



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

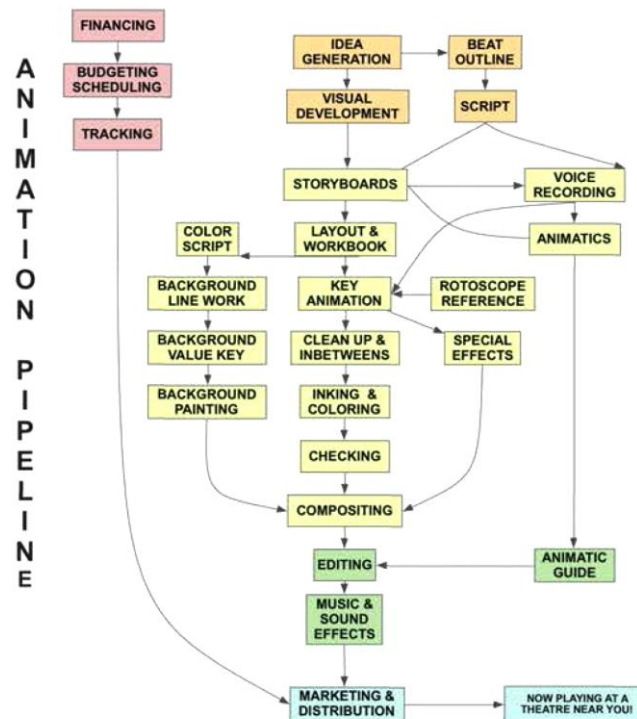
Menurut Williams (2009), ide tentang animasi sudah ada sejak beribu-ribu tahun yang lalu, terlihat dari ditemukannya lukisan binatang di dinding gua dengan beberapa pasang kaki untuk menggambarkan kesan bergerak. Animasi terus berkembang seiring berjalannya waktu, dengan karya-karya fenomenal seperti *Gertie the Dinosaur* (1914), karya Winsor Mckay yang disebut sebagai karya animasi dengan ‘kepribadian’ pertama. *Steamboat Willie* (1928) karya Walt Disney merupakan karya animasi pertama yang menyinkronkan animasi dengan suara. Karya-karya Disney selanjutnya seperti *Flowers and Trees* (1932); *The Little Pigs* (1933); dan film animasi panjang pertama di dunia, *Snow White and the Seven Dwarfs* (1937) menuntun animasi memasuki jaman keemasannya dengan munculnya studio-studio animasi baru yang memproduksi film-film animasi pada tahun 1930-1940-an (hlm. 11-20).

Glebas (2013) memaparkan bahwa sebuah produksi film animasi sejak dulu hingga sekarang memiliki tahapan atau *pipeline* yang terdiri dari tiga bagian utama: tahap *preproduction*, *production*, dan *postproduction*, yang diikuti dengan proses *marketing* dan distribusi.

1. *Preproduction* adalah tahapan dimana semuanya dimulai, dari cerita, naskah, desain produksi, *storyboard* dan *animatics*. Dalam tahap ini

sebuah film bisa mendapat *'green light'* untuk memulai produksi atau dapat dibatalkan, sehingga kerugian biaya dapat diminimalisir di awal.

2. Tahap *production* adalah tahap untuk 'menghidupkan' proses yang telah dilakukan di proses *preproduction*. Mulai dari panduan *style* yang akan digunakan, *layouts*, *timing sheets*, animasi, *cleanup*, dan proses *inbetweening* tokoh dan *special effects*. Perikaman suara juga termasuk di dalamnya.
3. *Postproduction* adalah tahap menyatukan semua yang sudah dikerjakan di tahap sebelumnya. Tahap ini terdiri dari *compositing* gambar, *editorial*, *sound design*, dan *music scoring* (hlm. 10).



Gambar 2.1. *Animation Pipeline*

(Francis Glebas, 2013)

Tahap *preproduction* merupakan tahapan terpenting dalam pembuatan animasi. Memiliki ide bagus saja tidak cukup, animator harus dapat mengomunikasikan ide tersebut kepada penonton. Sebuah animasi harus direncanakan dengan matang agar memiliki awalan, pertengahan dan akhir yang *solid*, atau animasi tersebut akan terkesan membosankan (White, 2009, hlm. 221). Simon (2013) mengatakan bahwa tahapan terpenting dalam *preproduction* adalah tahap *storyboarding* (hlm. 6).

2.2. Storyboard

Storyboard merupakan alat terstruktur untuk merepresentasikan naskah dan cerita secara visual (White, 2009, hlm. 255). Menurut Glebas (2009), *Storyboard* merupakan tahap pertama dan terpenting yang harus dibuat sebelum syuting dimulai (hlm. 16). Dalam animasi, perencanaan *storyboard* harus dilakukan dengan hati-hati agar animator memiliki gambaran *shot* seperti apa yang akan dibuat sebelum menghabiskan waktu berjam-jam untuk mengeksekusinya. *Storyboard* animasi yang baik selain untuk merencanakan *shot* juga dapat mendorong keseluruhan proses produksi dengan menginspirasi animator-animator lain, seperti memberikan ide-ide mengenai *key poses* atau ekspresi seperti apa yang dapat digambar animator (Sullivan, Schumer, & Alexander, 2008, hlm. 178). Contohnya, dalam epik *Star Wars*, *storyboard* digunakan dalam proses pencarian ide bahkan sebelum naskah selesai (Simon, 2013, hlm. 4).

Story dalam Sullivan, Schumer, & Alexander (2008) memaparkan bahwa esensi dari animasi dan *storyboard* adalah aksi yang dilebih-lebihkan

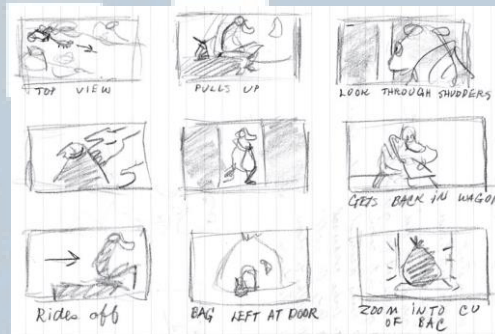
(*exaggeration*). Menurut beliau, gambar-gambar di dalam *storyboard* harus menunjukkan emosi yang lebih jelas dari animasi itu sendiri karena gambar-gambar tersebut tidak bergerak (hlm. 178). Cara untuk menunjukkan emosi ini seperti yang dijelaskan oleh Stanchfield dalam Glebas (2009) adalah dengan berlatih menggambar gestur. Dengan menggambar gestur, esensi dari sebuah pose dapat ditangkap dengan bentuk yang sederhana, sehingga tokoh dalam *storyboard* dapat bercerita tanpa ada detail yang tidak perlu (hlm. 188-190).

Menurut Jones dan Oliff (2007), *storyboard* yang baik berguna untuk mengenal cerita lebih dalam. Karenanya, *storyboard* haruslah: memastikan bahwa *shot* yang dibuat jelas, memiliki ide dan cerita yang baik, memiliki panel yang cukup dari aksi yang ingin dideskripsikan, menggambarkan atmosfer di dalam *scene*, tahu kapan cerita akan terjadi, mendukung pesan yang ingin disampaikan cerita, tidak menggerakkan kamera secara sembarangan, tahu kapan harus menikmati momen agar penonton dapat berempati dengan tokoh, ingat akan pentingnya elemen *staging* dalam keseluruhan *frame*, mengevaluasi *pacing* secara efektif, serta dapat menggambar esensi dari sebuah sekuen (hlm. 48).

2.2.1. Tahapan Pembuatan *Storyboard*

Liz Blazer (2016) menuturkan bahwa tahapan pembuatan *storyboard* dimulai dari proses *thumbnailing*. Proses ini merupakan sketsa kasar dari *storyboard* yang membantu membentuk sekuen-sekuen dalam *shot*, dan menentukan bagian-bagian penting dari *staging*, *framing*, *scale* dan transisi. *Thumbnailing* merupakan proses eksperimen yang masih dapat berubah. Gambar dalam tahap ini masih kasar, dapat

berupa *stick figures* yang digambar diatas *post-it notes* agar urutannya dapat dipindahkan sesuai kebutuhan.



Gambar 2.2. *Storyboard Thumbnail*

(Karen Sullivan, Gary Schumer, Kate Alexander, 2008)

Setelah *thumbnail* selesai, potongan-potongan gambar disusun sesuai sekuennya dan diteliti setiap *frame*-nya. Apakah *shot* ini masuk akal? Apakah *flow* dari cerita sudah jelas? Proses revisi ini menuntut *storyboard artist* untuk menghapus dan menambahkan *shot* hingga benar-benar sesuai dengan cerita.

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
60"		袋がけに倒れて 動けなくなる。 カッといっばいT.R.		
60"		C.344 乗用車…… 出るのを助けます。 344の足が 揺らぎ、走りです。 公道電話機が タクシーが止まり ドアを開けている。 ハジちゃん。 車内にいます。 後ろに這いたミユキが 涙を見ます。	ミユキ 「オッサン……前に 寝たっちゃったの かな？」 ハジ 「勝手にすりゃ いいわよ、あんやつ」	6+0
60"		タクシー車内、 料金メーター 金額は一万円を 超えている。	ハジ (OFF) 「自分さえ戻りや いいのよ、 あのクズは」	6+0
60"		一万円を割って 高やけをかいている ハジちゃん。		3+0
60"		視線をお札に落とす。	ミユキ (OFF) 「でもさあ……」	3+0

Gambar 2.3. *Storyboard film animasi 'Tokyo Godfathers'* karya Satoshi Kon

(<https://uk.pinterest.com/pin/496733s033885596223/>)

Tahap selanjutnya adalah *storyboarding*, yaitu menggambar ulang *thumbnail* yang masih berbentuk kasar menjadi bentuk tokoh sesungguhnya. Tujuannya adalah memberikan gambaran yang jelas dan detail apa yang terjadi dalam *shot* tersebut. Dapat pula ditambahkan penjelasan-penjelasan kecil berbentuk tulisan tentang apa yang terjadi di dalam *shot*.

Storyboard yang telah selesai dapat dipresentasikan ke orang-orang lain, untuk melihat apakah *storyboard* yang telah dibuat sudah jelas atau belum. Perhatikan bahasa tubuh mereka saat melakukan presentasi, hal ini sama pentingnya dengan perkataan mereka. Setelah mendapat masukan dan mempelajari kekurangan dari *storyboard* yang telah dibuat, lakukan revisi sekali lagi dan tambahkan detail agar dapat terlihat jelas bagi siapa saja yang membacanya (hlm. 39-41).

2.3. Komponen dan Prinsip dalam *Storyboard*

2.3.1. *Shot*

Menurut Thompson dan Bowen (2009) *Shot* merupakan unit terkecil dari informasi fotografis dari manusia, aksi, atau kejadian di sebuah *motion picture*. Setiap *shot* merepresentasikan cara unik untuk menunjukkan atau meringkai sebuah aksi, sesuai dengan sudut kamera, posisi kamera, dan *focal length* dari lensa yang digunakan. Kesuksesan dari sebuah film bergantung dari cara pembuat film mengkomunikasikan visinya kepada penonton, dan pengaturan *shot* merupakan langkah penting agar informasi yang ingin disampaikan dapat tersampaikan kepada penonton dengan baik (hlm. 1-2, 8).

2.3.1.1 *Shot* Berdasarkan Jarak Kamera

Berdasarkan jarak kamera dari subjek (figur manusia/tokoh), *shot* dasar dibagi menjadi 9, yaitu:

1. *Extreme Long Shot/ Extreme Wide Shot*

Extreme long shot banyak digunakan untuk *establishing shot* di awal sebuah film, dan secara tradisional digunakan untuk *shot* diluar ruangan. Jenis *shot* ini memiliki jarak pandang luas dan menunjukkan *environment* yang lebar dalam *frame* (Thompson & Bowen, 2009, hlm. 12-14). Mercado (2011) mengatakan bahwa tidak hanya di awal, *shot* ini juga dapat diaplikasikan sebagai konklusi dari sebuah *scene*, biasanya untuk menyingkap suatu kejadian yang tidak terduga (hlm.77).



Gambar 2.4. *Extreme Long shot* pada film ‘*Tokyo Godfathers*’
(*Tokyo Godfathers*, 2003)

2. *Very Long Shot/ Very Wide Shot*

Menurut Thompson dan Bowen (2009) *Shot* ini mirip dengan *Extreme long shot*, hanya saja dalam *shot* ini meskipun *environment* tetap

memenuhi sebagian besar ruang di dalam *frame*, tokoh di dalamnya lebih terlihat detail. Shot ini dapat digunakan di luar dan di dalam ruangan, terutama saat suatu ruangan cukup lebar (hlm. 14).



Gambar 2.5. *Very Long Shot* pada film 'Tokyo Godfathers'
(Tokyo Godfathers, 2003)

3. *Long Shot/ Wide Shot*

Thompson dan Bowen (2009) menjelaskan bahwa *Long shot* atau *full body shot* lebih memfokuskan tokoh daripada *environment* (hlm. 14-15).

Mercado (2011) memaparkan bahwa *long shot* yang diletakkan diakhir sebuah *scene* berfungsi untuk membedakan *tone* dramatis yang dijelaskan di awal film, menandakan perubahan dalam diri tokoh (hlm. 59).



Gambar 2.6. *Long Shot* pada film 'Tokyo Godfathers'
(Tokyo Godfathers, 2003)

4. *Medium Long Shot/ Knee Shot*

Umumnya, dalam *shot* ini bagian bawah *frame* memotong bagian kaki; umumnya sedikit diatas lutut, dari sebuah tokoh (Thompson & Bowen, 2009, hlm. 15). Mercado (2011) memaparkan bahwa *shot* ini ideal untuk menjelaskan dinamika hubungan antar tokoh dari cara mereka diposisikan di dalam *frame* (dengan menggunakan *Hitchcock's rule* atau komposisi seimbang/tidak seimbang). *Shot* ini dapat menunjukkan bahasa tubuh dan ekspresi wajah serta lingkungan sekitar tokoh secara bersamaan (hlm. 53).

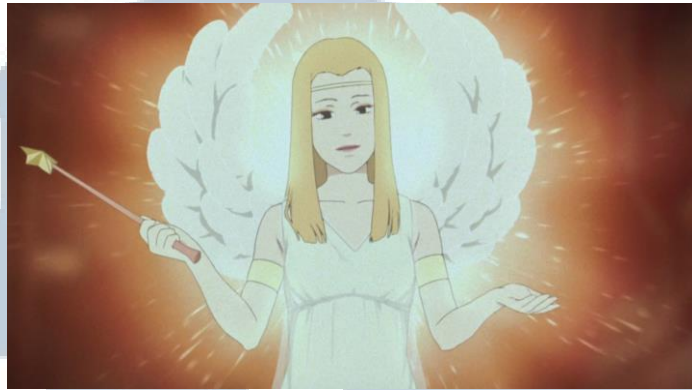


Gambar 2.7. *Medium Long Shot* pada film 'Tokyo Godfathers' (Tokyo Godfathers, 2003)

5. *Medium Shot/ Waist Shot*

Dalam *medium shot*, *frame* memotong tubuh tokoh di sekitar pinggang dan sedikit diatas pergelangan tangan jika lengan tokoh turun disamping tubuh.

Tokoh menjadi fokus utama dalam *shot ini* karena mata, pakaian, serta rambut terlihat jelas, namun kebebasan gerakan tokoh terbatas (Thompson & Bowen, 2009, hlm. 16).



Gambar 2.8. *Medium Shot* pada film 'Tokyo Godfathers'
(Tokyo Godfathers, 2003)

Menurut Mercado (2011), saat terdapat lebih dari 1 tokoh dalam *medium shot*, posisi tokoh serta bahasa tubuh dapat menjelaskan hubungan antar tokoh dengan baik. Karenanya, *shot* ini banyak digunakan dalam *two shot*, *group shot*, dan *over the shoulder shot*. *Medium shot* sangat berguna sebagai transisi antara *shot* yang luas dengan *shot* yang lebih sempit, yang dapat membuat penonton semakin terlibat dengan tokoh (hlm. 47).

6. *Medium Close-Up*

Menurut Thompson dan Bowen (2009), *Shot* ini disebut juga sebagai '*two button shot*' karena *frame* memotong tokoh tepat di dada, dan hanya kepala hingga 2 kancing teratas dari kemeja tokoh yang terlihat. *Shot* ini paling umum digunakan karena dapat memberikan banyak informasi tentang tokoh saat berbicara, mendengarkan, atau melakukan kegiatan yang tidak membutuhkan gerakan tubuh atau kepala yang luas (hlm. 17).



Gambar 2.9. *Medium Close-up* pada film 'Tokyo Godfathers'
(Tokyo Godfathers, 2003)

7. *Close-Up*

Thompson dan Bowen (2009) memaparkan bahwa *shot* yang dapat disebut juga sebagai *head shot* ini memotong bagian atas kepala tokoh dan bagian dibawah dagu hingga bahu bagian atas (hlm. 17). *Shot* ini memiliki *depth of field* dangkal sehingga penonton dapat fokus pada ekspresi tokoh tanpa terganggu oleh *background*. *Close-up shot* sebaiknya digunakan dalam momen penting dalam cerita; seperti saat tokoh membuat sebuah keputusan penting atau menunjukkan reaksi. *Shot* ini dapat kehilangan efeknya jika digunakan secara berlebihan (Mercado, 2011, hlm. 35)



Gambar 2.10. *Close-up* pada film 'Tokyo Godfathers'
(Tokyo Godfathers, 2003)

8. *Big Close-Up*

Dalam *shot* ini wajah tokoh memenuhi sebagian besar *frame*, yang membuat penonton dapat melihat setiap detail wajah dengan sangat jelas (Thompson dan Bowen, 2009, hlm. 19).



Gambar 2.11. *Big Close-up* pada film 'Tokyo Godfathers'
(Tokyo Godfathers, 2003)

9. *Extreme Close-up*



Gambar 2.12. *Extreme Close-up* pada film 'Tokyo Godfathers'
(Tokyo Godfathers, 2003)

Thompson dan Bowen (2009) memaparkan bahwa *extreme close-up* merupakan shot mendetail yang hanya fokus pada satu bagian tubuh seperti mata, mulut, telinga atau tangan. Menurut Mercado (2011), kegunaan umum dari *shot* ini adalah untuk mengisolasi sebuah objek atau

detail tokoh yang awalnya terlihat tidak penting, namun ternyata memiliki peran penting di kemudian cerita (hlm. 29).

2.3.1.2. *Shot Berdasarkan Sudut Kamera*

Beberapa jenis *shot* berdasarkan sudut kamera antara lain:

1. *Eye level shot*

Menurut Thompson dan Bowen (2009), *eye level* atau *neutral angle shot* merupakan *shot* paling umum yang terbentuk saat lensa kamera sejajar dengan mata tokoh (hlm. 40).



Gambar 2.13. *Eye Level Shot* pada film 'Tokyo Godfathers'
(Tokyo Godfathers, 2003)

2. *Low Angle shot*

Dalam *low angle shot*, kamera merekam gambar dari sudut yang lebih rendah dari sudut netral. Tokoh yang terlihat dari *low angle* akan terkesan lebih besar, penting, kuat serta dominan dalam *shot*. Tokoh yang demikian dianggap '*larger than life*' dan memiliki kekuatan yang lebih dibandingkan tokoh lain. Dari *point of view shot* yaitu *shot* dimana lensa kamera berperan sebagai mata tokoh, *shot* ini diambil dari sudut pandang

tokoh yang lebih kecil, lemah, atau sedang dalam keadaan terjepit (Thompson & Bowen, 2009, hlm. 42).



Gambar 2.14. *Low Angle Shot* pada film 'Tokyo Godfathers'
(Tokyo Godfathers, 2003)

3. *High Angle shot*

Thompson dan Bowen (2009) mendeskripsikan *high angle shot* sebagai *shot* dimana kamera mengambil gambar sebuah aksi atau tokoh dari sudut yang lebih tinggi dari sudut netral. *Shot* seperti ini dapat menyimbolkan bahwa tokoh yang terlihat di dalam *frame* lebih lemah atau sedang dalam keadaan terjepit. Jika *shot* ini merupakan *point of view shot*, *shot* ini merupakan *shot* yang diambil dari sudut pandang seorang raja, raksasa, atau makhluk yang dinilai lebih berkuasa/dominan (hlm. 41).



Gambar 2.15. *High Angle Shot* pada film 'Tokyo Godfathers'
(Tokyo Godfathers, 2003)

4. *Over the Shoulder Shot*

Mercado (2011) menjelaskan bahwa *shot* ini banyak digunakan saat terjadi dialog antara dua atau lebih tokoh, atau saat tokoh sedang melihat sesuatu. *Over the shoulder* merujuk pada peletakan kamera tepat di belakang salah satu tokoh yang sedikit menutupi *frame*, dan tokoh utama yang menjadi lawan bicara menghadap lensa. Dalam *shot* ini komposisi, *focal length*, dan *depth of field* harus diperhatikan, termasuk juga *180 degree rule*. Peletakan elemen visual dalam *shot* ini efektif untuk menyampaikan poin-poin naratif penting kepada penonton, seperti banyaknya ruang yang didominasi oleh tokoh yang membelakangi kamera dapat menunjukkan perbedaan kekuatan antara tokoh-tokoh yang sedang berdialog (hlm. 71).



Gambar 2.16. *Over the Shoulder Shot* pada film 'Tokyo Godfathers'
(Tokyo Godfathers, 2003)

2.3.1.3. *Shot Berdasarkan Pergerakan Kamera*

1. *Pan shot*

Istilah *pan* merupakan kependekan dari *panoramic*, yaitu menunjukkan pemandangan sebuah area secara tidak terputus. Dalam *pan shot* kamera

digerakkan secara horizontal namun berdiam di satu poros. *Pan shot* biasanya digunakan untuk mengikuti subjek yang bergerak melintasi sebuah tempat (*pan with shot*). *Pan shot* juga dapat digunakan untuk mengubah pandangan dari satu subjek ke subjek lain (*pan to shot*). Menggunakan *pan shot* daripada *shot-shot* pendek dalam sebuah *scene* harus memperhatikan fungsi *pan shot* yang menjaga keutuhan ruang dan waktu (Mercado, 2011, hlm.131).

2. *Tilt shot*

Mercado (2011) menjelaskan bahwa *tilt shot* mirip dengan *pan shot* yang menjaga keutuhan ruang dan waktu. Namun tidak seperti *pan shot* yang bergerak secara horizontal, dalam *tilt shot* kamera digerakkan secara vertikal dengan poros yang statis. *Tilt shot* banyak digunakan dalam *establishing shot*, yaitu memperkenalkan sebuah lokasi dengan memiringkan kamera kebawah secara perlahan. Terkadang *shot* ini berawal dengan lokasi dan berakhir dengan seorang tokoh, atau berawal dengan seorang tokoh yang melakukan aktivitas sebelum kamera dimiringkan untuk memperlihatkan lokasi tokoh tersebut (hlm. 137).

3. *Zoom shot*

Dalam *zoom shot*, kamera berada di posisi tetap sementara lensa melakukan *zoom in* (mendekat ke objek) atau *zoom out* (menjauh dari objek). Fungsi utama dari *zoom shot* ini adalah untuk mengganti komposisi ditengah *shot*, untuk menunjukkan elemen yang sebelumnya

tidak terlihat di dalam *frame*, atau menghilangkan elemen yang kurang penting agar terfokus pada satu subjek saja (Mercado, 2011, hlm. 125).

4. *Tracking shot*

Menurut Mercado (2011), dalam *tracking shot* kamera digerakkan untuk mengikuti gerakan dari subjek di samping, di depan, atau di belakangnya. *Tracking shot* banyak digunakan dalam *framing* yang lebih lebar seperti *medium shot*, *medium long shot*, dan *long shot* karena dinamisme dari komposisi *shot* dapat hilang dalam *shot* yang sempit (hlm. 155).

2.3.2. *Depth of Field*



Gambar 2.17. *Shallow and deep Depth of Field*
(Gustavo mercado, 2011)

Hart (2008) mengatakan bahwa yang dimaksud dengan *depth of field* adalah titik atau bagian dari gambar yang ingin diberi fokus tertajam, yang dapat berupa tokoh atau objek. Fokus dapat diberikan pada *foreground*, *middleground*, maupun *background* sesuai dengan bagian yang paling ingin ditonjolkan di dalam *shot* (hlm. 137). Komposisi dengan *depth of field* dalam berarti komposisi memiliki area fokus yang luas, sementara komposisi dengan *depth of field* dangkal hanya memiliki area kecil yang fokus di dalam *frame*. *Depth of field* merupakan salah

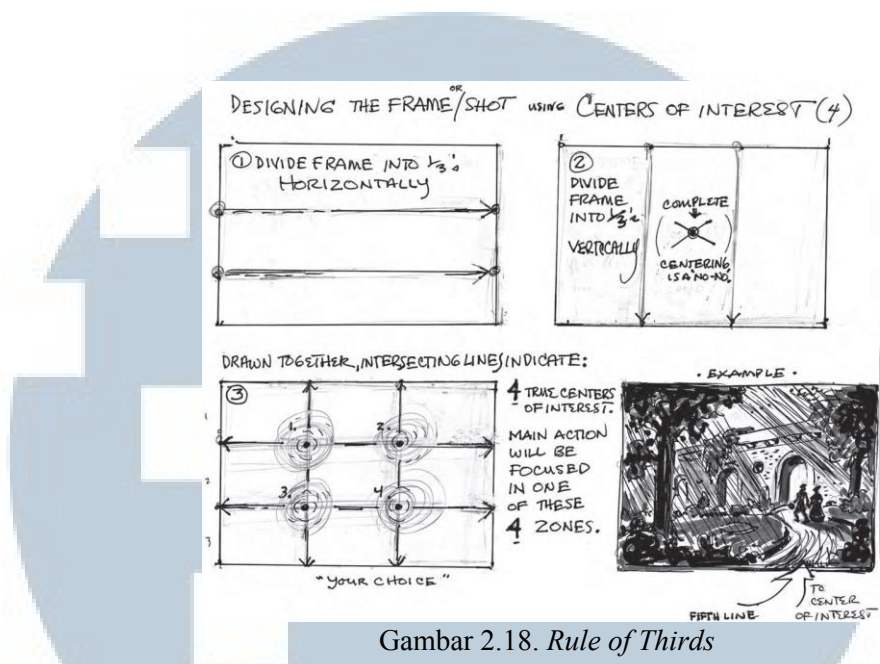
satu alat yang sangat ekspresif yang dapat digunakan untuk memanipulasi sebuah komposisi di dalam shot. *Depth of field* dapat digunakan untuk mengisolasi sebuah objek di dalam frame dengan hanya memfokuskan pada satu bagian dan membiarkan bagian lain tidak fokus. Teknik mengisolasi ini dapat digunakan untuk menyimbolkan dinamika antar objek atau tokoh (Mercado, 2011, hlm. 15).

2.3.3. Komposisi dalam Film

Menurut Thompson dan Bowen (2009), komposisi merupakan susunan terpadu dari bagian-bagian artistik yang melekat dalam media seni. Dalam film, yang dikomposisikan adalah elemen-elemen visual di dalam sebuah *frame*, terutama bagaimana *frame* tersebut dapat diisi dengan objek-objek atau informasi penting yang dapat menyampaikan suatu pesan kepada penonton (hlm. 23).

1. *Rule of Thirds*

Rule of Thirds merupakan salah satu temuan yang telah dikembangkan sejak beratus-ratus tahun yang lalu. *Rule of thirds* digunakan untuk menciptakan komposisi yang harmonis secara visual, dengan membagi tinggi dan lebar *frame* menjadi 3 bagian, dan objek ditempatkan pada perpotongan garis-garis pembagi tersebut (Mercado, 2011, hlm. 7). Hart (2008) mengatakan bahwa *Rule of thirds* ini dimanfaatkan oleh semua *storyboard artist* profesional dan oleh *production designer*. Objek yang diletakkan di tengah *frame* begitu saja akan terlihat membosankan, karena komposisi tidak pernah terbagi persis ditengah (hlm. 40).



Gambar 2.18. Rule of Thirds

(John Hart, 2008)

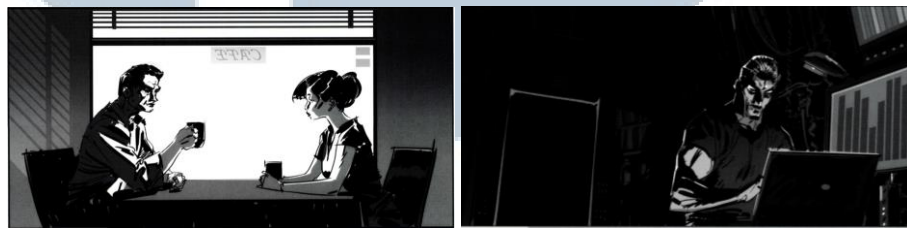
Sullivan, Schumer, & Alexander (2008) juga mengatakan bahwa komposisi yang diletakkan persis di tengah akan terlihat tidak ‘hidup’ dan terkesan malas. Sebaliknya, dengan menggunakan *rule of thirds* dan memfokuskan objek pada titik-titik perpotongan garis, komposisi akan terlihat nyaman serta mudah untuk memfokuskan penonton (hlm. 236). Meletakkan subjek dalam *rule of thirds* juga memastikan subjek tersebut memiliki *looking room*, yaitu ketentuan yang didesain untuk menyeimbangkan komposisi dengan memberikan ruang lebih ke arah mata subjek mengarah (Mercado, 2011, hlm. 7).

2. *Balanced/Unbalanced Composition*

Menurut Mercado (2011), setiap objek dalam *frame* membawa ‘berat visual’. Ukuran, warna, terang gelap, dan peletakan objek dapat mempengaruhi persepsi penonton mengenai berat visual mereka, yang

memungkinkan animator untuk membuat komposisi yang seimbang dengan mendistribusikan berat visual objek-objek di dalam *frame* dengan sama rata. Sebaliknya, komposisi tidak seimbang dapat diciptakan dengan mengonsentrasikan berat di satu area saja di dalam *frame*.

Komposisi dengan berat visual seimbang dapat digambarkan melalui komposisi simetri, dan dapat menyimbolkan keteraturan, keseragaman, atau 2 objek atau tokoh yang memiliki nilai seimbang. Komposisi dengan berat visual yang difokuskan pada satu bagian dapat menggambarkan kekacauan, kegelisahan, dan ketegangan (hlm. 8).



Gambar 2.19. *Balanced Composition and Unbalanced Composition*

(Marcos Mateu-Mestre, 2010)

3. *Hitchcock's Rule*

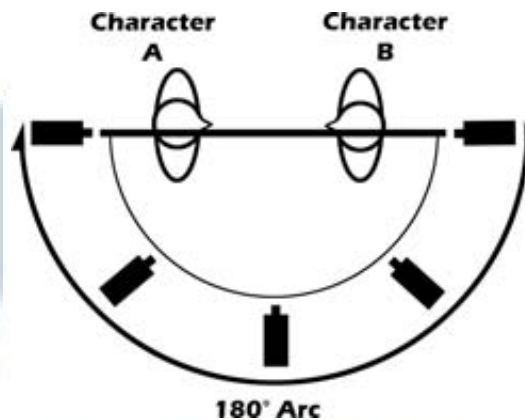
Hitchcock dalam Mercado (2011) menyatakan bahwa ukuran sebuah objek dalam *frame* harus berhubungan dengan seberapa penting objek tersebut di dalam cerita pada saat itu. Prinsip ini dapat diaplikasikan saat ada satu maupun beberapa elemen visual di dalam *frame*, dan dapat digunakan untuk menciptakan ketegangan dalam sebuah adegan, terlebih saat penonton tidak tahu alasan dibalik penekanan visual tersebut (hlm.7).



Gambar 2.20. *Hitchcock's Rule*
(Gustavo Mercado, 2011)

4. *Screen Direction/180 Degree Rule*

Vineyard (2008) menyatakan bahwa *screen direction* menentukan kemana objek mengarah dalam *scene*, ke kiri atau ke kanan. *Screen direction* penting dalam menentukan aliran visual dalam sekumpulan *shot*, dan dapat mempertahankan kontinuitas visual saat menentukan *cut* atau digunakan untuk menambahkan *impact* dalam *scene* (hlm. 16).



Gambar 2.21. *180 Degree Rule*

(Roy Thompson & Christopher Bowen, 2009)

Screen direction umumnya dikenal sebagai *180 degree rule*, yang merupakan peraturan yang dibuat untuk mempertahankan kontinuitas spasial yang harus ada kapanpun tokoh berinteraksi di dalam *scene*, dan

akan mempengaruhi posisi mereka di dalam *frame*. Peraturan ini mengharuskan kamera untuk selalu ditempatkan di satu sisi dari garis imajinasi yang diciptakan dari arah gerak tokoh sesuai yang terlihat dari *shot* yang lebih lebar. Jika garis tersebut dilanggar, maka *shot* akan terlihat janggal, karena subjek terlihat seakan-akan melihat kearah yang salah (Mercado, 2011, hlm. 11-12).

6. *Staging*

Kata *staging* digunakan untuk mendiskripsikan peletakan tokoh di dalam *frame* (Thompson & Bowen, 2009, hlm. 114). Thomas dan Johnston (1981) memaparkan bahwa *staging* mementingkan *clarity* dari sebuah aksi, kepribadian, ekspresi atau *mood* agar dapat dimengerti penonton (hlm. 53). Menurut Glebas (2013), *clarity* tersebut dapat diperoleh dengan memperhatikan siluet dari tokoh. Dari gambar 2.22. terlihat kedua tokoh memiliki *staging* yang baik karena siluet tokoh terlihat jelas dan tidak saling tertimpa. Dengan demikian aksi yang dilakukan tokoh dapat terlihat jelas (hlm. 91). Selby (2013) menambahkan bahwa *staging* meliputi cara mengkomposisikan elemen-elemen di dalam *frame* untuk mengontrol perasaan penonton. Tokoh dapat diposisikan sedemikian rupa untuk memberikan aksen antara subjek dengan lingkungan sekitarnya agar dapat menambahkan makna yang lebih mendalam terhadap pengertian serta kenikmatan penonton saat menonton film tersebut (hlm. 11).



Gambar 2.22. Contoh *Staging* yang baik
(Francis Glebas, 2013)

Selain siluet tokoh, posisi dan pergerakan tokoh di dalam *frame* juga dapat menimbulkan interpretasi berbeda terhadap penonton. Kuleshov dalam Egizii, Denny, Neuendorf, Skalski dan Campbell (2012) membagi pergerakan tersebut menjadi tiga sumbu, yaitu pergerakan secara vertikal dari atas ke bawah *frame* atau sebaliknya, pergerakan mendekati dan menjauhi kamera, serta pergerakan horizontal yaitu pergerakan dari kiri ke kanan *frame* atau sebaliknya.

Giannetti dalam Egizii et al. (2012) mengatakan bahwa pergerakan keatas atau kebawah di dalam *frame* dapat mempengaruhi interpretasi psikologis penonton terhadap tokoh. Pergerakan keatas dapat membuat tokoh terlihat lebih kuat dan dominan, sementara pergerakan kebawah dapat membuat tokoh terlihat lemah atau tunduk. Kuleshov meneliti lebih dalam mengenai pergerakan ini dan menemukan kaitan antara kecepatan pergerakan tokoh dengan interpretasi penonton terhadap tokoh tersebut. Ia mengatakan bahwa pergerakan keatas yang cepat dapat menunjukkan kesan kuat terhadap tokoh, namun pergerakan perlahan keatas dapat

menimbulkan kesan sebaliknya. Begitu pula dengan pergerakan kebawah; pergerakan cepat kebawah dapat diinterpretasikan bahwa tokoh tersebut memiliki sebuah kelemahan, sementara pergerakan pelan kebawah dapat menyimbolkan tokoh yang menjadi kuat. Selain pergerakan vertikal, pergerakan tokoh yang mendekati dan menjauhi kamera juga dapat mempengaruhi interpretasi penonton terhadap tokoh tersebut.

Eisenstein dalam Egizii et al. (2012) menyebutkan bahwa pergerakan tokoh menjauhi kamera dapat menimbulkan kesan psikologis bahwa tokoh tersebut menjauhi penonton secara emosional. Pergerakan mendekati kamera dapat menimbulkan kesan yang sangat berbeda terhadap penonton. Giannetti berkata bahwa pergerakan tokoh mendekati kamera dapat diinterpretasikan sebagai sesuatu yang agresif atau mengancam.

Kuleshov dalam Egizii et al. (2012) mengatakan bahwa pergerakan lateral atau pergerakan tokoh dari satu sisi ke sisi lain *frame* lebih terlihat dan mudah diinterpretasikan oleh penonton daripada gerakan lainnya. Giannetti juga memaparkan bahwa pergerakan tokoh dari kanan ke kiri *frame* mempunyai pengaruh emosional berbeda daripada pergerakan tokoh dari kiri ke kanan. Pergerakan tokoh dari kiri ke kanan dipersepsikan sebagai pergerakan yang normal atau lazim. Sebaliknya, pergerakan dari kanan ke kiri dipersepsikan sebagai pergerakan yang tidak wajar dan tidak nyaman. Salah satu faktor yang mempengaruhi hal ini adalah

karena mata manusia cenderung memproses sebuah gambar dari kiri ke kanan. Bonfiglioli dan Casasanto dalam Egizii et al. (2012) juga memaparkan bahwa salah satu faktor yang mendukung hal ini adalah bahasa dalam budaya barat dipresentasikan secara horizontal dari kiri ke kanan, sehingga pergerakan yang demikian terlihat lebih alamiah.

Ebert dalam Egizii et al. (2012) memaparkan bahwa Alfred Hitchcock selalu menganut pandangan bahwa tokoh yang lebih lemah atau jahat diposisikan di sebelah kiri *frame*, sementara tokoh yang baik atau dominan diposisikan disebelah kanan *frame*. Karena alasan inilah tokoh yang baik namun berada di sebelah kiri, atau sisi ‘jahat’ dari *frame* harus bergerak ke sebelah kanan *frame*, dan pergerakan ini dipersepsikan sebagai gerakan yang positif, dan sebaliknya. Pergerakan ini dapat digunakan oleh sutradara untuk menyampaikan pesan penting mengenai keadaan psikologis atau situasi yang sedang dialami tokoh tersebut.

Salah satu film yang menerapkan pandangan ini adalah film *Strangers on a Train* (1951) oleh Alfred Hitchcock. Dalam sekuen awal film ini (gambar 2.23.), sebelum penonton dapat melihat wajah dari tokoh-tokoh dalam film, Hitchcock memperkenalkan tokoh protagonis dan antagonis film melalui *shot* yang hanya memperlihatkan kaki mereka yang berjalan. Kedua tokoh tersebut bergerak ke arah lateral yang saling berlawanan, yang dengan efektif menyampaikan kepada penonton bahwa mereka akan bertemu dan berada konflik dengan satu sama lain. Sang

tokoh utama terlihat bergerak ke arah kanan yang dianggap nyaman, sementara sang antagonis terlihat bergerak ke arah kiri, yang dapat menimbulkan kesan bahwa ada sesuatu yang janggal terhadapnya.



Gambar 2.23. Penerapan pergerakan lateral untuk menggambarkan kondisi psikologis tokoh dalam film 'Strangers in a Train' (Strangers in a Train, 1951)

7. *Negative Space*

Negative space sesungguhnya adalah bagian yang seharusnya paling tidak penting dalam gambar, yaitu ruang diluar dan diantara elemen yang dianggap sebagai fokus utama dan subjek dari komposisi. Namun *Negative space* sering digunakan sebagai bagian aktif dari pesan yang ingin disampaikan (Mateu-Mestre, 2010, hlm. 42). Menurut Jones dan Oliff (2007), komposisi dalam animasi, seperti komposisi dalam lukisan, membutuhkan perpaduan yang menarik antara *positive space* (subjek) dan *negative space* (*background*). Komposisi harus memberikan titik fokus yang jelas agar perhatian penonton dapat tertuju pada aksi dalam *frame*. (hlm. 297).



Gambar 2.24. *Lookroom*
(Paprika, 2006)

Salah satu pengaplikasian *negative space* adalah *lookroom*, yaitu area kosong di dalam *frame* yang memberikan jarak antara mata subjek dan pinggiran *frame* kemana pandangan mata subjek mengarah. *Negative space* atau ruang kosong tersebut membantu menyeimbangkan *frame* dimana berat objek (kepala subjek) memenuhi di salah satu sisi *frame* dan berat dari ruang kosong tersebut memenuhi sisi yang berlawanan. Komposisi seperti ini juga dapat membuat penonton penasaran apa yang sebenarnya dilihat oleh subjek (Thompson & Bowen, 2009, hlm. 28).

7. *Lighting*

Mateu-Mestre (2010) mengatakan bahwa penggunaan pencahayaan, *staging* dan *framing* yang tepat dalam sebuah komposisi dapat menciptakan *shot* yang mudah dibaca dan dapat mengarahkan mata penonton pada elemen penting di dalam *frame*. Tanpa adanya dialog pun, penggunaan pencahayaan yang berbeda dalam sebuah *shot* dapat diinterpretasikan menjadi situasi berbeda-beda di mata penonton. Dalam gambar 2.25. terdapat sebuah *shot* yang menggambarkan dua tokoh yang

sedang duduk di sebuah restoran, namun dengan pencahayaan yang berbeda-beda.



Gambar 2.25. Penerapan lighting dalam komposisi *shot*
(Mateu-Mestre, 2010)

Pada gambar pertama, tidak ada halangan di ruang antara kedua tokoh, memberikan impresi bahwa percakapan diantara mereka lancar dan positif. Kedua tokoh juga memiliki pencahayaan yang sama, yang memperlihatkan kesan *balance* atau keseimbangan diantara kedua tokoh.

Dalam gambar kedua terdapat elemen-elemen yang berat secara visual diantara kedua tokoh, yaitu lampu dan tanaman di latar belakang *shot*. Komposisi seperti ini memberikan kesan bahwa komunikasi diantara kedua tokoh terputah-putah atau canggung. Pencahayaan serta latar belakang kedua tokoh yang berbeda pun menimbulkan kesan bahwa mereka berada di ruang yang berbeda.

Gambar ketiga memperlihatkan salah satu tokoh yaitu tokoh perempuan disinari cahaya sementara tokoh laki-laki dibiarkan gelap. Hal ini dapat menyimbolkan bahwa tokoh yang disinari cahaya memiliki maksud yang lebih baik daripada tokoh yang berada dalam kegelapan, yang biasanya disimbolkan sebagai seseorang yang bermaksud negatif.

Pada gambar keempat, tokoh pria diberi pencahayaan yang memiliki kontras lebih mencolok dibandingkan tokoh lain. Hal ini membuat mata penonton akan langsung tertuju kepada sang tokoh pria, yang membuatnya menjadi fokus di dalam *frame* (hlm. 36-37).

Selain mengarahkan fokus dalam *shot* dan mengimplikasikan karakter tokoh, teknik pencahayaan juga dapat memperlihatkan serta menyembunyikan emosi tokoh. Dalam gambar 2.26. terlihat seorang

tokoh pria yang khawatir akan apa yang sedang dipikirkan pasangannya. Pencahayaan dalam *shot* ini dirancang agar penonton seakan-akan ditempatkan di sudut pandang sang tokoh pria, dengan menunjukkan hanya ekspresi sang pria dan menyembunyikan ekspresi pasangannya dalam kegelapan agar baik sang pria maupun penonton harus menerka-nerka apa yang sebenarnya sedang dipikirkan oleh sang tokoh wanita.



Gambar 2.26. Penerapan lighting dalam komposisi *shot* untuk menunjukkan emosi tokoh (Mateu-Mestre, 2010)

2.3.4 Transisi

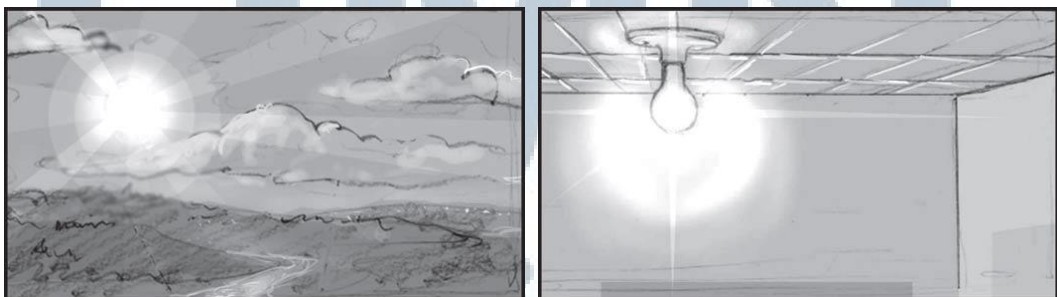
Menurut Sullivan, Schumer, & Alexander (2008) Meskipun transisi akan lebih terlihat di dalam *animatic* maupun hasil akhir film, transisi juga merupakan salah satu hal yang harus diperhitungkan dalam perencanaan sebuah film. Terdapat dua jenis transisi, yaitu transisi *technical* yang lebih terfokus pada proses mekanik dari digital *editing* serta *visual effect* yang dihasilkan; serta transisi *pictorial* yang fokus pada bagaimana gambar yang diletakkan berurutan dapat membantu menggerakkan ide cerita. Transisi-transisi ini dapat memperpanjang atau memendekkan waktu, serta meningkatkan *mood* dan energi dalam sebuah sekuen.

1. *Technical editing transitions*

Setiap perubahan dari satu *shot* ke *shot* lain disebut *cut*. Transisi *technical* yang umum diantaranya *standard cut*, *fade to black or to white cut*, dan *cross dissolve*. *Fade to black cut* dapat menunjukkan bahwa waktu telah berlalu diantara akhir dari sebuah *shot* ke awal *shot* berikutnya. *Cross dissolve cut* dapat menunjukkan bahwa *shot* terjadi di tempat atau waktu berbeda.

2. *Pictorial transitions and match cuts*

Kebanyakan film naratif terbuat dari *shot-shot* berkelanjutan. *Shot* tersebut dapat dipotong menjadi *shot* yang mirip dengan *shot* sebelumnya atau berubah sama sekali. *Match cut* adalah saat sebuah *shot* dipotong menjadi *shot* dengan kejadian atau bentuk yang serupa. *Match cut* dapat digunakan untuk menciptakan aliran natural dari gambar-gambar antar *shot* sehingga *cut* dari *shot* tersebut tidak terasa. Selain itu, *match cut* digunakan untuk menghubungkan 2 jenis gambar yang berbeda namun memiliki bentuk atau warna yang sama.



Gambar 2.27. Contoh *Match Cut*

(Karen Sullivan, Gary Schumer & Kate Alexander, 2008)

3. *Clean entrance/exit*

Clean entrance terjadi saat *shot* menunjukkan sebuah tempat terlebih dahulu, lalu tokoh atau objek memasuki *frame* tanpa menggunakan *cut*. *Clean exit* menunjukkan tokoh atau objek tersebut keluar *frame*, namun *shot* tetap menunjukkan tempat yang sama sebelum *shot* berlanjut ke *shot* selanjutnya. Dengan menunjukkan lokasi terlebih dahulu sebelum tokoh masuk atau setelah tokoh keluar dari *frame*, interpretasi penonton mengenai pergantian waktu dapat berubah.

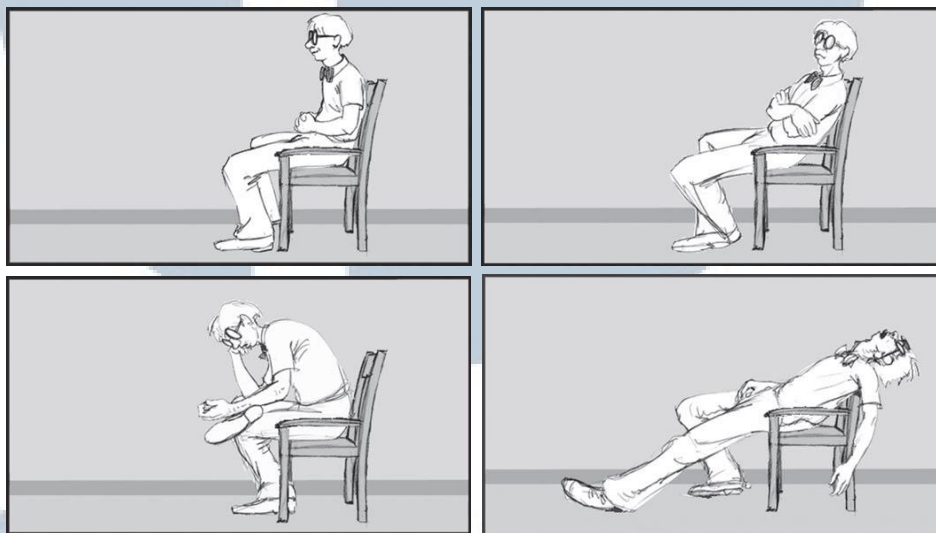
Contohnya seperti yang terlihat dalam gambar 2.28., saat tokoh keluar dari *frame* seutuhnya dalam sebuah *shot* berlatar halaman sekolah yang kosong, lalu di *shot* berikutnya latar belakangnya berubah menjadi rumah tokoh tersebut dan sang tokoh masuk kedalam *frame*, penonton dapat menyimpulkan bahwa waktu telah berlalu saat tokoh tersebut berada di sekolah hingga ia sampai kerumahnya.



Gambar 2.28. Contoh *Clean Exit* dan *Clean Entrance*
(Karen Sullivan, Gary Schumer & Kate Alexander, 2008)

4. *Jump cut*

Jump cut adalah *cut* dimana tokoh yang sama atau sebuah gambar yang berpindah secara tiba-tiba dari satu *shot* ke *shot* selanjutnya, terkadang dengan merusak aliran antara ruang dan waktu. *Jump cut* dapat digunakan untuk mempercepat gambaran pergantian waktu agar tidak terkesan membosankan, namun penonton masih dapat merasakan panjangnya pergantian waktu tersebut (hlm. 203-209).



Gambar 2.29. Contoh *Jump Cut*
(Karen Sullivan, Gary Schumer & Kate Alexander, 2008)