



### **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

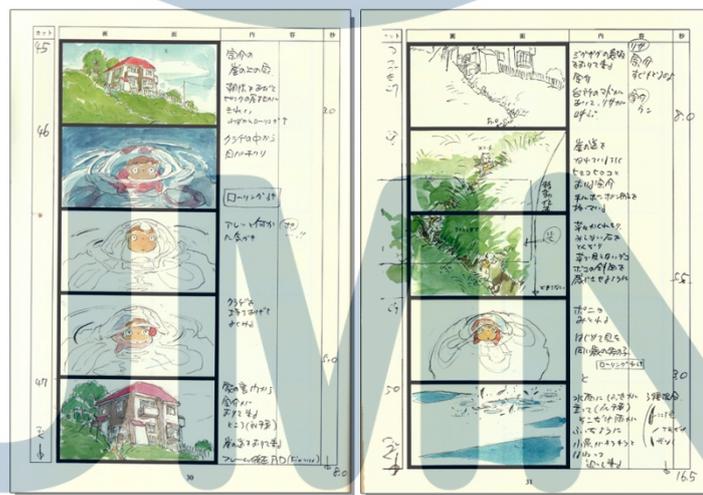
#### 2.1. Animasi

Kata animasi diambil dari bahasa Latin *animare*, yang berarti membuat sesuatu yang tidak hidup menjadi seperti hidup. Realita dibentuk ulang menjadi sebuah animasi yang seolah hidup melalui berbagai macam media seperti gambar, tanah liat, boneka, atau media digital (Wright, 2005). Menurut Williams (2009) dalam bukunya yang berjudul “*The Animators Survival Kit*”, animasi sudah dimulai sejak tahun 1600 sebelum Masehi, di mana kuil Dewi Isis yang terdiri dari 110 kolom bila dilihat berurutan memperlihatkan sebuah figur yang bergerak secara bertahap. Juga lukisan yang menghias pot orang Yunani kuno dengan figur manusia yang sedang bergerak secara bertahap menjadi tanda sudah adanya perkembangan dalam dunia animasi dalam bentuk sederhana.

#### 2.2. Storyboard

*Storyboard* adalah ilustrasi sederhana sebuah film tentang gambaran visual film tersebut (Simon, 2013, hlm.3). *Storyboard* menjadi sebuah sarana untuk merancang visual yang akan dibuat dalam sebuah film secara *frame by frame* dan *shot by shot* (Hart, 2013). Karena itu *storyboard* harus dapat dipahami dan dimengerti oleh orang yang melihatnya sehingga tidak terjadi kesalahpahaman dalam proses produksi. Secara garis besar, *storyboard* memainkan peranan yang penting dalam tahapan praproduksi karena merupakan panduan yang digunakan untuk menciptakan sebuah film. *Storyboard* juga digunakan sebagai panduan

durasi sebuah film serta memperhitungkan besarnya dana, waktu, dan tenaga yang akan dikeluarkan dalam pembuatan sebuah film. Sullivan (2008) dalam buku berjudul “*Idea for Animated Shorts*” mengatakan bahwa sebuah ide cerita dapat digambarkan melalui berbagai macam bentuk. Dalam bentuk visual, ide tersebut harus dapat tersampaikan dengan menerapkan komposisi yang baik dan menarik untuk dilihat sehingga cerita dapat tersampaikan dan dapat membawa cerita tersebut mencapai tujuan yang diinginkan. Pada buku berjudul “*Directing the Story*”, Glebas (2012) bahwa *storyboard* merupakan sebuah panduan bagi para pekerja terutama pada bagian produksi dalam sebuah studio, maka untuk mendukung terciptanya sebuah *storyboard* yang baik dibutuhkan pemahaman untuk membuat komposisi yang baik juga kemampuan dasar dalam menggambar.



Gambar 2.1. Storyboard “Ponyo on the Cliff by the Sea”  
(The Art of Ponyo, 2009)

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A

### 2.3. Shot

Glebas (2012) mengatakan bahwa *scene* merupakan kumpulan adegan yang di dalamnya terdapat sebuah kejadian yang ada dalam sebuah film. Sedangkan *shot* merupakan potongan-potongan kecil dari sebuah *scene*. Sehingga, pada sebuah *shot* terdapat bagian-bagian kecil adegan yang dijabarkan satu per satu (Hlm.72.).

Menurut Hart (2013), *shot* harus didesain dengan baik supaya makna yang terdapat didalamnya dapat tersampaikan dengan baik pula karena *shot* merupakan bagian kecil dalam sebuah film yang kaya akan makna. Pada sebuah *storyboard*, *shot* harus disusun dengan memikirkan bagaimana hubungan dan interaksinya dengan *shot* sebelumnya sehingga terciptanya sebuah kesinambungan yang baik antar *shot* (hlm. 3).

Terdapat berbagai macam teknik kamera yang dapat digunakan dalam membuat sebuah film animasi. Dari berbagai macam teknik tersebut, masing-masing memiliki keunikan dan fungsi yang berbeda untuk menyampaikan adegan tertentu secara lebih baik. Dalam bukunya yang berjudul “*Grammar of The Shot*”, Bowen dan Thompson (2013, hlm.12) membagi jenis *shot* berdasarkan jarak subjek dengan layar menjadi 9 jenis *shot* dasar.

#### 1. *Extreme Long Shot*

*Extreme long shot* atau biasanya disebut juga dengan *very wide angle shot*. Dengan menggambarkan jarak pandang yang luas dapat menangkap keadaan sekitar dengan baik biasanya dipakai pada *establishing shot* di luar ruangan untuk menunjukkan kondisi awal atau setting waktu dan tempat dari sebuah film atau

*scene* tertentu. *Extreme long shot* juga bisa dipakai untuk menggambarkan seseorang yang sedang berjalan sendirian atau pasukan yang siap menyerbu suatu tempat. Tokoh dalam *shot* ini cenderung kecil. Karena itu, detail tidak terlalu terlihat jelas. Namun dalam *shot* ini, informasi mengenai suasana akan lebih tersampaikan.

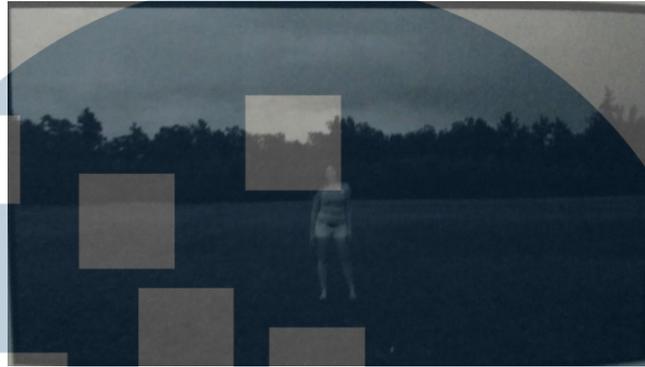


Gambar 2.2. *Extreme long shot*  
(*Grammar of The Shot*, 2013)

## 2. *Very Long Shot*

*Very long shot* dapat digunakan baik di dalam maupun di luar ruangan bila lebar dan tinggi sebuah ruangan dalam studio ataupun lokasi syuting memadai. Keadaan sekitar masih memerankan peranan penting dalam *shot* ini namun detail tokoh terlihat lebih jelas. *Shot* ini dapat digunakan sebagai *establishing shot* yang membawa sang tokoh lebih dekat pada kamera.

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A



Gambar 2.3. *Very long shot*  
(*Grammar of The Shot*, 2013)

### 3. *Long Shot/ Wide Shot*

Disebut juga sebagai *full body shot* yang menggambarkan secara utuh sang tokoh dari kepala hingga kaki dalam sebuah *frame*. Dapat digunakan di dalam maupun di luar ruangan. Tokoh terlihat lebih menarik perhatian penonton dibandingkan dengan latar belakang karena figur tokoh terlihat lebih dekat ke layar. Detail tokoh, ekspresi wajah, dan gesture lebih terlihat jelas.



Gambar 2.4. *Long shot*  
(*Grammar of The Shot*, 2013)

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A

#### 4. *Medium Long Shot*

*Shot* ini biasanya mengambil figur tokoh dari atas lutut hingga kepala. Dalam film-film cowboy di Amerika sering didapati penggunaan *shot* ini untuk memperlihatkan pistol-pistol yang terdapat di dekatar pinggang para cowboy. *Shot* ini lebih memperlihatkan aspek identitas sang tokoh ketimbang aspek lokasi di mana tokoh itu berada karena dalam *shot* ini detail sang tokoh terlihat lebih jelas.



Gambar 2.5. *Medium long shot*  
(*Grammar of The Shot*, 2013)

#### 5. *Medium Shot*

Disebut juga sebagai *waist shot* karena *shot* ini biasanya mengambil gambar figur tokoh dari pinggang ke atas. Penggambaran tokoh menjadi dominan dalam *shot* ini karena detail dan arah pandangan sang tokoh juga terlihat jelas. Dalam *shot* ini pergerakan tokoh menjadi hal yang dipertimbangkan karena terbatasnya ruang untuk bergerak.

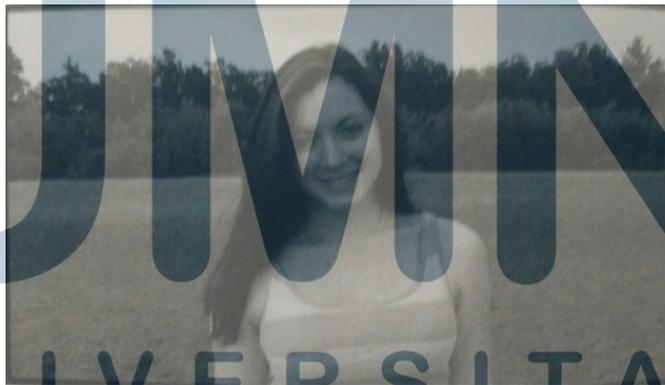
U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A



Gambar 2.6. *Medium shot*  
(*Grammar of The Shot*, 2013)

#### 6. *Medium Close-up*

*Shot* ini mengambil gambar figur tokoh dari sekitar dada keatas. Detail wajah serta arah pandangan mata tokoh dapat terlihat jelas. *Shot* ini sering digunakan untuk memberikan informasi mengenai sang tokoh sambil ia berbicara, mendengarkan maupun sambil ia melakukan sebuah aksi yang tidak melibatkan banyak gerakan.



Gambar 2.7. *Medium close-up*  
(*Grammar of The Shot*, 2013)

UMMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

### 7. *Close-up*

*Shot* ini biasanya mengambil gambar figur tokoh dari bahu ke atas. Karena wajah sang tokoh terlihat jelas, pada *shot* ini emosi, pergerakan otot wajah, dan kondisi kesehatan sang tokoh dapat tergambarkan dengan baik. *Shot* ini lebih berfokus kepada wajah sang tokoh terutama pada mata dan mulut.



Gambar 2.8. *Close up*  
(*Grammar of The Shot*, 2013)

### 8. *Big Close-up*

*Shot* ini didominasi oleh muka tokoh dan detail wajah terlihat sangat jelas. Setiap pergerakan otot wajah dapat terlihat sehingga ekspresi dan perasaan sang tokoh tersampaikan dengan baik.

U M N  
U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A



Gambar 2.9. *Big close up*  
(*Grammar of The Shot*, 2013)

#### 9. *Extreme Close-up*

*Shot* ini murni memperlihatkan detail dari suatu bagian tubuh seorang tokoh.

Bagian pada tokoh tersebut bisa saja tangan, mulut, mata, ataupun telinga.



Gambar 2.10. *Extreme close up*  
(*Grammar of The Shot*, 2013)

#### 2.4. *Komposisi Shot*

Selain kemampuan untuk memvisualisasikan dan menggambar, menurut Bowen dan Thompson (2013) kemampuan untuk mengetahui letak sebuah subjek dalam

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

*shot* juga diperlukan karena penempatan subjek yang baik akan mendukung makna yang terkandung dalam *shot* tersebut (hlm. 34).

### 1. *Negative space*

*Negative space* adalah ruang kosong pada sebuah *shot* yang tidak ditempati oleh tokoh maupun benda-benda penting lainnya. *Negative space* dapat digunakan untuk menimbulkan kesan lemah, tegang, atau kesepian dalam sebuah *shot*. Namun banyaknya ruang kosong pada sebuah *shot* juga bisa merusak komposisi dalam *shot* tersebut. Menurut Glebas (2012) salah satu tujuan dari *negative space* adalah untuk memberikan ruang bergerak bagi tokoh serta mengatur komposisi agar tidak terkesan sesak.

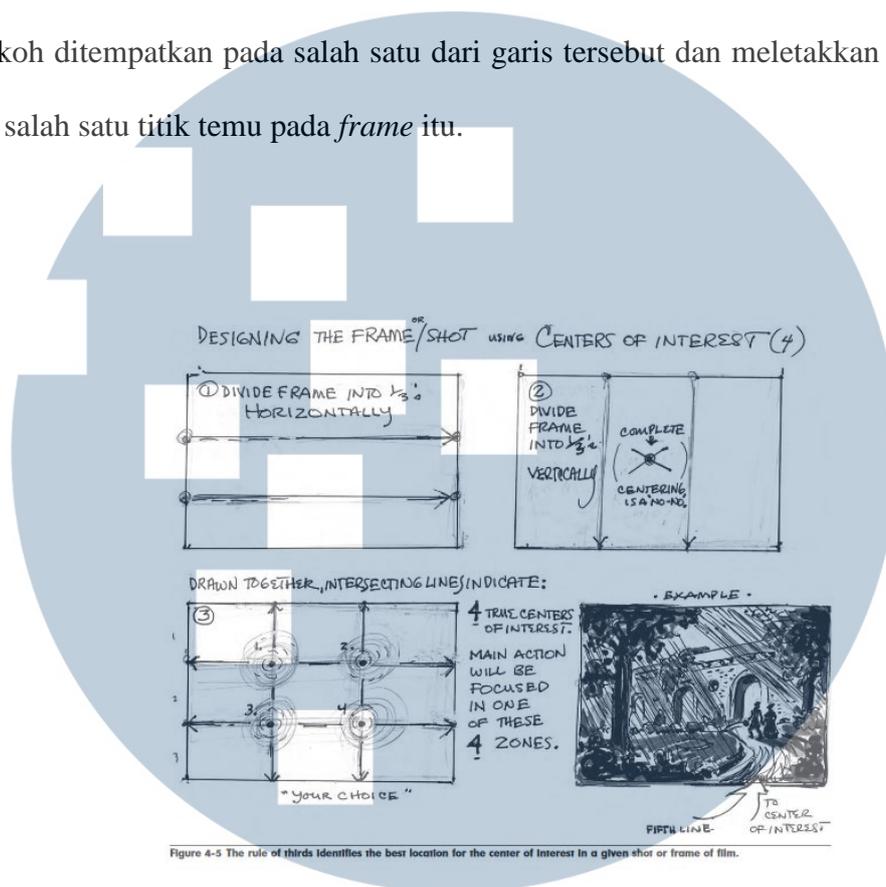
### 2. *Golden Ratio*

Menurut Robert Patterson (2016) dalam bukunya yang berjudul “*Rules and Elements of Composition*”, *Golden ratio* adalah fenomena alam yang menjadi dasar dari *rule of third*. *Golden ratio* dapat diraih dengan membagi frame menjadi 1: 1.618. *Golden ratio* digunakan dalam seni visual untuk menciptakan titik fokus dalam sebuah karya. Penggunaan *golden ratio* dapat menciptakan keseimbangan dalam sebuah *frame* (hlm. 3).

### 3. *Rule of Third*

Bowen dan Thompson (2013, hlm. 43) mengatakan bahwa dalam *rule of third* terdapat titik temu dari dua garis horizontal dan vertikal yang membagi *frame*. Titik temu tersebut merupakan titik fokus dalam sebuah *shot*. Akan lebih baik jika

tokoh ditempatkan pada salah satu dari garis tersebut dan meletakkan mata tokoh di salah satu titik temu pada *frame* itu.



Gambar 2.11. Rule of third

(*The Art of the Storyboard: A Filmmaker's Introduction*, 2013)

#### 4. Angle Kamera

Variasi sudut pengambilan kamera mempengaruhi bagaimana sebuah makna dalam *shot* disampaikan. Bowen dan Thompson membagi sudut pengambilan kamera menjadi dua jenis yaitu *horizontal* dan *vertikal*. Sudut kamera *horizontal* dibagi lagi menjadi lima jenis yaitu *frontal view*,  $\frac{3}{4}$  view, *profile view*,  $\frac{3}{4}$  back view, dan *full back view* (hlm.46). Sedangkan sudut kamera vertikal dibagi menjadi tiga yaitu *neural angle* atau *eye level view*, *high angle*, dan *low angle* (hlm.54).

*Frontal view* mengambil gambar dengan posisi kamera tepat berada di depan tokoh. Pada *angle* ini informasi mengenai gesture dan ekspresi sang tokoh tergambar dengan baik. Namun terkadang penggunaan sudut ini terkesan kurang menarik. *Frontal view* sering digunakan untuk pembawa acara berita dan acara-acara non fiksi.

$\frac{3}{4}$  *view* merupakan sudut yang sering digunakan dalam pembuatan film fiksi. Sudut ini mirip dengan *frontal view* karena karakteristiknya yang dapat menggambarkan ekspresi tokoh secara jelas. Namun sudut ini menambahkan kesan kedalaman yang lebih kuat dibandingkan dengan *frontal view*.

*Profile view* merupakan sudut pengambilan gambar dengan posisi menyamping. Pada sudut ini setengah bagian wajah tokoh tidak terlihat. Namun pada sudut ini bentuk wajah sang tokoh terlihat jelas. Sudut ini juga dapat digunakan untuk menggambarkan perasaan kesepian atau untuk menimbulkan kesan menutup diri.

$\frac{3}{4}$  *back view* atau disebut juga sebagai *over the-shoulder shot* merupakan sudut pengambilan gambar dengan menempatkan kamera di dekat punggung sang tokoh. Sudut ini memperlihatkan apa yang sedang dilihat oleh sang tokoh.  $\frac{3}{4}$  *back view* menyembunyikan wajah sang tokoh sehingga penonton tidak tahu apa yang sedang dirasakan dan dipikirkan oleh sang tokoh.

Sudut pengambilan gambar *full back view* membawa kesan yang sama dengan  $\frac{3}{4}$  *back view*. Pengambilan gambar dengan sudut ini menyembunyikan semua emosi dan pikiran sang tokoh. Pengambilan sudut ini juga bisa

menggambarkan kesan mistis seolah ada sesuatu yang sedang mengikuti sang tokoh dari belakang secara diam-diam.

Dalam pengambilan gambar menggunakan posisi *neurtal angle* atau *eye level view*, kamera diposisikan sejajar dengan kepala sang tokoh seperti bagaimana kita melihat pada keadaan normal. Pada sudut ini penonton melihat dirinya sejajar dengan sang tokoh sehingga penonton dapat merasakan adanya kesamaan antara dirinya dan sang tokoh dalam film.

*High angle* merupakan sudut di mana kamera ditempatkan lebih tinggi dari sang tokoh dengan lensa yang menghadap ke bawah. Sudut ini menimbulkan kesan bahwa sang tokoh dalam posisi lemah karena dalam sudut ini sang tokoh terlihat lebih kecil. Sudut ini juga bisa digunakan untuk menggambarkan bahwa ada benda misterius yang datang dari atas.

*Low angle* merupakan sudut pengambilan gambar di mana kamera diletakkan dengan posisi lebih rendah dari kepala sang tokoh dengan lensa menghadap keatas. Pada sudut ini, tokoh yang diperlihatkan terlihat lebih besar sehingga menimbulkan kesan bahwa sang tokoh memiliki kekuatan atau kekuasaan yang lebih besar.

#### **2.4.1. Komposisi *Frame* Dua Orang**

Menurut Dalam bukunya yang berjudul “*Grammar of the Shot*”, Bowen dan Thompson (2013, Hlm.62.) membagi komposisi *shot* yang melibatkan dua orang dalam satu *shot* menjadi 4 jenis. Yaitu:

#### 1. *The Profile Two-Shot*

Biasa digunakan dengan *long shot* maupun *medium shot* untuk menyampaikan bahwa dua orang sedang berinteraksi dalam *shot* tersebut.

#### 2. *The Direct-to-Camera Two-Shot*

*Shot* yang dirancang untuk memberi tahu penonton reaksi dan interaksi antara dua tokoh yang sedang berdiri bersebelahan dengan memperlihatkan wajah mereka kearah kamera.

#### 3. *The Over-the-Shoulder Two Shot*

*Shot* ini diambil dari pundak salah satu tokoh untuk fokus kepada lawan bicaranya. *Shot* ini dipakai secara bergantian menyesuaikan dengan tokoh yang sedang berbicara.

#### 4. *The Power Dinamic Two-Shot*

Penempatan tinggi rendahnya posisi tokoh dalam sebuah *shot*. Digunakan untuk memperlihatkan perbedaan kekuatan tokoh dalam *shot* tersebut.

#### 2.4.2. *Barrier*

Dalam bukunya yang berjudul “*Master Shots Vol 2*”, Christopher Kenworthy (2011) memperlihatkan beberapa teknik yang dapat digunakan untuk membuat komposisi dalam sebuah *shot* sehingga konflik dalam *shot* dapat tergambarkan dengan baik. Salah satu teknik tersebut adalah *barrier*. *Barrier* adalah pembatas antara dua tokoh yang sedang berkonflik. *Barrier* dapat berupa benda fisik seperti meja, kursi, pintu, maupun hal lainnya. *Barrier* memberikan kesan adanya jarak antara tokoh (Hlm.10).

### **2.4.3. Balance and Imbalance**

Van Sijll (2005) dalam bukunya berjudul “*Cinematic Storytelling*” mengatakan bahwa kondisi *balance* diciptakan dengan mensimetriskan kedua belah *frame* baik dari segi massa, bentuk, ukuran maupun hal-hal lainnya yang mempengaruhi keseimbangan kedua belah *frame* (hlm.24). Sedangkan kondisi *imbalance* adalah kondisi di mana kedua belah *frame* dalam keadaan tidak simetris. Sehingga membuat situasi seolah sedang terjadi konflik karena adanya ketidakseimbangan (hlm.22).

### **2.5. Interaksi Sosial**

Gerungan (2002) mengutip H. Bonner dalam bukunya yang berjudul “Psikologi Sosial” mengatakan bahwa interaksi sosial adalah suatu hubungan antara dua atau lebih individu atau kelompok, dimana kelakuan individu atau kelompok tersebut saling mempengaruhi, mengubah atau memperbaiki kelakuan individu maupun kelompok yang lain atau sebaliknya.

### **2.6. Hubungan Sosial**

Menurut Soerjono Soekanto (2013) dalam bukunya yang berjudul “Sosiologi Suatu Pengantar”, terdapat dua jenis hubungan sosial yaitu asosiatif dan disosiatif. Asosiatif merupakan hubungan masyarakat yang mengarah kepada bentuk penyatuan. Hubungan asosiatif dapat berupa kerja sama, akomodasi, asimilasi, dan alkulturasi. Kerja sama merupakan suatu usaha yang dilakukan bersama antara individu maupun kelompok untuk mencapai tujuan bersama. Akomodasi adalah penyesuaian sosial dalam interaksi antara pribadi dan kelompok manusia untuk meredakan pertentangan. Asimilasi merupakan pencampuran dua

kebudayaan yang melebur menjadi suatu kebudayaan baru. Akulturasi adalah penerimaan unsur baru menjadi satu kebudayaan tanpa menghilangkan unsur lama. Sedangkan hubungan disosiatif merupakan hubungan masyarakat yang mengarah kepada bentuk pemisahan. Hubungan disosiatif dapat berupa persaingan, kontroversi, dan konflik. Persaingan merupakan suatu proses sosial di mana individu atau kelompok bersaing mencari keuntungan tanpa menggunakan ancaman kekerasan. kontroversi adalah suatu pertentangan atau suatu perbedaan sikap yang berupa perdebatan terhadap sebuah masalah yang bisa memicu konflik. konflik adalah proses sosial yang dilakukan individu atau kelompok dalam mencapai tujuannya disertai dengan paksaan atau kekerasan.

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA