

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Animasi

Johnston dan Thomas (1981) mengatakan bahwa animasi merupakan sekumpulan gambar atau proyeksi dari foto objek yang bergerak pada suatu layar yang memiliki kecepatan konstan (Johnston dan Thomas, 1981, hlm. 13).

Menurut Williams (2009), animasi adalah sebuah kumpulan gambar bergerak, dimana gambar tersebut bisa menceritakan suatu cerita dan dapat berinteraksi dengan gambar gambar lainnya (Williams, 2009, hlm. 11).

2.2. *Visual storytelling*

Menurut Norsensus media forum untuk menggunakan video, gambar, simbol, warna dan kata kata demi mengekspresikan ide, menggambarkan informasi atau menceritakan hubungan visual. *Visual storytelling* adalah tentang membuat informasi yang *complex* menjadi sederhana dan juga untuk menangkap perhatian orang. *Visual storytelling* menggunakan banyak bentuk dan tampil pada berbagai media seperti video, animasi, bagan, peta dan lain lain. *Visual storytelling* menceritakan cerita dengan bentuk visual untuk mencari tahu tentang berapa banyak, kapan dan dimana. *Visual storytelling* bisa menampilkan banyak elemen visual dan memunculkan pola rahasia.

2.3. Storyboard

Menurut Hart (2008), *storyboard* merupakan salah satu langkah pertama dalam mengerjakan pre-produksi. *Storyboard* bertujuan untuk membuat visualisasi dari *frame* ke *frame* lalu *shot* ke *shot*.

2.4. Shot

Brown (2013) mengatakan bahwa jika kita berpikir tentang bahasa sinema maka *shot* adalah kosa katanya dan agaimana cara kita mengaturnya bersama akan menjadi *syntax* pada bahasa ini (Brown, 2013, hlm 17).

1. Wide Shot

Brown (2013) mengatakan bahwa *wide shot* adalah jenis *frame* dimana kita bisa melihat keadaan sekitar dan ini membuat semua relatif ke subjek. Untuk contoh, jika *script* film mengatakan “*Wide shot --- the English Countryside*” maka kita berbicara tentang *scene* panorama yang besar.



Gambar 2.1. Film “*The Shining*”
(*The Shining*, 1980)

2. *Establishing Shot*

Brown (2013) mengatakan bahwa *establishing shot* biasanya adalah *wide shot*. Ini adalah *scene* pembuka untuk menunjukkan lokasi tempat kejadian berada. Contoh dari ini adalah “*Establishing --- Helen’s office*” dimana akan adanya *wide shot* yang terjadi di dalam gedung kantor. Jadi, ketika kita melakukan *cut* pada *shot* Helen berada dimejanya – kita akan mengetahui lokasi dimana dia berada.

3. *Character Shot*

Brown (2013) mengatakan bahwa banyak istilah berbeda untuk *shot* yang berfokus pada tokoh. Hampir semua film dan film pendek menceritakan tentang tokoh. Maka, *character shot* merupakan salah satu *fundamental* dalam membangun *blocking* dalam sinema.

4. *Full Shot*

Brown (2013) mengatakan *full shot* mengindikasikan bahwa kita melihat karakter dari ujung kepala sampai ujung kaki. Ini juga dapat diaplikasikan kepada objek. Seperti contoh: *full shot* tentang mobil berarti memasukan semua bagian pada mobil.



Gambar 2.2. Film “*Toy Story*”
(*Toy Story*, 1995)

5. *Two Shot*

Brown (2013) mengatakan bahwa *two shot* adalah ketika suatu *frame* menunjukkan dua tokoh. Interaksi antar dua tokoh di dalam *scene* merupakan *fundamental* penting dalam *storytelling*. Maka dari itu, *two shot* akan menjadi *shot* yang paling sering digunakan dalam pembuatan sebuah film. Dua tokoh ini tidak perlu dijajarkan simetri dalam satu *frame*. Mereka bisa saling menatap satu sama lain atau mereka menatap ke arah yang sama baik ke arah kamera atau memalingkan kamera dan lain-lain.



Gambar 2.3. Film “Zootopia”
(Zootopia, 2016)

6. *Medium Shot*

Brown (2013) mengatakan *medium shot* bekerja seperti *wideshot*, yaitu relatif kepada subjek dan lebih dekat dari *full shot*. Contoh dari *medium shot* adalah ketika seseorang sedang duduk di meja restoran dan ia ditunjukkan hanya bagian dada sampai kepalanya saja. Dengan *shot* ini, kita bisa melihat detail ekspresi tokoh dan detail tentang apa yang sedang dia lakukan.



Gambar 2.4. Film “Peterpan”
(Peterpan, 1950)

7. *Close-ups*

Brown (2013) mengatakan bahwa *close up* adalah salah satu *shot* yang paling penting. *Close up* biasanya menunjukkan bagian dari atas kepala sampai bagian kerah baju. Jika *shot* dipotong di daerah bahu, maka *shot* itu disebut sebagai *head and shoulders* dan jika *shot* dipotong di daerah bawah dagu maka itu disebut sebagai “*A choker, A tight close*” yang berarti *shot* yang lebih dekat lagi dengan memotong beberapa bagian di jidat atas dan dagu bawah. Yang terakhir adalah *extreme close up* dimana *shot* ini hanya menunjukkan mata karakter saja.



Gambar 2.5. Film “*Inside Out*”
(*Inside Out*, 2015)

8. *Over The Shoulder*

Brown (2013) mengatakan bahwa variasi dari *close up* adalah *over the shoulder* atau biasa di sebut *OTS*, adalah ketika melihat karakter lewat bagian atas bahu karakter lain. Ini berguna untuk menempatkan posisi penonton kedalam salah satu sudut pandang karakter yang sedang berinteraksi.



Gambar 2.6. Film “*Tangled*”
(*Tangled*, 2010)

9. *Cutaways*

Brown (2013) mengatakan bahwa *cutaway* adalah *shot* yang menunjukkan orang atau benda selain karakter utama tetapi masih dalam *scene* yang sama. Definisi utama *cutaway* adalah sesuatu yang kita tidak lihat di *scene* sebelumnya. Contohnya untuk melihat pemandangan di jendela atau kucing yang tidur di lantai.



Gambar 2.7. Film “*Garfield*”
(*Garfield*, 2004)

10. *Reaction Shot*

Brown (2013) mengatakan bahwa *reaction shot* adalah *shot* yang memiliki tipe spesifik seperti *close up* dan *medium shot*. Contohnya berupa adegan suatu yang terjadi atau tokoh yang mengatakan sesuatu kemudian di *cut* ke tokoh lain yang

bereaksi terhadap kejadian itu. Biasanya reaksi ini di gambarkan lewat raut wajah dan pergerakan badan dan bukan dialog.

11. *Inserts*

Brown (2013) mengatakan bahwa *inserts* adalah bentuk isolasi kecil dari *scene* yang besar, sesuatu yang kita sudah lihat pada *wide shot*. Contohnya adalah seorang perempuan sedang membaca buku lalu di-*cut* untuk melihat buku apa yang dia baca lebih dekat.

12. *Connecting Shot*

Brown (2013) mengatakan bahwa ketika sebuah *scene* yang memiliki banyak tokoh atau benda tidak bisa di *frame* dalam satu *shot* maka ada alternatif yang disebut *connecting shot*. Contohnya adalah ketika seorang *sniper* sedang mengintai musuhnya. *Shot* akan bermula dari *sniper* lalu dilanjutkan ke targetnya.

13. *Transitional Shot*

Brown (2013) mengatakan bahwa *shot* yang bertujuan untuk dua *scene* disebut *transitional shot*. *Shot* ini dapat digunakan pada akhir *scene* atau diantara *scene*. Contohnya adalah *shot sunset* yang dilanjutkan ke pada *shot* lain.

2.5.Editing

Menurut Bowen dan Thompson (2009), *editing* gambar bergerak adalah proses mengorganisasikan, melihat ulang, memilih dan menyatukan gambar dengan suara yang ada dalam produksi. Hasil dari *editing* itu seharusnya menghasilkan sebuah *storytelling* yang baik dan dapat dinikmati.

1. *Cut*

Cut adalah perubahan instan dalam satu *shot* ke *shot* selanjutnya. *Frame* terakhir pada satu *shot* dilanjutkan langsung ke *frame* pertama pada *shot* selanjutnya.

2. *Dissolve*

Dissolve adalah perubahan berupa gradasi dari akhir *shot* ke dalam *shot* selanjutnya. Hal ini dicapai dengan cara mengurangi *opacity shot* terakhir lalu di saat bersamaan menaikkan *opacity shot* selanjutnya ke pada layar.

3. *Wipe*

Wipe adalah garis atau sebuah *shape* yang bergerak melewati layar dan menghilangkan gambar dari *shot* yang berakhir bersamaan dengan menunjukkan *shot* selanjutnya dari belakang garis atau *shape* itu.

4. *Fade*

Fade adalah pergantian perlahan dari warna hitam pekat ke gambar pada *shot*. Bisa mulai dari warna hitam ke gambar atau biasa disebut *fade-in* atau dari gambar lalu berubah ke warna hitam yang disebut *fade-out*.

2.6. Simple Shot

Simple shot adalah *shot* yang tidak memiliki pergantian *focal length* (*zoom*), tidak memiliki *tilt* dan *panning* dan juga tidak memiliki pergerakan kamera. *Shot* ini menunjukkan subjek bergerak dengan cara yang *simple* di layar yaitu dengan cara berdiri diam tanpa pergerakan.

2.7. Complex Shot

Berbeda dengan *simple shot*, *complex shot* adalah *shot* yang memiliki minimal tiga buah elemen seperti pergerakan kamera, pergerakan lensa atau pergerakan subjek.

2.8. Composition

Menurut Jacob (1926), komposisi adalah salah satu cara untuk mengekspresikan pemikiran yang ada didalam pikiran seorang artis. Hal ini dapat dilakukan dengan memanfaatkan warna, garis, massa, bentuk dan juga cahaya. Lalu, semua itu digabungkan untuk membuat sebuah kesan atau ide dari seorang artis.

2.8.1. Screen Direction

Dalam pemotongan *shot*, harus ada konsistensi *screen direction*. Baik itu dari *frame* kiri ke kanan ataupun dari *frame* kanan ke kiri. Ruang dalam film itu sendiri adalah dunia dimana tokoh tinggal dan bergerak maka dari itu ruang dalam film harus diperlakukan seperti layaknya ruang pada dunia nyata.

1. 180 Degree Rule / Axis of action

Dalam mengolah *screen direction*, *axis of action* atau garis imajiner yang kita ambil *shot*-nya harus di perhatikan. Aturan 180 derajat adalah aturan ketika kita meletakkan kamera untuk merekam kejadian dalam *scene* yang biasanya menampilkan beberapa karakter dan latar tempat pada satu *shot*. *Axis of action* atau garis imajiner disini ditarik dari garis mata karakter yang ada di *shot* itu, memotong semua lokasi tempat dan menentukan apa yang berada di kiri dan apa yang berada di kanan. Ketika di lanjutkan ke *shot* yang berupa *medium close up*, konsistensi arah dan penempatan yang di tarik dari garis imajiner tadi harus

sama dengan yang ada pada shot *medium close up* selanjutnya sehingga terjadi *continuity* pada scene tersebut.

2. *Matching Angles*

Matching angles adalah ketika adanya *shot* interaksi yang memiliki *angle* yang sama antar dua tokoh dan ukuran yang sama besar di dalam frame. Contohnya ketika ada *close up* pada tokoh A yang sedang berinteraksi dengan tokoh B maka *close up* ketika tokoh B berinteraksi dengan tokoh A akan sama seperti ketika tokoh A berinteraksi dengan tokoh B.

3. *Matching Eye-Line*

Sight line adalah garis imajiner yang menghubungkan mata karakter apapun objek yang dia lihat. Jika ada dua orang berinteraksi, maka wajah atau mata orang yang sedang berinteraksi akan menjadi subjek dari garis imajiner. Contoh lain adalah ketika seseorang sedang melihat ke jam dinding lalu *shot* selanjutnya merupakan *shot close up* jam dinding tersebut.

4. *Continuity of Action*

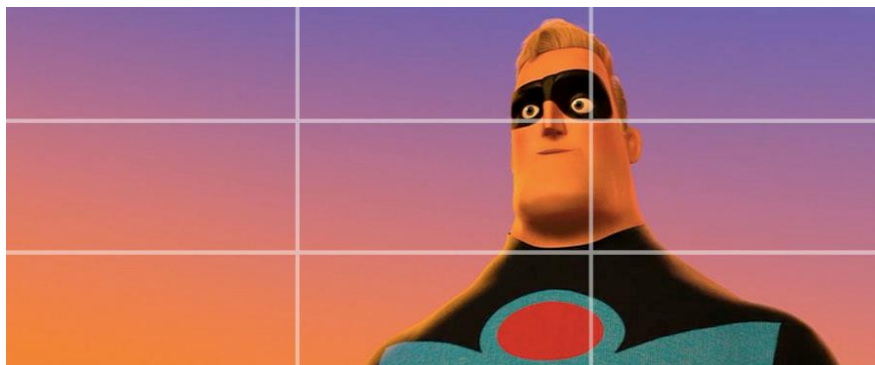
Dalam sebuah *scene*, harus adanya *flow* yang terjadi dalam setiap perubahan *shot*. Aksi dari sebuah tokoh harus disesuaikan ketika adanya pergantian *shot* dari *shot* satu ke *shot* lainnya. Untuk menciptakan *flow*, dibutuhkan presisi pemotongan *shot* yang baik dan tepat.

2.8.2. *The Rule of Thirds*

Menurut Thompson (2009), *The Rule of Thirds* adalah garis bantu dalam penggunaan komposisi dalam film atau animasi dimana *frame* dibagi menjadi tiga bagian

horizontal dan juga vertikal yang menjadikan adanya sembilan kotak sama besar dalam sebuah *frame*.

Tujuan melakukan pembagian ini adalah menjadi alat bantu meletakkan objek dalam sebuah *frame*, seperti contoh dalam suatu *frame* karakter utama di letakan pada kiri bawah *frame* sesuai dengan *Rule of Third* yang menciptakan komposisi yang menarik.



Gambar 2.8. Film “*The Incredibles*”
(*The Incredibles*, 2004)

2.8.3. *Headroom*

Ketika melakukan *shot* dengan tipe *medium shot*, *long shot*, *close up*, ada aturan tentang dimana seharusnya kepala seseorang harus diletakan dalam sebuah *frame*. Aturan ini sangat berdampak pada penggunaan *medium shot* dan juga *close up*, karena semakin dekatnya sebuah *shot* maka semakin besar juga ruang yang dipakai oleh karakter dalam penempatan sebuah *frame*.

Manusia pada dasarnya sering menatap muka terhadap satu sama lain dan fitur utama yang paling penting adalah mata dan juga mulut karena mata dan mulut berkomunikasi paling banyak. Hal ini bisa dimanfaatkan untuk menunjukkan keadaan emosi karakter. Dan oleh karena itu penempatan kepala dalam sebuah

frame sangatlah penting, aturan itu disebut sebagai *headroom*. *Headroom* lebih spesifik tentang seberapa besar ruang yang digunakan untuk menempatkan kepala karakter di dalam *frame*.

Headroom dibagi menjadi dua yaitu *subjective shooting* dan juga *objective shooting*. Dimana *subjective shooting* adalah ketika mata karakter menatap lurus ke kamera dan berinteraksi langsung ke penonton. Contohnya adalah ketika sebuah reporter sedang membawakan berita dimana reporter tersebut menatap kamera secara langsung dan berinteraksi dengan penonton. *Objective shooting* adalah ketika karakter menganggap bahwa kamera tersebut tidak ada dan kamera hanya sebagai alat untuk mengobservasi aksi dari karakter yang ada, contoh dari *objective shooting* adalah seperti menonton film pada kebanyakan dimana karakter dalam film tidak sadar akan kehadiran kamera yang sedang merekam aksi yang mereka lakukan.



Gambar 2.9. Film “*The Incredibles*”
(*The Incredibles*, 2004)

2.8.4. *Principal of Design*

Menurut Block (2008), *principal of design* adalah hal yang paling dasar dan mencakup hal-hal seperti *Line*, *space*, *shape*, *movement* dan *form*.

1. *Line*

Definisi dari *line* adalah sebuah perpanjangan dari dua titik yang saling berhubungan, menciptakan sebuah pinggiran. Cara seorang designer menggunakan garis dalam komposisi adalah dengan menjadikan garis menjadi sebuah bentuk atau membentuk batasan dalam komposisi. Aspek yang harus diperhatikan dalam menggunakan garis adalah ketebalannya, arahnya dan juga Panjang dari garis itu.

2. *Space*

Ruang dapat menjadi sebuah area yang *flat* maupun menjadi area yang memiliki *volume*. Ruang yang tertutup *flat* disebut *shape*, sedangkan ruang yang terbuka dan memiliki *volume* disebut *space*. Kedua hal ini tidak dapat dipisahkan. Dengan mengabungkan *space* dan *shape*, terjadilah ilusi kedalaman dari *foreground* dan *background*. Relasi ini disebut sebagai *negative space*.

3. *Movement*

Pergerakan dibagi menjadi dua jenis yaitu pergerakan nyata dan juga pergerakan fiktif dimana dalam film semua yang ada di dalam *frame* merupakan pergerakan fiktif dari kumpulan gambar yang disusun dengan kecepatan tertentu seperti 24 *frame per second* atau 30 *frame per second*.

Pergerakan kamera dibagi menjadi tiga kelas yang berbeda, yaitu arah, ukuran dan juga kecepatan. Maksud dari arah adalah dimana adanya pergerakan menuju arah tertentu – misalnya horizontal ataupun vertikal. Ukuran mengacu kepada pergerakan kamera dimana semakin dekat kamera kepada, maka objek akan semakin besar ukurannya di dalam *frame* dan juga kebalikannya.

Kecepatan pergerakan bisa berupa pelan, sedang dan juga cepatnya pergerakan kamera. Biasanya pergerakan yang lamban menimbulkan kesan afinitas karena perubahan visual terjadi dengan lambat, sedangkan pergerakan kamera yang cepat dapat menciptakan kesan intens karena dapat menimbulkan perubahan kontras dalam komponen visual.

Jenis jenis komposisi seperti di atas bertujuan untuk membangun komunikasi yang baik antara satu tokoh ke tokoh lainnya, sehingga terjadi sebuah komunikasi yang baik. Menurut Uchyana (2002), komunikasi sebagai proses komunikasi pada hakikatnya adalah proses penyampaian pikiran, atau perasaan seseorang kepada orang lain.

2.9.Sosiologi Komunikasi

Menurut Bungin (2006) sosiologi komunikasi adalah kekhususan sosiologi dalam mempelajari interaksi sosial yaitu suatu hubungan atau komunikasi yang menimbulkan proses saling pengaruh – mempengaruhi antara individu, individu dengan kelompok maupun antarkelompok.

1. Komunikasi individu dengan individu

Komunikasi individu dengan individu adalah komunikasi antar-perorangan dan terjadi secara pribadi baik secara langsung ataupun tidak langsung. Seperti contoh adalah komunikasi secara langsung dengan bertatapan wajah atau juga percakapan yang terjadi lewat telepon gengam.

2. Komunikasi kelompok

Komunikasi kelompok adalah dimana komunikasi yang pembahasannya menfokuskan kepada interaksi orang orang atau individu individu dalam kelompok, komunikasi kelompok melibatkan komunikasi antarpribadi. Contohnya adalah komunikasi yang terjadi pada kelompok bermain ataupun keluarga.

3. Komunikasi organisasi

Komunikasi organisasi adalah komunikasi yang terjadi dalam jaringan organisasi. Komunikasi organisasi melingkup komunikasi individu dan juga komunikasi kelompok, dimana pembahasan dari komunikasi organisasi adalah mengenai struktur dan fungsi organisasi. Seperti contoh adalah percakapan yang terjadi dalam organisasi mahasiswa.

4. Komunikasi sosial

Komunikasi sosial adalah komunikasi yang terjadi secara langsung antar komunikator dan komunikan. Komunikasi diarahkan secara dua arah untuk mencapai suatu integrasi sosial, seperti contoh: komunikasi yang terjadi dalam suatu lembaga.

Dalam komunikasi ada yang disebut sebagai proses interaksi sosial yang berarti kegiatan dalam berkomunikasi

2.10. Proses-Proses Interaksi Sosial

Ada dua golongan proses sosial sebagai akibat dari interaksi sosial, yaitu proses sosial asosiatif dan proses sosial disosiatif.

1. Proses Asosiasif

Proses asosiasif adalah proses yang terjadi dengan adanya saling pengertian dan kerja sama timbal balik antara individu atau kelompok satu sama lainnya. Proses ini menghasilkan pencapaian tujuan Bersama.

2. Kerja sama

Kerja sama adalah usaha Bersama diantara individu atau kelompok demi mencapai satu tujuan Bersama. Proses terjadinya kerja sama adalah ketika kedua pihak menyadari adanya kepentingan atau ancaman yang sama.

3. Akomodasi

Akomodasi adalah proses sosial yang menunjukkan pada suatu keadaan yang seimbang dalam interaksi sosial antara individu dan antarkelompok di dalam masyarakat, terutama yang berhubungan dengan norma dan nilai sosial yang ada dalam masyarakat tersebut.

2.11. Proses Disosiasif

Proses sosial disosiasif merupakan proses oposisi atau perlawanan yang dilakukan antar individu dan antarkelompok dalam proses sosial pada suatu masyarakat. Oposisi diartikan dengan cara berjuang melawan seseorang atau kelompok tertentu yang tidak mendukung perubahan proses pencapaian tujuan yang diinginkan.

1. Persaingan

Persaingan adalah proses sosial di mana individu atau kelompok berjuang dan bersaing untuk mencapai tujuan yang serupa atau sama tanpa mempergunakan ancaman atau kekerasan.

2. Kontroversi

Kontroversi adalah proses sosial yang berada antara persaingan dan juga pertentangan. Kontroversi adalah proses sosial dimana terjadi pertentangan pada tataran konsep.

3. Konflik

Konflik adalah proses sosial dimana individu ataupun kelompok sadar akan perbedaan-perbedaan yang ada baik dari fisik maupun ideologi dengan kepentingan masing-masing individu atau kelompok. Perbedaan ciri tersebut dapat mempertajam perbedaan yang ada sehingga dapat terjadi hal-hal seperti ancaman dan kekerasan fisik.