

BAB II

LANDASAN TEORI

Penulis merujuk kepada beberapa referensi dan literatur untuk memperkuat argumentasi penulis dalam mempertanggungjawabkan karya yang diciptakan. Rujukan tersebut antara lain sebagai berikut.

2.1 Film

Zaharuddin G. Djalle dalam bukunya *The Making of 3D Animation Movie using 3D Studio Max* (2006: 1) menyebutkan bahwa film biasa digunakan untuk merekam suasana, mengemukakan sesuatu dan memenuhi kebutuhan umum.

Menurut Richard Beck Peacock (dalam Zaki, 2007), film atau *movie* merupakan tampilan pada layar oleh kilatan atau *flicker* cahaya yang muncul sebanyak 24 kali (24 gambar) tiap detiknya dari lampu proyektor. Kejadian itu dapat dilihat oleh mata manusia hanya saja karena kemampuan mata manusia yang terbatas, maka potongan-potongan gambar tidak terlihat sedangkan yang muncul adalah pergerakan gambar yang halus. Fenomena ini disebut "persistence of vision". Persistence of vision adalah peristiwa ketika cahaya mengenai retina yang kemudian mengirimkan pesan ke otak dan diterjemahkan sebagai sebuah gambar. Sel di retina tetap mengirimkan pesan tersebut ke otak walaupun cahaya telah dialihkan dari retina. Hal ini akan tetap berlangsung dalam waktu sepersekian detik hingga akhirnya retina kembali normal seperti ketika tidak menerima cahaya. Sebagai contoh, ketika menatap lampu yang cukup terang

dalam beberapa detik kemudian secara mendadak menutup mata, maka bayangan lampu masih tergambar dalam mata kita sedikit lama meskipun mata tertutup (<http://www.geocities.com/hollywood/makeup/9472/sfx.htm>, 2009).

Film adalah gambar hidup atau sering disebut dengan sinema, yang merupakan bentuk dari sebuah seni, hiburan dan bisnis. Film merupakan hasil gambar rekaman dari orang dan benda (termasuk fantasi dan figur palsu) dengan kamera, atau dengan menggunakan teknik animasi.

(<http://id.wikipedia.org/wiki/Film>, 2012).

Dari beberapa penjelasan di atas, Penulis dapat menyimpulkan bahwa film adalah bentuk dari sebuah seni yang dibuat untuk tujuan hiburan dan bisnis, yang merupakan hasil gambar rekaman maupun dengan teknik animasi yang dipertontonkan secara runtut dengan kecepatan diluar kemampuan mata manusia untuk dapat menangkap tiap potongan gambar sehingga tercipta sebuah ilusi gambar bergerak.

2.1.2 Genre Film

Genre dalam bahasa Indonesia berarti aliran gaya atau macam (Drs. Peter Salim (dalam Zaki, 2008). Menurut Richard Beck Peacock (dalam Zaki, 2008) dijelaskan bahwa genre digunakan untuk menunjukkan kategori-kategori film secara umum yang membedakan tema cerita, konflik, setting, tipe karakter atau *visual style*.

Penulis menyimpulkan genre film adalah pembagian film menurut kriteria yang sesuai untuk tema, konflik, setting, tipe karakter atau target pemirsa film tersebut.

Richard Beck Peacock (dalam Zaki, 2008) memaparkan berbagai macam kategori film, antara lain: *Action/adventure*, *Science Fiction/Science Fantasy*, *War Movie*, *Western*, *Musical*, *Romance*, *Gangster Movie*, *Horror*, *Comedy*, *Epics*.

Richard Beck Peacock (dalam Zaki, 2008) menjelaskan genre *action/adventure* adalah jenis film yang lebih banyak menekankan pada karakter dengan aksi-aksi cepat dan biasanya lebih bergantung pada pergerakan, *special effect*, suara-suara keras, dan tingginya frekuensi dari situasi yang melibatkan kekerasan. *Romance* dijelaskan oleh Richard Beck Peacock adalah sebuah film dengan cerita cinta yang hampir selalu terdapat pada tiap konflik atau bahkan kematian.

Situs internet wikipedia dengan alamat http://en.wikipedia.org/wiki/Film_genre (2012), membagi genre film berdasarkan lokasi, emosi yang tercipta dari alur cerita serta format film berdasarkan peralatan yang terlibat. Berikut ini adalah pembagiannya.

1. Genre film berdasarkan lokasi atau *setting*:

Ada beberapa jenis film berdasarkan lokasi, diantaranya: Crime, Fantasy, Fil, Noir, Historical, Science Fiction, Sports, Teen, War, Westerns.

Fantasy adalah cerita fiksi yang jauh dari kenyataan seperti mitos atau legenda. Pada halaman wikipedia yang lain dengan judul Fantasy Film dengan alamat http://en.wikipedia.org/wiki/Fantasy_film (2012), disebutkan bahwa genre fantasi melibatkan unsur sihir, kejadian supranatural, makhluk yang meyakinkan serta dunia khayalan yang

eksotis. *Historical* adalah cerita yang menampilkan kejadian atau peristiwa sejarah.

2. Genre film berdasarkan emosi atau *mood*:

Beberapa jenis film menurut emosi, yaitu: Action, Adventure, Comedy, Drama, Horror, Mystery, Romance, Thrillers.

Action secara umum bercerita mengenai konflik antara kebaikan dan keburukan yang melibatkan kekerasan.

Pada halaman wikipedia yang lain dengan judul Action Film dengan alamat http://en.wikipedia.org/wiki/Action_film (2012), dinyatakan bahwa adegan yang penuh aksi seperti contohnya unsur perkelahian, ledakan, kejar-kejaran mobil dan lain-lain, mendominasi keseluruhan film. *Adventure* melibatkan bahaya, ancaman dan kesempatan, selalu memiliki fantasi yang tinggi. *Drama* adalah film yang bercerita tentang permasalahan sehari-hari dan biasanya lebih mengutamakan konflik emosi daripada adegan penuh aksi.

3. Genre film berdasarkan format:

Jenis film berdasarkan formatnya, antara lain: Live action, Animation, Biografi, Documentary, Musical.

Live action adalah format umum dalam pembuatan film. *Animation* menampilkan gambar 2D atau posisi model yang berurutan untuk membuat ilusi pergerakan.

Film yang akan dibuat oleh Penulis adalah film animasi dengan genre *drama*, berdasarkan teori yang telah dijelaskan sebelumnya maka Penulis mengambil kesimpulan bahwa penulis akan memproduksi sebuah film yang bertema kehidupan sehari-hari dan mengutamakan konflik emosi pada karakter-karakternya.

2.1.3 Segmentasi Usia Penonton Film

Dalam situs internet How Stuff Works dengan alamat <http://entertainment.howstuffworks.com/question467.htm> (2008) disebutkan segmentasi usia penonton berkaitan dengan sistem rating yang dikeluarkan oleh MPAA (Motion Pictures Association of Amerika) bekerja sama dengan NATO (National Association of Theater Owners) dan IFIDA (International Film Importers & Distributors of America). Adapun segmentasi yang dimaksud adalah sebagai berikut:

- **G** - Semua Umur
- **PG** - Anak-anak, disarankan dengan bimbingan orang tua
- **PG-13** - Tidak sesuai untuk anak berumur dibawah 13 tahun, orangtua diharapkan untuk memantau
- **R** – Remaja dibawah 17 tahun butuh bimbingan orangtua atau dewasa
- **NC-17** – Dewasa mulai dari umur 17 tahun

Rating R ditujukan untuk film yang mengandung unsur dewasa yaitu, perkataan kasar, seksualitas, dan penggunaan obat-obatan secara berlebihan.

Rating NC-17 memiliki intensitas yang lebih tinggi dari pada rating R, dan sangat tidak sesuai untuk penonton dengan usia 17 tahun kebawah.

Sedangkan untuk di Indonesia film dapat dibagi berdasarkan segmentasi atau penggolongan usia dari audience. *Adult film* atau film dewasa adalah film khusus orang dewasa. Film ini banyak menampilkan tema kekerasan, bahasa kasar, tema yang mengganggu pikiran atau segala unsur yang berhubungan dengan pornografi atau pornoaksi (http://en.wikipedia.org/wiki/Film_genre, 2012).

Film yang beredar di Indonesia juga harus mendapatkan sertifikat dari LSF (Lembaga Sensor Film). Adapun sertifikat yang dimaksud adalah sebagai berikut:

- **SU** - Semua Umur
- **A** - Anak-anak
- **BO** - Bimbingan Orangtua
- **R** - Remaja
- **D** - Dewasa

(http://en.wikipedia.org/wiki/Motion_picture_rating_system, 2012)

Film yang akan diproduksi oleh Penulis mengutamakan segi cerita kehidupan jaman kerajaan yang menekankan pada petualangan dan adegan-adegan penuh aksi. Penggunaan kata-kata dalam film ini juga disesuaikan dengan budaya Indonesia karena penulis memutuskan bahwa film yang akan diproduksi memiliki segmentasi usia penonton remaja antara 13 sampai dengan 15 tahun.

2.1.4 Penokohan Karakter

Zaharuddin G. Djallie dalam bukunya *The Making Of 3D Animation Movie using 3DStudio Max* (2006: 57), menjelaskan mengenai definisi karakter berdasarkan urutan peran. Pengembangan karakter tergantung dengan apa yang mereka perankan dalam suatu cerita. Terdapat 4 tingkatan karakter, yaitu:

- Karakter utama, merupakan aktor utama. Karakter ini berperan sepanjang cerita film hingga akhir.
- Karakter pendukung, biasanya karakter ini lebih banyak mendampingi karakter utama dalam cerita.

Karakter berseragam, termasuk dengan karakter pendukung tetapi tidak terlalu menonjol. Karakter ini tidak dapat disebut sebagai aktor figuran karena peranannya lebih dari sekedar figuran dan lebih sering melayani daripada menjadi personal yang utuh.

- Karakter figuran, karakter yang hanya berperan sebagai latar belakang dalam suatu scene.

Peran tokoh dalam film menurut Rikrik El Saptaria (dalam Zaki, 2008):

- Protagonis, tokoh utama yang menggerakkan plot dari awal hingga akhir dan memiliki itikad, namun dihalangi oleh tokoh lain.
- Antagonis, tokoh yang menentang keinginan dari tokoh protagonis.
- Deutragonis, tokoh lain yang berada di pihak protagonis.
- Foil, tokoh lain yang berada di pihak antagonis.
- Racioneur, tokoh yang dijadikan oleh pengarang sebagai perwakilan dari pikiran pengarang secara langsung.

- Tritagonis/Confidante, tokoh yang dipercaya oleh tokoh protagonis dan antagonis.
- Utility, tokoh pembantu atau sebagai tokoh pelengkap untuk mendukung rangkaian cerita dan kesinambungan dramatik.

2.1.5 Camera Shot

Shot berfungsi sebagai sudut pandang penonton, selain itu juga memberikan informasi dalam cerita serta memperkuat *mood* Dan Ablan (dalam Zaki, 2008). Beberapa shot secara umum antara lain:

1. Extreme Close Up

Shot yang mengambil detail gambar (Zaharuddin G. Djalle, 2006:15). Ketika shot ini diambil maka objek yang ditampilkan memenuhi besar layar.

2. Close Up

Shot yang menampilkan seluruh permukaan wajah hingga sebagian dada (Zaharuddin G. Djalle, 2006: 16). Close up akan mengisolasi kejadian yang harus diberi suatu penekanan. Close up yang digunakan dengan tepat akan dapat menambah dampak dramatik (H.M.Y Biran, 1987: 357-358). Dan Ablan (2002: 92) menyatakan bahwa close up dalam animasi 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. Jerome Monahan dalam *handout* perkuliahannya

menjelaskan bahwa shot ini digunakan untuk memperjelas respon karakter secara emosional atas sesuatu yang ada di pikirannya.

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). Hal tersebut diperkuat oleh Dan Ablan (2002: 93) bahwa medium shot digunakan untuk adegan dialog dan merekam pergerakan tubuh karakter yang dapat menimbulkan emosi. Dalam *Handout* perkuliahan Jerome Monahan, dijelaskan bahwa shot ini digunakan untuk menunjukkan kepada penonton atas aksi sekunder yang terjadi dibelakang karakter.

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).

Shot ini menampilkan karakter secara utuh dalam frame (<http://www.mediacollege.com/video/shots/>, 2009).

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 dalam Zaki, 2008). Karena jenis shot ini menampilkan pemandangan yang sangat luas maka jenis shot ini disebut juga sebagai Panoramic Long Shot (Stan Lee dalam *How To Draw Comics The Marvel Way*, 1984:12).

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, 2009).

Richard Beck Peacock (dalam Zaki, 2008) dalam menjelaskan bahwa kamera tidak hanya merekam tetapi kamera dapat bergerak ketika mengambil gambarnya. Kamera dapat memberikan kesan dramatik pada sebuah cerita dengan cara yang bermacam-macam. Mobilitas sebuah kamera akan menambahkan atau bahkan mengurangi informasi visual dan *sensation of movement* terhadap

penonton. Pergerakan kamera serta posisi sudut kamera dijelaskan sebagai berikut.

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, dalam Zaki, 2008).

2. Tilt Shot

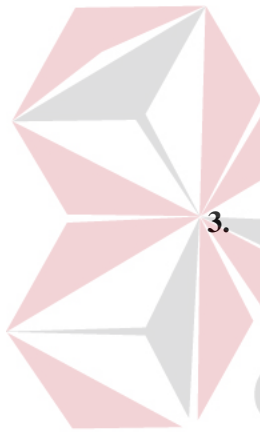
Kamera bergerak pada porosnya secara vertical ke atas dan ke bawah. Contoh penggunaan tilt ini adalah kamera merekam mengikuti pergerakan roket yang meluncur ke angkasa (Dan Ablan, dalam Zaki, 2008).

3. Tracking Shot

Kamera diletakkan pada suatu kereta yang dapat berjalan sepanjang track-nya (http://en.wikipedia.org/wiki/Tracking_shot). 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, dalam Zaki, 2008)

4. Cut Away

Menyajikan *action* kedua yang sedang berlangsung secara bersamaan disuatu tempat. *Action* yang dipisahkan beberapa meter saja dari *action* yang utama atau oleh ribuan kilometer (H.M.Y Biran dalam Zaki, 2008).



5. **Zoom Shot**

Zoom dapat menampilkan gambar secara penuh atau full shot hingga close up tanpa menggerakkan kamera. Berbeda dengan shot yang menggunakan dolly, zoom diatur melalui *focal length* pada kamera (Dan Ablan dalam Zaki, 2008).

6. **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 dalam Zaki, 2008). 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 dalam Zaki, 2008).

7. **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 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 dalam Zaki, 2008).

2.2 Film Animasi

Animasi adalah seni dasar dalam mempelajari suatu gerakan objek, hal ini begitu penting bagi para animator karena gerakan merupakan pondasi utama agar suatu karakter dalam animasi terlihat seperti nyata.

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* (http://www.webopedia.com/TERM/A_animation.html, 2009).

Penulis mengambil kesimpulan dari pernyataan diatas bahwa film animasi adalah sebuah media penyampaian pesan melalui gambar yang dipertontonkan secara runtut, berkecepatan diatas kemampuan mata manusia untuk dapat menangkap tiap potongan gambar sehingga tercipta sebuah ilusi gambar bergerak/hidup dan didalamnya terkandung unsur seni, hiburan dan bisnis dikemas menggunakan teknik meniru dunia nyata dengan cara membuat tiap potongan gambar.

2.2.1 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 (Zaharuddin G. Djalle, 2006: 10-12).. Jenis-jenis film animasi yang sering diproduksi antara lain:

- Animasi 2D, jenis animasi ini lebih dikenal dengan sebutan film kartun.
- 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.
- Animasi tanah liat (*clay animation*), animasi yang dibuat dengan menggunakan tanah liat khusus.

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 unik.

2.2.2 Animasi 2D

Animasi 2D atau sering dikenal dengan sebutan film kartun adalah

2.2.3 Proses Pembuatan Film Animasi 2D

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 2D. Penulis memberikan kesimpulan ini berdasarkan beberapa literatur yang membahas mengenai pembuatan film animasi 2D, seperti *Flash Character Animation*, *Applied Studio Techniques*. Beberapa literatur tidak

menyebutkan secara langsung mengenai tahapan tersebut, tetapi proses pengerjaannya ditulis secara urut berdasarkan tahapan-tahapan dalam pembuatan film pada umumnya.

1. Pra Produksi

Dalam situs <http://en.wikipedia.org/wiki/Pre-production> (2012), menjelaskan bahwa tahap pra produksi adalah sebuah proses perancangan seluruh elemen film. Tahap ini berfungsi untuk memberikan gambaran secara umum bentuk akhir film, meski demikian penambahan atau pengurangan dapat terjadi pada tahap produksi ataupun pasca produksi.

a. Ide

Ide merupakan akar dari segala tahapan. Dalam pembuatan film animasi 2D, Lee Purcell dalam bukunya menyebutkan bahwa tahapan ini melingkupi semua aspek secara garis besar. Seperti latar, waktu, setting, genre, durasi, target pemirsa dll. Setelah semuanya jelas, barulah dimulai mengobservasi hal-hal yang lebih detail, seperti karakter, ide cerita dll.

b. Naskah Cerita/ Skenario

Dari ide dikembangkan menjadi sebuah sinopsis dan penokohan untuk kemudian dibuat skenarionya

c. Disain Karakter

Dari ide cerita yang telah ada, akan dibuat disain karakter sesuai dengan penokohan yang telah diberikan.

d. Storyboard

Storyboard adalah merupakan cetak biru dari sebuah film. Tujuan dari proses ini adalah untuk merealisasikan ide dari penulis ke dalam bentuk gambar. Sehingga ide tersebut mudah dimengerti oleh kru lain dalam sebuah proses produksi.

2. Produksi

Pada tahap ini, dilakukan *Modelling/* Penggambaran Karakter, *Background*, dan objek-objek pendukung, pada tahap ini dimulai pembuatan elemen-elemen yang akan dianimasikan sesuai yang dibutuhkan dan mengacu pada story board yang dibuat..

a. Modelling

Proses ini cenderung digunakan pada pembuatan film animasi 2D secara digital. Tujuan dari modelling adalah menyiapkan aset/koleksi karakter yang bisa digunakan berulang-ulang pada proses penganimasian nantinya.

Tahapan ini mencakupi, penggambaran karakter, pemberian warna/tekstur, penggambaran koleksi background dan objek-objek pendukung lain.

Pada animasi tradisional, biasanya hanya dilakukan modelling background dan objek pendukung, karena proses animasi karakternya adalah dengan cara digambar langsung di lembar kerja.

b. Penganimasian

Ini adalah tahapan dimana karakter, background dan objek-objek pendukung lain digerakkan berdasarkan storyboard yang

digunakan sebagai acuan. Pada sebuah kru animasi, proses penganimasian tidak harus dilakukan secara linear scene per scene. Untuk mempersingkat waktu produksi, dilakukan proses penganimasian secara paralel, dengan kata lain, scene-scene yang ada dianimasikan secara bersamaan oleh orang/ ataupun team kecil yang berbeda. Dari proses ini akan dihasilkan animasi berupa potongan-potongan video pendek yang nantinya akan digabungkan pada pasca produksi.



3. **Pasca Produksi**

Pada tahapan ini dilakukan editing, berupa penyambungan dan pemotongan animasi yang telah ada, pemberian musik latar, special effect dll.