



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Animasi

Animasi, adalah kumpulan gambar diam dengan posisi yang ditentukan dan berubah-ubah menjadi dimensi lainnya sehingga memberikan ilusi bergerak. Animasi adalah kumpulan gambar berurutan yang dapat berbicara, berjalan dan berpikir (atau terlihat seperti berpikir) yang sebenarnya sudah berasal dari zaman dahulu kala dan dikembangkan sampai sekarang (Williams, 2009).

Wyatt (2010) menyatakan bahwa prinsip dan pengerjaan animasi masih belum berubah semenjak tahun 1930, tetapi teknik animasi digital kontemporer dapat membuat para seniman menciptakan gambar dan sekuens hebat yang masih tidak mungkin terjadi pada beberapa tahun kebelakang, namun inti dari animasi tetaplah sama walaupun zaman terus berubah.

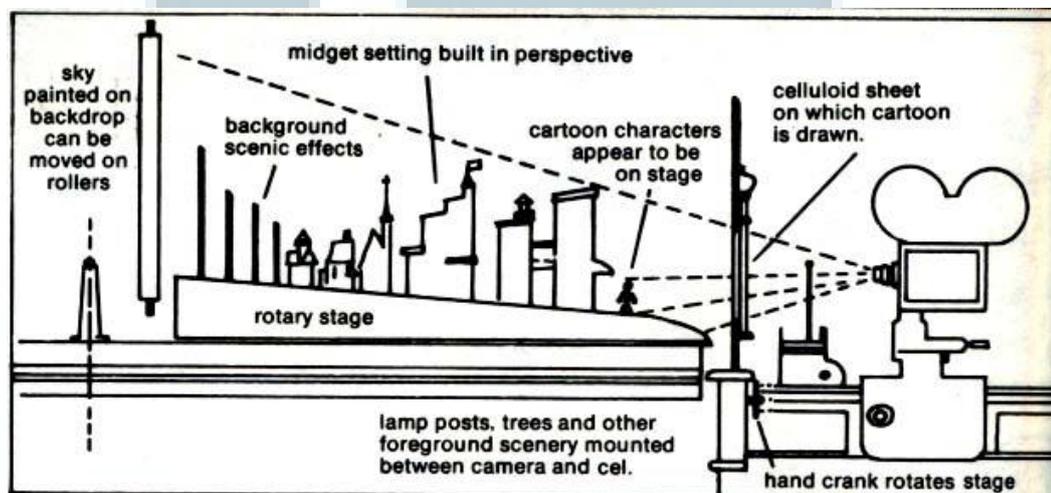
2.2. Tata Letak Kamera dalam Animasi

Dalam animasi, pengaturan kamera memiliki peran yang sangat penting, karena jika ada kesalahan dalam satu *shot* dapat membuat animasi yang seharusnya bagus, menjadi berkesan jelek dan turun kualitasnya. Hal yang tak bisa lepas dari tata letak kamera merupakan *framing*, yang menampilkan apa saja konten,

background, foreground dan aksi yang terjadi dalam *shot* atau *scene* tersebut (Webster, 2005)

2.2.1. Makna Pengambilan Gambar atau *Shot* dalam Animasi

White Menyatakan (2006) bahwa Pergerakan kamera dalam animasi lebih banyak dipakai yang statis atau hampir statis, tergantung dari sifat film tersebut. Tetapi tidak jarang juga untuk menggerakkan kamera sesuai dengan gerakan untuk mengikuti apa kejadian yang sedang berlangsung. Tergantung dari penyampaian narasi, variasi jenis penggunaan kamera dapat memberikan informasi yang sesuai, seperti contohnya penggunaan kamera yang bergerak sesuai dengan pergerakan karakter yang bergerak melintasi jalanan (hlm. 108).



Gambar 2.1 Penggunaan Kamera pada Karya Animasi Klasik

(<http://photos1.blogger.com/x/blogger/5786/2362/1600/705082/setback-01.jpg>)

2.2.1.1. *Long Shot*

Long Shot atau *Wide* (biasa juga disingkat sebagai LS atau WS) merupakan *shot* yang menampakkan area yang luas dalam ruang film. Hubungan antara objek maupun subjek dapat terlihat dengan jelas pada *shot* ini, walaupun yang ditunjukkan sebagai hal utama dalam penceritaan dalam *shot* ini adalah lingkungan atau lokasinya daripada orang atau objek yang tampak. *Shot* ini dapat memperlihatkan lokasi, waktu dan suasana bagi penonton (Bowen, 2013).



Gambar 2.2 Contoh *Long Shot*

([http://4.bp.blogspot.com/-](http://4.bp.blogspot.com/-UAMWJfzcK3s/U4sM4S5Fz0I/AAAAAAAAAPQ/mbEIVrXT2Jk/s1600/vlcsnap-2014-06-01-06h57m16s112.png)

[UAMWJfzcK3s/U4sM4S5Fz0I/AAAAAAAAAPQ/mbEIVrXT2Jk/s1600/vlcsnap-2014-06-01-06h57m16s112.png](http://4.bp.blogspot.com/-UAMWJfzcK3s/U4sM4S5Fz0I/AAAAAAAAAPQ/mbEIVrXT2Jk/s1600/vlcsnap-2014-06-01-06h57m16s112.png))

2.2.1.2. *Medium Shot*

Medium Shot adalah tipe *shot* yang hampir mendekati dengan bagaimana kita melihat lingkungan sekitar sebagai manusia. Secara umum, pada *shot* ini akan ada ruang antara kamera dengan orang atau objek yang dilihat. Bagian yang terlihat umumnya adalah bagian pinggang keatas, sehingga dengan cara pengambilan gambar seperti ini dapat membuat penonton terasa nyaman karena subjek atau objek terasa dekat tapi tidak terlalu dekat hingga ke ruang personal (Bowen, 2015).



Gambar 2.3 *Medium Shot*

(<http://blog.unimetv.com/wp-content/uploads/2015/12/Screen-Shot-2015-12-23-at-12.22.18-PM.png>)

2.2.1.3. *Close Up*

Close Up adalah *shot* yang dapat memberikan kesan intim dalam penceritaan film. Pengambilan gambar ini menyajikan sudut pandang yang sangat dekat pada orang, objek maupun aksi yang sedang terjadi. Sehingga dapat menyampaikan informasi yang lebih spesifik dan informatif kepada penonton (Bowen, 2015).



Gambar 2.4 *Close Up*

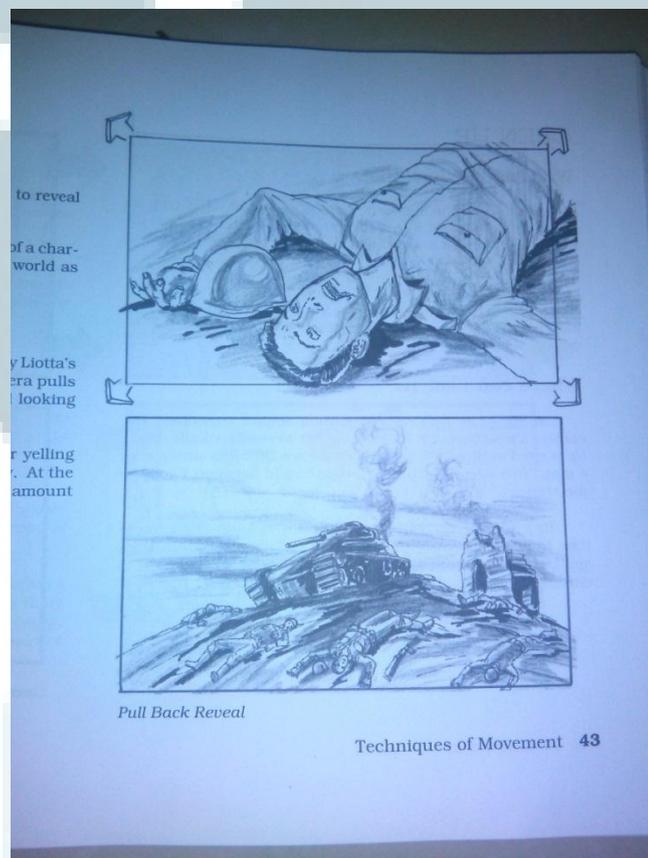
(<http://www.film.com/wp-content/uploads/2010/05/21490900-21490903-large.jpg>, n.d)

2.2.2 **Makna Pergerakan Kamera dalam Animasi**

Pergerakan kamera adalah hal yang penting dalam *motion picture*. Kamera yang bergerak dapat mempengaruhi perspektif penonton, membuat mereka seakan terbawa dalam petualangan sepanjang adegan. Bahkan kamera yang diam juga dapat memberikan kesan dramatis terhadap penonton daripada sekuens yang sinematis (Vineyard, 2009).

2.2.2.1. *Pull Back Reveal*

Teknik *Pull Back Reveal* menunjukkan kamera bergerak ke belakang menunjukkan adegan yang sesungguhnya. Teknik ini memperluas pemahaman kita terhadap lingkungan karakter dengan perlahan-lahan mengungkap apa yang sebenarnya terjadi dengan kamera yang bergerak menjauh (Vineyard, 2009).

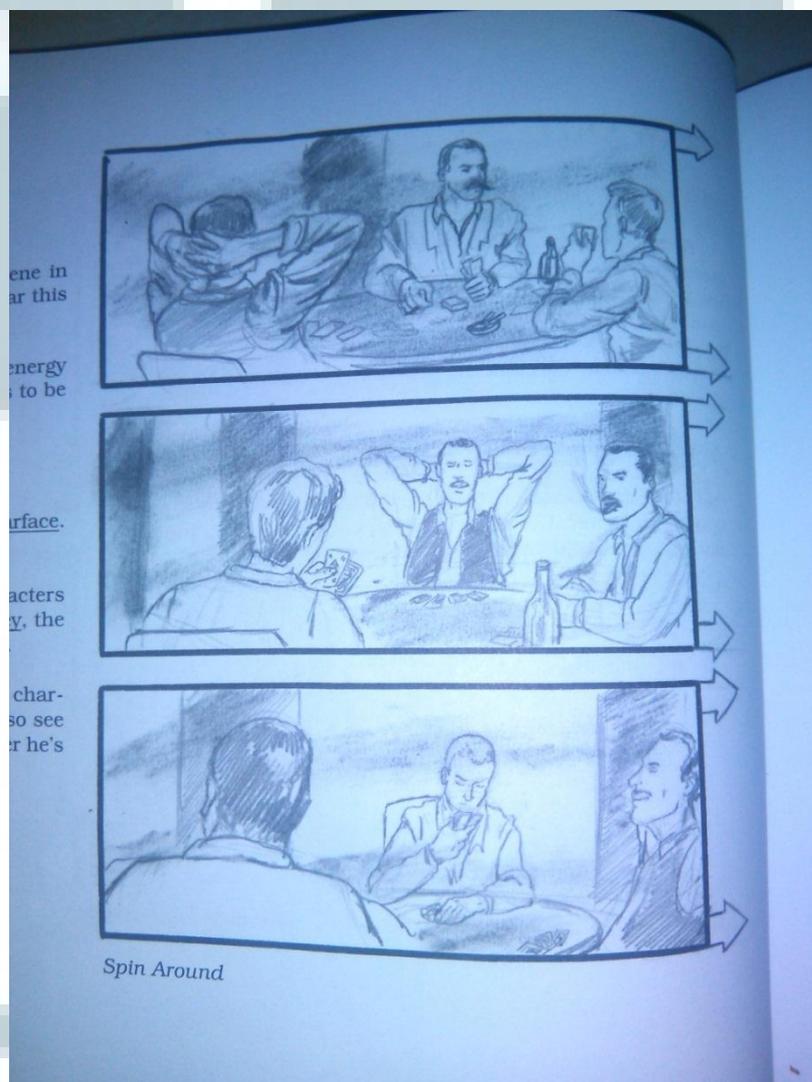


Gambar 2.5 Visualisasi *Pull Back Reveal*.

(Vineyard, 2009)

2.2.2.2. *Spin Around*

Vineyard (2009) mengatakan bahwa pergerakan ini membutuhkan kamera untuk berputar melingkari sebuah adegan bersamaan dengan adegan tersebut berjalan. Biasa juga disebut sebagai “*dolly 360 derajat*” (hlm. 48).



Gambar 2.6 Pergerakan Kamera *Spin Around*.

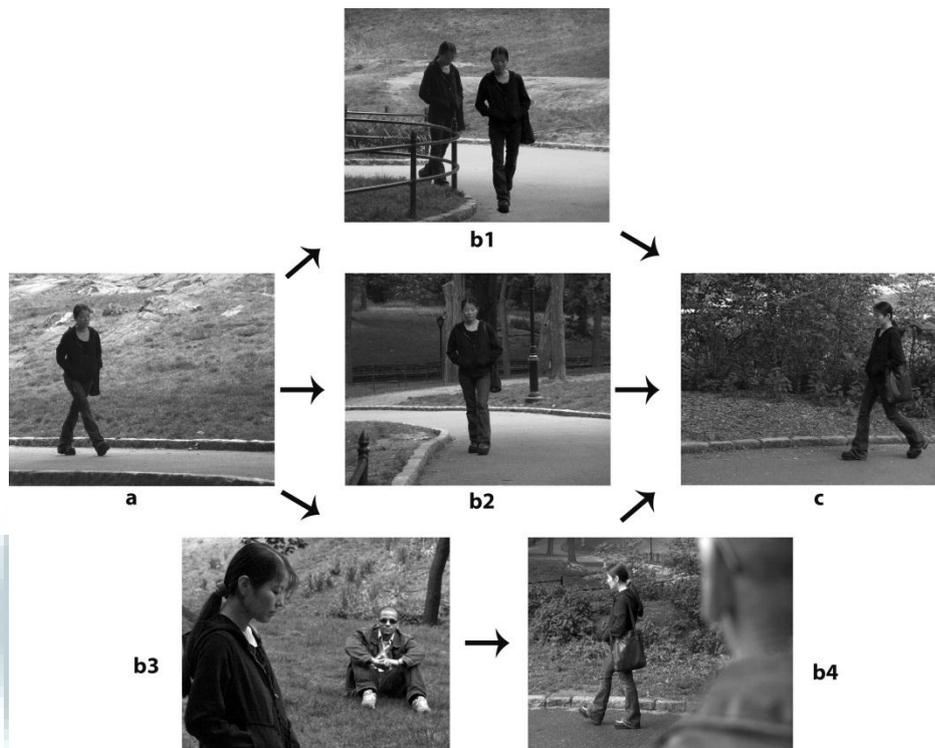
(Vineyard, 2009)

2.2.2.3. Pan and Tilt

Pan dan *Tilt* yang dimaksudkan disini adalah pergerakan kamera secara horizontal maupun vertikal tanpa ada perubahan gerakan pada porosnya. Pergerakan kamera ini berguna saat ada motivasi atau alasan tertentu untuk bergerak, karena dengan pergerakan *tilt* atau *pan* penonton diberikan informasi lebih yang dapat menjelaskan apa yang terjadi pada adegan tersebut, seperti contohnya balon yang terlepas dari tangan seorang anak kecil dan terbang melayang keatas, kamera mengikuti dari bawah dan berputar keatas mengikuti balon. Karena pergerakan kamera *pan* dan *tilt* dapat menyampaikan informasi penting kepada penonton dalam satu *shot* yang berkesinambungan (Bowen, 2013).

2.2.3. Screen Direction

Menurut Mamer (2009) menjelaskan mengenai *Screen Direction* yang merupakan unsur yang memainkan perannya pada saat seorang karakter meninggalkan suatu *shot* kemudian memasuki *shot* berikutnya. Untuk mencapai konsistensi dalam *Screen Direction* adalah dengan membuat mereka masuk dari *screen* yang berlawanan dengan arah mereka keluar dari *screen*.



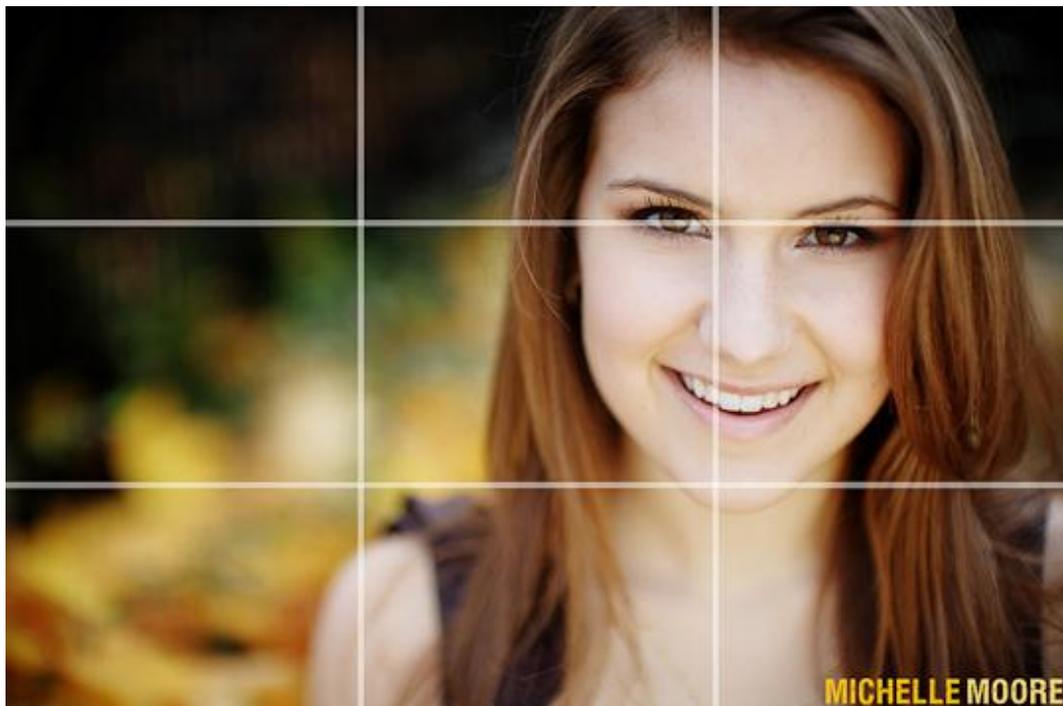
Gambar 2.7 Contoh *Screen Direction*

(<http://www.masteringfilm.com/wp-content/uploads/Changing-Stage-Direction-21.jpg>)

2.2.4. Komposisi

Bowen (2013) mengatakan komposisi merupakan aransemen dari bagian-bagian yang tertangkap dari kamera dan menyusun dan menempatkannya secara spesifik tergantung dari *shot* untuk dapat menghasilkan cerita dalam komposisi gambar tersebut (hlm. 33).

Salah satunya adalah *Rule of thirds* yang merupakan alat bantu pada *framing* suatu gambar yang berupa garis-garis yang membuat layar terbagi menjadi sembilan kotak. Garis-garis tersebut ada untuk membantu memosisikan letak-letak objek maupun target gambar supaya mendapat komposisi yang diinginkan (Bowen, 2013).



Gambar 2.8 Contoh Foto Dengan Garis *Rule of Thirds*

(<http://x-equals.com/blog/wp-content/THIRDS.jpg>)

2.2.5. Split-Screen

Vineyard (2009) memberikan penjelasan mengenai *split-screen* yang berawal dari film “Woodstock” yang keluar di tahun 1970 dan kemudian mulai terlihat secara umum di film-film lainnya semenjak saat itu. *Split-screen* dapat memproyeksikan beberapa *shot* sekaligus dalam satu adegan dengan perspektif yang berbeda-beda.

Kemudian *editor* bertugas untuk memilih potongan gambar tersebut dan menentukan durasinya supaya penonton dapat menerima informasi dengan biasa walaupun dengan *shot* yang bertambah (hlm. 103).

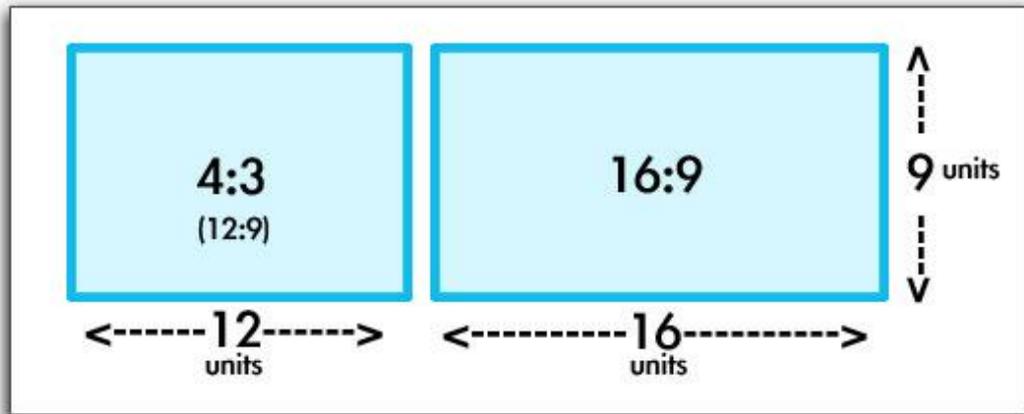


Gambar 2.9 Contoh *Split-Screen Cut* Dalam Film “Hulk”.

(http://cdn3.artofthetitle.com/assets/sm/upload/v2/2t/ar/bc/hulk_splitscreen_example_02.jpg)

2.2.6. Aspect Ratio

Aspect Ratio dalam hal ini dideskripsikan sebagai bentuk dasar dari layar televisi, yang berhubungan dengan panjang dan lebar. Secara umum dari penggunaan dewasa ini, *aspect ratio* yang paling sering digunakan adalah pada layar televisi berbanding 4:3, sedangkan untuk layar yang berdefinisi lebih tinggi menggunakan *aspect ratio* berbanding 16:9, hal ini membuat adegan yang tampak pada layar menjadi lebih penuh dan informasi yang diberikan kepada penonton juga menjadi lebih banyak (Zetti, 2012).



Gambar 2.10 Perbandingan Antara 4:3 dan 16:9

(http://www.kenstone6.net/fcp_homepage/images_faking_it/01_faking_it.jpg)

UMMN