangat kontras), dimana kontras tersebut terdiri dari berbagai unsur, misal kontras dalam warna, shape, ukuran, dan arah.

3. Keseimbangan (Balance)

Dalam desain keseimbangan adalah suatu kondisi atau kesan berat, tekanan, tegangan, sehingga menghasilkan kesan stabil.

Faktor yang mendukung keseimbangan yaitu posisi atau penempatan, proporsi, kualitas, dan arah dari unsur-unsur pendukungnya. Komposisi yang bagus, artinya yang indah dipandang mata merupakan keharusan dalam mendesain.

Komposisi adalah suatu realisasi dari sudut bentuk aktivitas pencipta dalam mewujudkan idenya, merupakan suatu bentuk pernyataan yang dapat ditanggapi oleh lawanya.

Pada dasarnya komposisi menyangkut tata letak dalam melahirkan suatu bentuk ungkapan atau ide, di mana kesatuan hubungan, keserasian merupakan hakikat utama dalam sebuah komposisi. Hal yang tak kalah pentingnya adalah keseimbangan, akan ada atau tidaknya tekanan (*aksen, emphasis*) atau pusat perhatian (*center of view*) dalam komposisi.

Jadi pada dasarnya komposisi adalah kesatuan, dan kesatuan merupakan organisasi dalam unsur-unsur desain. Jadi komposisi adalah desain itu sendiri.

INSTITUT BISNIS & INFORMATIKA stikom SURABAYA

(Nirmana Dwimatra (Desain Dasar Dwimatra), Drs. Arfial Arsad Hakim, 1984)

Konsep yang benar pada suatu desain menjadi nilai tersendiri pada karya desain. Artinya yang pertama kali kita perhitungkan, sebelum kita membuat suatu produk desain adalah konsep apa yang akan digunakan. Mulai dari tema, kemudian alur yang bagus, maka otomatis hasil akhir menjadi bagus, dan juga akhirnya mudah dimengerti oleh yang menikmati produk tersebut.

2.3 Camera Shoot

Teknik-teknik pengambilan gambar merupakan salah satu hal yang sangat penting dalam pembuatan film live shot ataupun animasi. Dasar-dasar shot serta istilah-istilah shot akan terus berpengaruh selama proses pembuatan film tersebut. Menurut Dan Ablan dalam bukunya ***Digital Cinematography & Directing*** (2002: 90) dijelaskan bahwa:

> Mengetahui bagaimana mengarahkan film animasi berarti sama dengan mengetahui tipe-tipe shot yang digunakan. Shot-shot yang berada di dalam scene dapat digunakan untuk mewakili sudut pandang penonton, menjelaskan informasi dalam cerita atau dapat memberikan *mood* dalam film tersebut.

Beberapa macam shot-shot dasar yang biasa digunakan dalam pembuatan film live shot maupun animasi, antara lain:

1. Extreme Close Up

Shot yang mengambil detail gambar (Zaharuddin G. Djalle, 2006: 15). Objek yang dishot merupakan objek atau area yang sangat kecil sekali atau

merupakan sebagian kecil dari objek yang besar atau luas. Ketika shot ini diambil maka objek yang ditampilkan memenuhi besar layar (H.M.Y Biran, 1987: 360).

2. Close Up

Shot yang menampilkan seluruh permukaan wajah hingga sebagian dada (Zaharuddin G. Djalle, 2006: 16). Close up akan membawa penonton ke dalam scene, menghilangkan segala yang tidak penting untuk sesaat dan mengisolasi apapun kejadian yang harus diberi suatu penekanan. Close up yang digunakan dengan tepat akan dapat menambah dampak dramatik dan kejadian visual pada kejadian (H.M.Y Biran, 1987: 357-358). Dan Ablan (2002: 92) menambahkan mengenai penggunaan shot dalam dunia animasi bahwa close up akan memberikan dampak dramatik dan bersahabat. Di dunia digital, dalam hal ini animasi, penggunaan shot close up dalam suatu dialog akan mendekatkan penonton kepada suatu *action* selain itu juga memberikan keuntungan bagi pembuat film karena hanya menampilkan satu objek saja.

3. Medium Close Up

Medium Close Up menampilkan seluruh permukaan wajah hingga bagian dada atau bagian siku tangan (Zaharuddin G. Djalle, 2006: 17) atau kira-kira pertengahan pinggang dan bahu ke atas kepala (H.M.Y Biran, 1987: 359).

4. Medium Shot

Shot ini merekam dari batas lutut ke atas, atau sedikit di bawah pinggang. Shot ini dapat merekam beberapa wajah pemain dan segala gerak-gerik mereka ketika sedang berhadapan atau berdialog (H.M.Y Biran, 1987: 36-37).

INSTITUT BISNIS & INFORMATIKA stikom SURABAYA

Hal tersebut diperkuat oleh Dan Ablan (2002: 93) bahwa medium shot digunakan untuk dialog sequence dan merekam pergerakan tubuh karakter yang dapat menimbulkan emosi.

5. Long Shot

Shot yang mampu menampilkan seluruh wilayah dari tempat kejadian. Long shot digunakan untuk menjelaskan kepada penonton hingga mereka mengetahui semua elemen dari adegan, siapa saja yang terlibat dan dimana (H.M.Y Biran, 1987: 33-34).

6. Extreme Long Shot

Shot ini dapat menggambarkan suasana atau pemandangan yang sangat luas dari jarak yang sangat jauh. Shot ini mampu membuat penonton terkesan pada suasana atau pemandangan yang hebat. Biasanya digunakan ketika pembukaan film sehingga dapat menangkap perhatian penonton sejak awal (H.M.Y Biran, 1987: 33).

7. Over The Shoulder Shot

Shot dilakukan dari belakang lawan pemain subjek, dan memotong frame hingga belakang telinga. Wajah pemain subjek berada pada 1/3 frame. Shot ini membantu meyakinkan posisi pemain dan memberikan kesan penglihatan dari sudut pandang lawan pemain subjek yang lain (*www.mediacollege.com/video /shots/OSS.htm,* 2011).

Selain jenis-jenis shot, dalam pembuatan film juga harus diperhatikan mengenai perpindahan serta posisi angle kamera. Perpindahan dan letak posisi angle kamera juga mampu memberikan kesan tersendiri dalam sebuah adegan.

INSTITUT BISNIS & INFORMATIKA stikom SURABAYA

Richard Beck Peacock dalam bukunya ***The Art of Moviemaking: Script to Screen*** (2001: 319) menjelaskan bahwa kamera sendiri tidak hanya merekam tetapi kamera dapat bergerak ketika melakukan shot. Kamera dapat memberikan kesan dramatik pada sebuah cerita dengan cara yang bermacam-macam. Mobilitas sebuah kamera akan menambahkan atau bahkan mengurangkan informasi visual dan *sensation of movement* terhadap penonton.

Berikut ini merupakan macam-macam perpindahan dan posisi letak angle kamera, antara lain:

1. Pan Shot

Kamera bergerak berputar pada porosnya secara horizontal ke kiri atau ke kanan. Pan shot dapat dicontohkan dengan menolehkan kepala kita ke kiri atau ke kanan (Dan Ablan, 2002: 99). Richard Beck Peacock dalam bukunya ***The Art of Moviemaking: Script to Screen*** (2001: 322), menjelaskan mengenai jenis-jenis pan shot lainnya, antara lain:

a. **Cross pan**, shot yang mengambil dan mengikuti pergerakan satu subjek, tetapi ketika berpapasan dengan lainnya, kamera berhenti pada pergerakan subjek kedua.

b. **Swish pan**, kamera bergerak atau berayun sangat cepat hingga pada titik perhentian akhir atau dalam editing video, teknik ini memberikan perpindahan dari satu scene dan pindah secara cepat pada scene selanjutnya.

INSTITUT BISNIS & INFORMATIKA stikom SURABAYA

2. Tilt Shot

Kamera bergerak pada porosnya secara vertikal ke atas dan ke bawah. Contoh penggunaan tilt ini adalah kamera merekam mengikuti pergerakan roket yang meluncur ke angkasa (Dan Ablan, 2002: 99).

3. Tracking Shot

Kamera diletakkan pada suatu kereta atau *platform* yang dapat berjalan sepanjang track-nya. Pada pengertian lain disebutkan bahwa hand-held walking shots, steadicam shot, atau lainnya termasuk tracking shot (*www.mediacollege.com/video/shots/tracking.html*). Metode ini digunakan sebagai cara lain untuk menggerakkan kamera sehingga *camera platform* dapat meluncur dengan baik dan mudah pada suatu jarak tertentu (Richard Beck Peacock, 2001: 324).

4. Dolly Shot

Dolly adalah alat atau sebuah kereta yang digunakan untuk menempatkan kamera. Dolly shot biasanya melakukan shotnya dengan cara mendekat atau menjauh dari objek, hampir sama dengan tracking shot atau trucking shot, tetapi banyak juga dolly yang digunakan untuk pergerakan vertikal yang biasa disebut dengan pergerakan pedestal. Dolly shot dapat memberikan banyak pengambilan gambar yang bersifat dramatik (*www.mediacollege.com/video /shots/dolly.htm*, 2011).

INSTITUT BISNIS & INFORMATIKA stikom SURABAYA

5. Zoom Shot

Zoom dapat menampilkan gambar secara penuh atau full hot hingga close up tanpa menggerakkan kamera. Berbeda dengan shot yang menggunakan dolly, zoom diatur melalui *focal length* pada kamera (Dan Ablan, 2002: 100).

6. Cut Away

H.M.Y Biran (1987: 377) menjelaskan bahwa cut away adalah menyajikan *action* kedua yang sedang berlangsung secara bersamaan disuatu tempat. Close up cut away untuk action pendukung itu dipisahkan oleh jarak dari *action* yang utama. Menurut Dan Ablan (2002: 95), close up, medium shot, atau long shot dapat saling mendukung atau melengkapi melalui cut away shot.

Cara menggunakan close up close up cut away menurut H.M.Y Biran (1987: 379-381):

1. Untuk memperlihatkan reaksi-reaksi subjek yang berada di luar layar.
2. Memberi petunjuk kepada penonton tentang bagaimana mereka harus memberi reaksi.
3. Memberi komentar pada peristiwa utama dengan memperlihatkan *action* yang berhubungan.
4. Memotivasi sebuah sequence.
5. Menggantikan scene yang terlalu mengerikan atau mahal untuk dikembangkan.
6. Mengalihkan perhatian penonton.

INSTITUT BISNIS & INFORMATIKA stikom SURABAYA

7. Cut In

Shot ini hampir sama dengan cut away shot, bedanya adalah menampilkan bagian dari subjek secara detail. Shot ini dapat memperlihatkan penekanan terhadap emosi (*www.mediacollege.com/video/shots/cut-in.htm*, 2011).

8. High Angle

Posisi kamera berada di atas objek dan menyorot ke bawah (Zaharuddin G. Djalle, 2006: 22). Arah kamera yang menunduk ke bawah merekam sebuah objek sudah dikatakan sebagai high angle. Posisi kamera seperti ini dapat menghasilkan gambar yang lebih artistik, lebih mudah menangkap *action* yang terjadi pada kedalaman atau dari ujung muka ke ujung belakang dan mempengaruhi reaksi penonton. High angle juga mempengaruhi pemain yang lebih kecil untuk shot subjektif atau perlu ”dikecilkan” (H.M.Y Biran, 1987: 60-63). Shot high angle untuk level mata normal juga akan membuat kesan kontras, keanekaragaman dan dramatik meskipun pada adegan yang biasa saja (H.M.Y Biran, 1987: 69).

9. Low Angle

Posisi kamera low angle merupakan kebalikan dari shot dengan *high angle*, yaitu kamera menghadap ke atas. Menurut Zaharuddin G. Djalle dalam bukunya ***The Making Of 3D Animation Movie using 3DStudio Max*** (2006: 22) bahwa posisi kamera seperti ini suatu objek seakan-akan menjadi gagah, superior atau angkuh.

Pernyataan tersebut dapat diperkuat bahwa *low angle* harus digunakan untuk merangsang rasa kagum atau kegairahan, meningkatkan ketinggian atau

INSTITUT BISNIS & INFORMATIKA stikom SURABAYA

kecepatan subjek, mengurangi *foreground* yang tidak disukai, menurunkan cakrawala dan menyusutkan latar belakang, mendistorsikan garis-garis komposisi menciptakan perspektif yang lebih kuat, menempatkan pemain atau objek-objek berlatar belakang langit, dan mengintensifkan dampak dramatik (H.M.Y Biran, 1987: 70).

INSTITUT BISNIS & INFORMATIKA stikom SURABAYA