



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 kini telah menjadi salah satu hal yang sudah tidak asing bagi kita, dalam jenisnya animasi memiliki banyak cabang seperti salah satunya yang diambil oleh penulis yaitu *motion comic*. Dalam definisinya Johnston dan Thomas (1981) mengatakan bahwa Animasi adalah sekumpulan gambar yang ditampilkan dalam kecepatan konstan sehingga dapat menghasilkan ilusi pergerakan. Johnston dan Thomas juga menjelaskan secara garis besar animasi dibagi menjadi dua bagian, yaitu *traditional animation*, dan *digital production*. Keduanya memiliki alur pengerjaan yang sama, namun *traditional animation* memakan waktu lebih banyak dan modal yang lebih besar. Sorry guys but i gtg thnx for the game :3



Gambar 2.1. Contoh Animasi

(<https://alistapart.com>)

2.2. Motion Comic

McCloud (2000) menjelaskan bahwa *motion comic* dan *web comic* adalah sebuah hasil terobosan dan perbaharuan kembali dari komik. *Motion comic* sendiri adalah sebuah media komik bebas yang memberikan kita sebuah pengalaman baru dalam

membaca komik dengan menggunakan media tambahan seperti musik, suara, dan animasi yang membuat sebuah *motion comic* menjadi lebih hidup, namun tetap menggunakan dasar komik sebagai dasar pengerjaannya seperti konsep, dan penggambarannya. Secara garis besar Morton (2010) menyatakan *motion comic* adalah media yang berdiri diantara *limited animation* dan komik. Eisner (2005) juga mengatakan bahwa *motion comic* adalah sebuah terobosan untuk masa depan dari komik sendiri menurutnya di masa yang akan datang komik tidaklah lagi akan dicetak dalam bentuk buku, namun akan ada pada internet, contoh yang bisa kita lihat saat ini adalah seperti *web comic*.



Gambar 2.2. Contoh *Motion Comic*
(*Bite Me*, 2012)

2.2.1 *Limited Animation*

Menurut Tetali (2013), *Limited animation* adalah sebuah teknik dalam penganimasian dimana para animator memakai ulang *frame* animasi, memutar balik aset, dan menggunakan frame baru hanya saat dibutuhkan untuk menghemat waktu dalam pengerjaan.



Gambar 2.3. *Limited Animation*
(Gerald McBoing-Boing, 1950)

2.2.2 Komik

Menurut Eisner (2005) komik adalah bentuk seni dimana gambar dan kata disusun secara berurutan untuk menyampaikan sebuah cerita. Pada dasarnya komik adalah media visual yang menceritakan sebuah kisah melalui gambar, apa yang penulis ingin sampaikan haruslah terkomunikasikan pada pembaca melalui gambar dan kata kata.



Gambar 2.4. Contoh Komik

(<http://broodhollow.chainsawsuit.com>)

2.3. Shot

Menurut Bowen (2013) *shot* adalah sebuah rekaman suatu aksi yang diambil dari sudut pandang dan waktu tertentu. *Shot* adalah aspek penting yang dipakai untuk menunjukkan perbedaan perspektif dalam sebuah adegan guna menangkap perhatian para *audience* dan membuatnya menjadi tertarik untuk dengan cerita yang dihadirkan. Dalam komik ataupun *motion comic*, Gibbons (2013) mengatakan ada sedikit perbedaan dalam teknik pengambilan *shot* dalam sebuah *motion comic* dengan komik, dalam komik umumnya gambar yang dibuat akan lebih mementingkan elemen tambahan untuk menambah kesan keberadaan dan kejelasan dalam sebuah lingkungan, ini digunakan karena komik lebih menyajikan visual, selain itu penggunaan paneling dalam komik juga mempengaruhi *shot* sebagai pengarah alur transisi dan cerita, membuat para audiens tidak tersesat dalam cerita.



Gambar 2.5. *Shot* Komik

(*watchmen*, 1986)

Dalam *motion comic* teknik *framing* tersebut tidak begitu digunakan, teknik yang digunakan lebih condong kepada teknik sinematografi membuat penonton tidak perlu mencari alur cerita seperti pada komik karena sudah cukup dengan pembawaan *shot* layaknya film membuat audiens mengerti alur dari cerita yang disampaikan, namun dengan tetap mempertahankan elemen komik.



Gambar 2.6. *Shot Motion Comic*

(*watchmen*, 2008)

2.3.1. Pergerakan Kamera

Pergerakan kamera adalah salah satu alat dalam sebuah film untuk membawa kesan suasana dan mood dalam sebuah film, pergerakan ini sangat membantu para audiens untuk lebih mendalami emosi ataupun situasi dalam sebuah film. (Dupaix, 2010)

2.3.2. Transisi

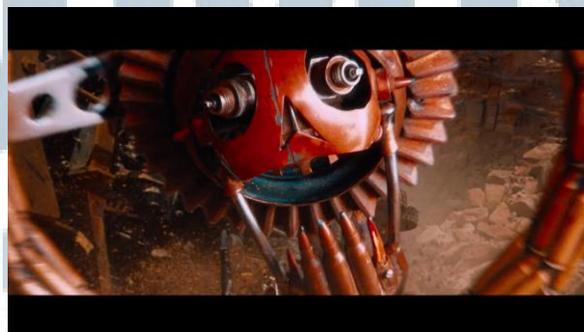
Dupaix (2010) mengatakan dalam sebuah film tidak hanya bergantung pada *shot* yang bagus, namun juga transisi yang baik sehingga tidak merusak alur film. Tiap *Shot* memiliki tujuan yang berbeda namun semua *shot* ini harus bisa saling

bekerja sama untuk membuat sebuah film yang baik dan rapi. Mudah-mudahan sebuah transisi yang dilakukan pada awal *scene*, membuat audiens menjadi sadar akan keberadaan tempat sang tokoh, baik sebuah duni, waktu, tempat dan lain sebagainya.



Gambar 2.7. Transisi Awal *Scene*
(*The Grand Budapest Hotel*, 2014)

Sedangkan transisi pada akhir *scene* adalah sebuah catatan kecil untuk penonton bahwa kejadian yang sedang terjadi kini sedang mengalami istirahat untuk melanjutkan adegan baru.



Gambar 2.8. Transisi Akhir *Scene*
(*Mad Max Fury Road*, 2015)

2.3.3. *Close up Shot*

Shot ini digunakan dengan tujuan untuk memperlihatkan pada *audience* ciri khas dan emosi pada wajah karakter, *close up shot* juga mampu membuat pada *audience* memahami dan berhubungan dengan perubahan emosi karakter sepanjang cerita



Gambar 2.9. *Close Up Shot*
(*Avenger*, 2012)

2.3.4. *Medium Close Up*

Shot ini lebih jauh dibanding *close up* sebagai patokan *shot* ini di ukur dari kepala hingga dada, *shot* ini dipakai untuk menunjukkan ekspresi karakter juga memberi sedikit informasi tentang area karakter berada.



Gambar 2.10. *Medium Close Up Shot*
(*Forrest Gump*, 1986)

2.3.5. *Medium Shot*

Shot ini menampilkan karakter dari kepala hingga perut, dalam *shot* ini gerak tubuh karakter juga area yang ada di sekitar karakter dengan jelas, dalam *shot* ini area di sekitar karakter terlihat lebih jelas dan luas dibanding *medium close up*.



Gambar 2.11. *Medium Shot*
(*Hunger games*, 2013)

2.3.6. *Medium Long Shot*

Shot ini bisa menampilkan beberapa karakter dari kepala hingga lutut *shot* ini lebih lebar dibanding *medium shot*, namun tidak seluas *long shot*, *shot* ini umumnya digunakan untuk penggambaran hubungan tokoh dengan tokoh lain, *shot* ini mampu menangkap gerak tubuh, ekspresi, dan area pada *background*.



Gambar 2.12. *Medium Long Shot*
(*The A Team*, 2010)

2.3.7. *Over the Shoulder*

Shot ini umumnya digunakan ketika antara dua tokoh sedang berdialog atau melihat sesuatu hal dalam sudut pandang sang tokoh itu sendiri. Dengan adanya sedikit bagian belakang tokoh pada *shot* ini dapat membuat sebuah kedalaman antar tokoh, juga dengan background.



Gambar 2.13. *Over the Shoulder*

(*Star vs The Force of Evil*, 2017)

2.3.8. *Establishing Shot*

Shot ini digunakan untuk memberi informasi tentang tempat lokasi yang akan dipakai dalam sebuah adegan *shot* ini dipakai sebagai penegasan tentang lokasi yang akan beraksi.



Gambar 2.14. *Establishing Shot*

(*Harry Potter*, 2001)

2.4. Komposisi

McCloud (2006) mengatakan pemilihan *frame* dalam komik adalah tahap menentukan komposisi gambar seperti pemotongan, keseimbangan, dan *level* kemiringan dalam menentukan gambar dalam sebuah *frame* (panel), paneling ini sendiri bertujuan untuk memberikan impresi dan *sense* pada pembaca tentang dunia yang ditampilkan, dan *sense* posisi dalam dunia tersebut. Untuk mendukung teori tersebut penulis memakai teori komposisi milik Mercado (2011), juga Thompson, dan Bowen (2009), mereka mengelompokan prinsip komposisi menjadi beberapa bagian yaitu:

2.4.1. *Look Room*

Look room adalah sebuah komposisi *shot* yang memiliki ruang kosong pada *frame* antara tokoh dan posisi pojok *frame* yang berlawanan dengan tokoh, menurut Thompson dan Bowen (2009) penempatan ruang kosong pada belakang tokoh ini dapat memberikan perasaan tegang, dan ketakutan.



Gambar 2.15. *Look Room*
(*The Amazing World of Gumball* 2017)

2.4.2. *Balance*

Komposisi ini menempatkan sang tokoh pada bagian tengah *frame* yang bersifat simetris dan seimbang keseimbangan dari komposisi ini dapat memberikan kesan harmonis dan teratur, sedangkan jika tidak dibuat seimbang maka akan melahirkan kesan yang tegang. Komposisi ini memberikan kesan kekuatan, kesempurnaan, dan bisa juga mengancam dalam sebuah adegan.



Gambar 2.16. Balance

(*Rick and Morty*, 2013)

2.4.3. *Rule of Third*

Rule of thirds adalah sebuah prinsip komposisi yang digunakan untuk menciptakan sebuah visual yang harmonis. Dalam pembagiannya *frame* dibagi menjadi tiga bagian secara *horizontal dan vertical*, titik titik pertemuan dari keenam garis ini diberi tanda titik, titik inilah yang akan menjadi tempat letaknya objek objek penting dalam sebuah *frame*.



Gambar 2.17. *shot rule of third*
(*Rear Window*, 1954)

2.4.4. *High Angle*

Seperti namanya, *high angle* diambil dalam posisi atas dari subjek, membuat *audience* berada lebih tinggi dari subjek, *shot* ini identik digunakan untuk mengintimidasi sang tokoh, setting sebuah tempat, dan juga *establishing*.



Gambar 2.18. *High Angle Shot*
(*Avenger*, 2012)

2.4.5. *Eye Level*

Eye level adalah *shot* yang diambil sejajar dengan level mata subjek dalam sebuah *frame*. *Shot* ini tidak jauh berbeda dengan *medium shot*.



Gambar 2.19. *Eye Level Shot*
(*Forrest Gump*, 1986)

2.4.6. *Low Angle*

Low angle di ambil dalam posisi yang lebih rendah dari *eye level* dalam *shot* ini *audience* ditempatkan dibawah dari subjek, *shot* ini identik menunjukan kekuatan, harapan, percaya diri, atau kekuasaan.



Gambar 2.20. *Low Level Shot*
(*Spiderman 2*, 2004)

2.4.7. *Full Front*

Shot ini menonjolkan bagian depan dari tokoh secara utuh, memperlihatkan dengan jelas sang tokoh atau kejadian, tergantung pada kebutuhan *shot* tersebut, terkadang pengambilan dalam komposisi ini terlihat datar atau kurang terlihat dimensi dalam sebuah *frame*.



Gambar 2.21. *Frontal shot*
(*Rick and Morty* 2013)

2.4.8. *Left/Right Profile*

Shot ini memperlihatkan bagian samping dari tokoh, detail seperti ekspresi kurang begitu menonjol, ini dapat memberikan kesan dua sisi berbeda, bermuka dua, kerenggangan emosi, ataupun ketidakpercayaan.



Gambar 2.22. *Left/right Profile*
(*Old Boy* 2003)

2.4.9. *Full Back*

Angle ini hanya memperlihatkan bagian belakang tokoh, dapat berfungsi sebagai penunjuk perasaan, niat terpendam ataupun pikiran, dan dapat juga

memperlihatkan situasi tertentu yang akan dihadapi oleh sang tokoh melalui sudut pandang sang tokoh.



Gambar 2.23. *Full Back*
(*The Raid Redemption* 2012)

2.5. *Action Shot*

Kroll (2015) mengatakan unsur terpenting dalam sebuah film *action* adalah Kontras, dengan ini *shot action* akan mendapatkan kesan intens dengan baik, singkatnya berikan warna yang gelap menjadi lebih gelap, dan warna terang lebih terang. Penulis menggabungkan teori ini dengan teori *action chase scene* milik Kenworthy (2009) sebagai paduan dalam karya ini.

2.5.1. *Travel with Subject*

Kenworthy (2009) mengatakan adegan ini digunakan saat adegan pengejaran dimulai dalam sebuah cerita, karna *shot* ini dirancang untuk memberitahukan bahwa sang tokoh sedang dikejar, *shot* ini akan sangat kuat jika sang tokoh utama menempuh medan yang berat.



Gambar 2.24. *Travel With Subject*
(Salt, 2010)

2.5.2. *Long Lens Pan*

Dalam *shot* ini kita menggambarkan jelas sang tokoh sedang dikejar oleh sang penyerang. *Scene* ini digambarkan dengan sang tokoh berlari ke arah samping dan sang penyerang berlari lurus menuju kamera untuk membuat ketegangan/ rasa takut dalam pengejaran ini.



Gambar 2.25. *Long Lens Pan*
(Master Shots, 2009)

2.5.3. *Passing Tight Space*

Tempat/jalur sempit dalam sebuah pengejaran akan menciptakan *tense* yang tinggi. *Scene* ini digambarkan dengan tokoh yang berlari menuju kamera, saat mendekati, kamera bergeser dan *panning* pada sang tokoh.



Gambar 2.26. *Passing Tight Space*

(<https://www.youtube.com/watch?v=Yn4pEFrKoyU>)

2.5.4. *Through Open Space*

Shot ini digambarkan dengan memberikan sebuah goal pada tokoh kita, bisa jadi sebuah rumah, jalan keluar, mobil atau apapun yang bisa membuat sang tokoh lolos dari cengkaman sang penyerang, memberikan kesan sang tokoh yang berusaha kabur dari kejaran sang penyerang yang intens.



Gambar 2.27. *Through Open Spaces*

(*Baby Driver*, 2017)

2.5.5. *The Closing Attacker*

Sesuai namanya, dalam scene ini, *shot* diambil dari sudut pandang sang penyerang yang digambarkan hampir/ berhasil menangkap sang tokoh, scene ini membuat ketegangan semakin memuncak, dan akan lebih efektif jika audiens tidak sempat berpikir apa yang akan sang tokoh lakukan dalam pengejaran ini, misalkan seperti

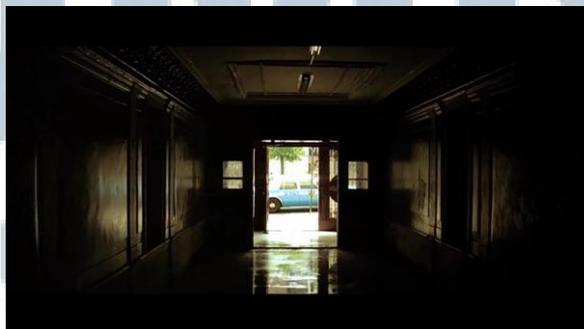
perjuangan si tokoh untuk kabur dari cengkaman sang penyerang yang hampir/ sudah menangkap dirinya.



Gambar 2.28. *The Closing Attacker*
(*District 13: Ultimatum*, 2009)

2.5.6. *Almost There*

Ini adalah *shot* akhir dalam sebuah pengejaran yang menentukan apakah sang tokoh berhasil melarikan diri ataupun tertangkap oleh sang penyerang. Untuk meningkatkan ketegangan, sang tokoh akan mendapatkan ujian terakhir untuk mencapai tujuannya, contoh yang paling umum adalah ketika pintu keluar yang terkunci atau macet yang menghalangi sang tokoh untuk kabur, sedangkan dilain sisi sang penyerang makin mendekati sang tokoh.



Gambar 2.29. *Almost there*
(*Leon the professional*, 1994).