

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Definisi Film

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, film dapat diartikan dalam dua pengertian. Yang pertama, film merupakan sebuah selaput tipis berbahan seluloid yang digunakan untuk menyimpan gambar negatif dari sebuah objek, Yang kedua, film diartikan sebagai lakon atau gambar hidup. Dalam konteks khusus, film diartikan sebagai lakon hidup atau gambar gerak yang biasanya juga disimpan dalam media seluloid tipis dalam bentuk gambar negative. Meskipun kini film bukan hanya dapat disimpan dalam media selaput seluloid saja. Film dapat juga disimpan dan diputar kembali dalam media digital.

Kemudian klasifikasi berdasarkan genre film itu sendiri. Terdapat beragam genre film yang biasa dikenal masyarakat selama ini, diantaranya:

- a. Action
- b. Komedi
- c. Drama
- d. Petualangan
- e. Epik
- f. Musikal
- g. Perang STIKOM SURABAYA

- h. Science Fiction
- i. Pop
- j. Horror
- k. Gangster
- l. Thriller
- m. Fantasi
- n. Disaster / Bencana
- o. Animasi

2.2 Film Animasi

Animasi berasal dari kata dalam bahasa Inggris yaitu *animate* yang artinya menghidupkan, memberi jiwa dan menggerakkan benda mati. Animasi merupakan proses membuat objek yang asalnya suatu benda mati, kemudian secara berurutan disusun dalam posisi yang berbeda seolah menjadi hidup. Ditemukannya prinsip dasar animasi adalah dari karakter mata manusia yaitu : *persistence of vision* (pola penglihatan yang teratur). Paul Roget, Joseph Plateau dan Pierre Desvigenes, melalui peralatan optik yang mereka ciptakan, berhasil membuktikan bahwa mata manusia cenderung menangkap urutan gambar-gambar pada tenggang waktu tertentu sebagai sebuah pola.

Animasi secara umum bisa didefinisikan sebagai , suatu *sequence* gambar yang ditampilkan pada tenggang waktu (*timeline*) tertentu sehingga tercipta sebuah ilusi

gambar bergerak. Pengertian animasi pada dasarnya adalah menggerakkan objek agar tampak lebih dinamis.

2.3 Jenis- Jenis Animasi

Menurut Hofstetter (2001), animasi terdiri dari 4 jenis yaitu :

- a. *Frame Animation*, suatu animasi yang dibuat dengan mengubah objek pada setiap frame. Objek-objek tersebut nantinya akan tampak pada lokasi-lokasi yang berbeda pada layar.
- b. *Vector Animation*, animasi yang dibuat dengan mengubah bentuk suatu objek.
- c. *Computational Animation*, animasi yang dibuat dengan memindahkan objek berdasarkan koordinat x dan y. Koordinat x untuk posisi horizontal dan posisi y untuk posisi vertical.
- d. *Morphing*, peralihan satu bentuk objek ke bentuk objek lainnya dengan memanipulasi lebih dari satu frame sehingga nantinya akan dihasilkan keseluruhan gerakan yang sangat lembut untuk menampilkan perubahan satu sampai perubahan bentuk lainnya.

2.4 Perkembangan Teknologi Animasi

Animasi pada awalnya bisa dikatakan sangat sederhana, namun sekarang telah berkembang dan dibedakan menjadi 3 teknologi, yaitu

- a. Animasi 2D (Dua Dimensi), animasi yang paling akrab dengan keseharian semua pemirsa televisi. Biasa disebut juga dengan film kartun. Kartun sendiri

berasal dari kata *Cartoon*, yang berarti gambar yang lucu, misalnya :
Doraemon, Disney, Looney Tunes, dll

- b. Animasi 3D (Tiga Dimensi), Animasi 3D merupakan animasi yang dibuat dengan menggunakan model seperti yang berasal dari lilin, *clay*, boneka/*marionette* dan menggunakan kamera animasi yang dapat merekam *frame* demi *frame*. Ketika gambar-gambar tersebut diproyeksikan secara berurutan dan cepat, lilin atau *clay* tersebut akan terlihat seperti hidup dan bergerak. Animasi 3D dapat juga dibuat dengan menggunakan komputer. Animasi 3D sendiri adalah sebuah model yang mempunyai bentuk, volume, dan ruang sehingga dapat dilihat dari segala arah. Teknologi animasi 3D sekarang ini banyak digunakan dalam proses pembuatan film-film animasi.
- c. Animasi *Clay*, animasi ini menggunakan *palsticin*, bahan lentur seperti permen karet yang ditemukan pada tahun 1897. Tokoh-tokoh pada animasi *clay* dibuat dengan menggunakan rangka yang khusus untuk kerangka tubuhnya. Film animasi *clay* pertama kali dirilis bulan Februari 1908 berjudul, *A Sculptor's Web Rarebit Nigthmare*.

2.5 Proses Pembuatan Animasi

Ada dua proses pembuatan film animasi, diantaranya adalah secara konvensional dan digital. Proses secara konvensional sangat membutuhkan dana yang cukup mahal, sedangkan proses pembuatan digital cukup ringan. Sedangkan untuk hal perbaikan, proses digital lebih cepat dibandingkan dengan proses konvensional.

Tom Cardon seorang animator yang pernah menangani animasi Hercules mengakui komputer cukup berperan. "Perbaikan secara konvensional untuk 1 kali revisi memakan waktu 2 hari sedangkan secara digital hanya memakan waktu berkisar antara 30-45 menit.

Proses pembuatan animasi terdiri dari beberapa proses pra produksi yang harus dilalui anatar lain, ide cerita, naskah cerita/*scenario*, *concept art*, *storyboard*.

1. Pra Produksi

Pada tahap ini direncanakan mulai dari tema, lalu dikembangkan menjadi synopsis, synopsis dikembangkan menjadi *storyline*, hingga ke tahap animatic.

2. Ide Cerita

Gagasan serta ide-ide cerita yang menjadi cikal bakal pondasi dari suatu film animasi.

3. Naskah Cerita / *Scenario*

Ide cerita yang sudah didapatkan, dikembangkan menjadi sebuah synopsis. Perkembangan dari synopsis kemudian menjadi *storyline*. Pada *storyline* semua keadaan cerita sudah jelas, dalam artian bahwa peran-peran yang ada, suasana sekitar, keadaan tempat sang karakter sudah mulai terbaca.

4. *Concept Art*

Tahap dimana pembuatan karakter, seting tempat, property disesuaikan dengan ide cerita sehingga menjadi film animasi yang sesuai.

5. *Storyboard*

Tahap dimana ide cerita dan konsep dituangkan menjadi satu dalam bentuk visual sehingga membantu alur cerita dalam tahap pembuatan selanjutnya.

6. *Animatic Storyboard*

Tahap ini bisa dianggap film sudah mempunyai kerangka acuan, karena alur cerita sudah jelas dikarenakan gambar-gambar dari storyboard yang discanning sudah ditampilkan dengan tambahan sound dialog, narasi, sound FX dan lain sebagainya.

7. *Casting and Recording*

Tahap ini dibuat setelah skenario rampung, karena pada pengisi suara membaca dialog berdasarkan skenario yang telah dibuat. Para pengisi suara biasanya dipilih melalui casting. Setelah terpilih selanjutnya melakukan rekaman untuk mengisi dialog sang karakter yang diperankan masing-masing pengisi suara tersebut..

8. *Sound FX and Music*

Semua film baik itu berupa animasi, live action atau gabungan keduanya, terdapat sound-sound pendukung supaya film terasa lebih hidup. Biasanya lagu tema dibuat berdasarkan alur cerita yang ada.

9. *Produksi*

Pada tahap inilah sebenarnya tahap pembuatan film animasi itu berlangsung. Dimulai dari tahap modeling karakter, pemberian tekstur dan post produksi.

a. Modelling 2D ke 3D

Modelling 2D ke 3D dimulai dengan mentransfer objek 2D yang dibuat menjadi objek 3D.

b. Pemberian Tekstur

Supaya karakter yang anda buat mempunyai tekstur yang alami atau natural, maka dilakukan tahap yang dinamakan Mapping Texture Character, untuk pemetaan material kulit pada karakter anda.

c. Penganimasian

Proses penganimasian disini mencakup proses rigging, skinning dan animasi

d. Rendering

Proses untuk menghasilkan *output* berupa *image* atau *movie*.

10. Post Produksi

Proses produksi disini mencakup proses *compositing* dan *editing*. Kedua proses ini adalah hal yang sangat utama dalam proses post produksi.

a. *Compositing and Editing*

Dalam pembuatan film animasi baik itu 2D maupun 3D, pengkomposisian dan editing adalah hal yang sangat utama. Karena pada tahap inilah adegan-adegan dari hasil render disatukan dan dirangkai, karena tidak akan mungkin anda melakukan semuanya pada *software* animasi, meskipun hal tersebut bisa saja terjadi, namun yang perlu anda perhatikan adalah spesifikasi dari computer.

b. Rendering dan Penentuan *Video Composition Code*

Tahap dimana animasi yang anda buat siap dijadikan *output*, baik *output* dalam VCD ataupun DVD.

