

BAB II

LANDASAN TEORI

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.

(http://id.wikipedia.org/wiki/Perkembangan_Film).

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

- Action
- Komedi
- Drama
- Petualangan
- Epik
- Musikal
- Perang

- Science Fiction
- Pop
- Horror
- Gangster
- Thriller
- Fantasi
- Disaster / Bencana
- Animasi

2.2 Film Animasi

Film animasi, atau biasa disingkat animasi saja, adalah film yang merupakan hasil dari pengolahan gambar tangan sehingga menjadi gambar yang bergerak. Pada awal penemuannya, film animasi dibuat dari berlembar-lembar kertas gambar yang kemudian di-"putar" sehingga muncul efek gambar bergerak. Dengan bantuan komputer dan grafika komputer, pembuatan film animasi menjadi sangat mudah dan cepat. Bahkan akhir-akhir ini lebih banyak bermunculan film animasi 3 dimensi daripada film animasi 2 dimensi.

Wayang kulit merupakan salah satu bentuk animasi tertua di dunia. Bahkan ketika teknologi elektronik dan komputer belum ditemukan, pertunjukan wayang kulit telah memenuhi semua elemen animasi seperti layar, gambar bergerak, dialog dan ilustrasi musik.

2.3 Jenis-jenis Animasi

Animasi yang dulunya mempunyai prinsip yang sederhana, sekarang telah berkembang menjadi beberapa jenis, yaitu animasi 2D, animasi 3D dan animasi tanah liat.

1. Animasi 2D (Dua Dimensi)

Animasi ini yang paling akrab dengan keseharian kita. Biasa disebut juga dengan film kartun. Kartun sendiri berasal dari kata Cartoon, yang berarti gambar yang lucu. Memang, film kartun ini kebanyakan film yang lucu.

2. Animasi 3D (Tiga Dimensi)

Tiga Dimensi, biasanya digunakan dalam penanganan grafis. 3D secara umum merujuk pada kemampuan dari sebuah video card (link). Saat ini video card menggunakan variasi dari instruksi-instruksi yang ditanamkan dalam video card itu sendiri (bukan berasal dari software) untuk mencapai hasil grafik yang lebih realistis dalam memainkan game komputer. Perkembangan teknologi dan dunia komputer membuat teknik pembuatan animasi 3D semakin berkembang dan maju pesat. Animasi 3D adalah perkembangan dari animasi 2D. Dengan animasi 3D, karakter yang diperlihatkan semakin hidup dan nyata, mendekati wujud aslinya.

3. Animasi Tanah Liat (Clay Animation)

Meski namanya Clay (tanah liat), namun yang dipakai bukanlah tanah liat biasa. 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 Nighthmare. Untuk beberapa waktu yang lalu juga, beredar film clay yang berjudul Chicken Run.

2.4 Perkembangan Animasi di Indonesia

Bagaimana perkembangan animasi di Indonesia sendiri?. Pada tahun 1980-an, ada film animasi buatan Indonesia yang jadi serial Televisi yaitu Si Huma yang menjadi favorit anak-anak pada masa itu. Tahun 2004 merupakan sejarah per-animasian Indonesia dengan dibuatnya film cerita panjang animasi. 3D oleh studio Kasat Mata Jogja bekerja sama dengan kelompok Visi Anak Bangsa pimpinan Garin Nugroho.

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. Dalam pengisian suara sebuah film

dapat dilakukan sebelum atau sesudah filmnya selesai. Kebanyakan dubbing dilakukan saat film masih dalam proses, tetapi kadang-kadang seperti dalam animasi Jepang, sulih suara justru dilakukan setelah filmnya selesai dibuat.

(<http://id.wikipedia.org/wiki/Animasi>)

Proses pembuatan animasi terdiri dari sepuluh tahap yang harus dilalui yaitu pra produksi, ide cerita, naskah cerita/scenario, concept art, storyboard, animatic storyboard, casting and recording, sound FX and music, produksi dan post produksi

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

Tahap ini sebenarnya inti dari sebuah cerita. Gagasan serta ide-ide yang unik sangat mahal harganya. Kalau anda sedang mood, mungkin pada waktu yang singkat ide yang unik sudah bisa anda temukan.

3. Naskah Cerita/ Skenario

Ide cerita yang anda dapatkan, 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, karena storyline tidak jauh beda jika anda membaca sebuah cerpen, novel atau sejenisnya. Contoh panduan untuk ke tahap berikutnya, misalnya modeling character, setting lingkungan dan property. Dari synopsis kemudian diperlebar lagi menjadi skenario, dimana pada skenario sudah lebih detail, mulai dari suasana lingkungan, durasi, dialog, pergerakan kamera, hingga FX (suasana riuh, angin, petir dan lain-lain).

4. Concept Art

Pada tahap ini anda sudah mulai membuat gambar-gambar sketsa, mulai dari para pemeran, property, sketsa lingkungan sekitar (interior dan eksterior). Semua sketsa yang dibuat nantinya dibentuk dalam model 3D di tahap produksi.

5. Storyboard

Pada saat scenario dan concept art sudah rampung, sekarang anda tinggal menuangkan ide cerita tersebut ke dalam visual sehingga orang lain bisa memahami apa yang anda maksud.

6. Animatic Storyboard

Tahap ini bisa dianggap film sudah mempunyai kerangka acuan, karena alur cerita sudah jelas dikarenakan gambargambar 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. Tentunya setelah melakukan latihan, supaya tercipta penghayatan pada peran yang diperankan masingmasing pengisi suara tersebut. Tentunya setelah melakukan latihan, supaya tercipta penghayatan pada peran yang diberikan.

8. Sound FX and Music

Hampir 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. Sebelum menciptakan lagu, pencipta lagu biasanya membaca dulu script atau naskah dari film tadi, sehingga alur cerita dan tema lagu bisa sejalan.

9. Produksi

Pada tahap inilah sebenarnya tahap pembuatan film animasi itu berlangsung. Dimulai dari tahap modeling dari 2D ke bentuk 3D, pemberian tekstur dan post produksi.

a. Modelling 2D ke 3D

Modelling 2D ke 3D dimulai dengan mentransfer objek 2D yang dibuat menjadi objek 3D. Baik itu Head Modelling, maupun Body modeling.

b. Pemberian Tekstur

Supaya karakter yang anda buat mempunyai tekstur kulit 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. Cepat lambatnya render yang berlangsung tergantung pada spesifikasi computer anda.

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 anda.

b. Rendering dan Penentuan Video Composition Code

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