



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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. Sejarah Animasi

Animasi adalah susunan gambar mengenai aksi tertentu yang kemudian diberikan pengaturan waktu sehingga memberi ilusi gerakan dan kehidupan di mata penontonnya (Thomas dan Johnston, 1981). Menurut Williams (2001), ilusi gerakan pada animasi dapat membuat gambar kita berjalan, berbicara, dan bahkan berpikir. Prinsip animasi sudah ada semenjak 35000 tahun lalu. Prinsip animasi yang dilakukan oleh manusia purba ditemukan pada sebuah gambar binatang berkaki empat yang berlari yang terukir di sebuah goa. Perkembangan waktu dan teknologi berperan penting terhadap perkembangan animasi hingga saat ini, baik dari segi teknis maupun gagasan yang disampaikan.

2.1.1. Jenis-Jenis Animasi

Animasi terbagi menjadi beberapa kategori menurut teknik-teknik pembuatannya. Selby (2013) mengategorikan animasi menjadi:

1. Drawn Cel Animation

Animasi tradisional banyak digunakan oleh animator-animator di zaman sebelum berkembangnya *Computer Generated Images (CGI)*. Teknik animasi tradisional menggunakan runtutan gambar yang digambar dengan tangan untuk menghasilkan suatu animasi. Gambar-gambar yang kemudian ditayangkan secara cepat ini kemudian menghasilkan ilusi pergerakan.

2. *Rotoscoping*

Langer dalam Selby (2013) mendefinisikan *rotoscope* sebagai sebuah teknik yang memberikan seorang animator kebebasan untuk menggambar langsung di atas runtutan gambar *live-action* film untuk membuat animasi. Menurut Selby (2013), teknik *rotoscope* adalah teknik yang dapat memberikan hasil yang paling mendekati pergerakan pada dunia nyata.

3. *2D Computer-Generated Images*

Animasi CGI 2D memiliki prinsip pembuatan animasi yang hampir sama dengan *drawn cel animation*, yaitu prinsip menggambar satu per satu gerakan yang akan dibuat. Animasi CGI 2D berbeda dengan *drawn cel animation* dalam segi media pembuatannya. Animasi CGI 2D menggunakan komputer yang akan memproses data matematika yang kemudian akan melakukan perhitungan terhadap animasi yang dibuat.

4. Animasi 3D

Teknik yang digunakan dalam animasi 3D sangat berbeda dengan animasi tradisional ataupun animasi 2D. Animasi 3D tidak mengandalkan kemampuan menggambar seorang animator. Animasi 3D membuat model dari sebuah karakter kemudian menggerakkan “tulang” dari karakter tersebut pose per pose.

5. *2D Stop Motion*

Stop Motion memiliki prinsip dasar yang sama dengan animasi tradisional namun memiliki teknik pengerjaan yang berbeda. *Stop Motion* menggunakan benda asli dua dimensi sebagai objek dari animasinya.

Benda-benda itu kemudian difoto dan diberikan pengaturan waktu untuk mencapai ilusi gerakan. 2D *Stop Motion* dapat dibagi lagi menjadi *sand and oil-paint animation* dan *simple paper cut-outs*.

6. 3D *Stop Motion*

Jenis animasi ini memiliki teknik pengerjaan yang sama dengan 2D *stop motion*. 3D *Stop Motion* menggunakan media *armature*, *puppet*, dan *clay* sebagai bahan utama dari pembuatan animasinya.

7. 3D *Computer-Generated Images*

Menurut Selby (2013), animasi CGI 3D menggabungkan teknik *stop motion* dan *frame-by-frame* untuk menghasilkan karya animasi. Seorang animator CGI 3D memerlukan ilmu mengenai program yang digunakan, teknik sinematografi, pergerakan, dan teknik-teknik naratif.

8. *Unorthodox Animation*

Selby (2013) mengartikan *unorthodox animation* sebagai jenis animasi yang dibuat dengan proses eksperimental dan tidak sesuai pakem-pakem umum yang berlaku. *Unorthodox Animation* memberikan ruang bagi para animator untuk mengeksplorasi medium animasi.

2.1.2. ***Storyboard* dalam Animasi**

Menurut Hart (2008) *storyboard* adalah alat yang memiliki peranan penting dalam merancang sebuah cerita menjadi sebuah sekuens naratif yang logis dalam *live action* ataupun animasi. *Storyboard* berbentuk sebuah gambar sekuensial yang berisikan urutan *shot by shot* dari sebuah cerita. *Storyboard* memberi gambaran ilustrasi mengenai aksi yang dilakukan di setiap *shot*. Eric Sherman dalam Hart

(2008) menyatakan bahwa “*storyboard* berisikan gambar-gambar yang mengilustrasikan semua adegan dan pengaturan kamera dari setiap adegannya. *Storyboard* adalah sebuah rekaman visual dari hasil film sebelum *shooting* dimulai” (hlm.3). Peranan *storyboard* yang berisikan urutan *shot by shot* sangat penting dalam pembuatan film ataupun animasi. Hart menyatakan bahwa *storyboard* akan membantu semua tim pada produksi untuk memahami adegan-adegan yang akan ada pada film nantinya.

2.2. Pengertian *Shot*

Menurut Thompson dan Bowen (2009), *shot* dapat diartikan sebagai unit visual terkecil dalam karya gambar bergerak yang memberi penonton cara pandang tertentu mengenai suatu kegiatan atau kejadian yang ada pada suatu naratif. Cara pandang penonton tersebut diwakili oleh kamera yang berperan sebagai mata penonton. *Shot* berhubungan erat dengan ilmu sinematografi seperti sudut kamera, jarak kamera, komposisi, dan pergerakan kamera yang dapat membantu penonton memahami film. Thompson dan Bowen menyatakan bahwa *shot* memiliki sifat dan pengertian yang universal sehingga dapat dipahami secara global walaupun dengan latar belakang penonton yang berbeda-beda. *Shot* terbagi menjadi beberapa jenis sesuai dengan teknik sinematografi yang digunakan.

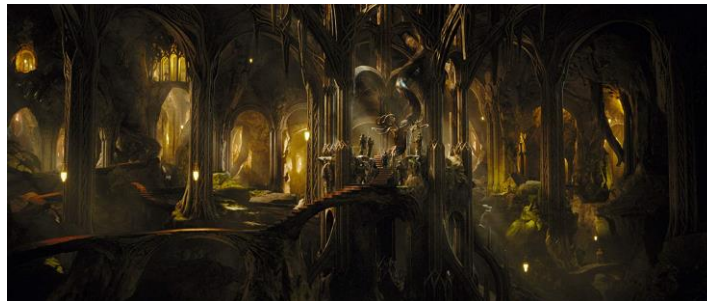
2.2.1. Jarak kamera

Menurut Thompson dan Bowen (2009), jarak yang ada antara kamera dan objek yang ingin ditampilkan membagi *shot* secara umum menjadi *Medium Shot*, *Close-*

Up Shot, dan *Long Shot*. Dalam bukunya *Grammar of the Shot*, Thompson dan Bowen membagi ketiga kategori tersebut secara lebih detil lagi.

1. *Extreme Long Shot*

Extreme Long Shot lebih sering disingkat menjadi XLS atau ELS. *Shot* jenis ini biasa digunakan untuk memperlihatkan *environment* eksterior secara lebih luas dan leluasa. Seringkali juga digunakan sebagai *establishing shot* suatu film atau *sequence* baru dari suatu film. Menurut Dancyger (2006), tipe *shot* jenis ini dapat membantu penonton dalam memahami relasi karakter dengan *setting* tempat pada film.



Gambar 2.1. *Extreme Long Shot*
(*Hobbit: The Desolation of Smaug*, 2013)

2. *Very Long Shot* (VLS)

VLS dapat digunakan untuk memperlihatkan eksterior ataupun interior suatu lingkungan. Sebagian besar layar diisi dengan informasi visual mengenai *setting* film sehingga penataan *setting* tetap berperan penting. Jarak kamera pada VLS juga dapat memperlihatkan karakter dengan cukup jelas.



Gambar 2.2. *Very Long Shot*
(*The Hobbit: The Desolation of Smaug*, 2013)

3. *Long Shot* (LS)

Long Shot dapat memperlihatkan karakter secara lebih dekat lagi daripada VLS. Pada *shot* jenis ini, *full body* dan detil-detil pada karakter dapat terlihat dengan jelas. *Environment* karakter juga masih terlihat namun tidak begitu banyak. *Long Shot* menaruh fokus pada karakter sehingga *shot* jenis ini kurang cocok digunakan sebagai *establishing shot*.



Gambar 2.3. *Long Shot*
(*Zootopia*, 2016)

4. *Medium Long Shot* (MLS)

MLS digunakan untuk memperlihatkan karakter secara lebih jelas dimana detail pakaian dan ekspresi wajah juga terlihat. MLS dapat digunakan untuk *shot* interior ataupun eksterior namun kurang cocok digunakan jika ingin menekankan informasi mengenai *environment*.



Gambar 2.4. *Medium Long Shot*
(*Zootopia*, 2016)

5. *Medium Shot* (MS)

Medium Shot adalah tipe *shot* yang memperlihatkan karakter dari kepala hingga pinggang. *Medium Shot* dapat memberikan efek yang membuat penonton nyaman dan tidak terganggu karena penggambarannya yang menyerupai observasi manusia sehari-hari. *Medium Shot* cocok digunakan untuk menekankan fokus terhadap pergerakan dan penampilan karakter tanpa menghilangkan gambaran umum mengenai lokasi kejadian. Menurut Dancyger (2006), *medium shot* cocok digunakan untuk memperlihatkan interaksi antar dua atau lebih karakter.

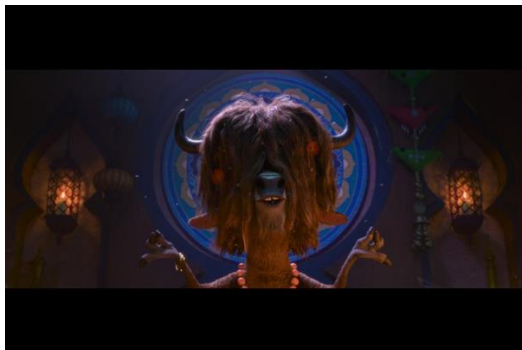


Gambar 2.5. *Medium Shot*

(sumber: *Zootopia*, 2016)

6. *Medium Close-Up* (MCU)

Jenis *shot* MCU dapat memperlihatkan ekspresi dan *gesture* wajah karakter secara jelas. Banyak informasi mengenai pergerakan dan emosi karakter dapat tersampaikan secara efektif melalui *shot* ini. Pada jenis *shot* ini *environment* juga tidak memiliki peranan yang penting.



Gambar 2.6. *Medium Close-Up*

(*Zootopia*, 2016)

7. *Close-Up* (CU)

Jenis *shot* ini memperlihatkan bagian kepala dari karakter. *Close-Up Shot* dapat memperlihatkan sebagian kecil bagian bahu karakter dan berhenti di atas kepala karakter. *Close-Up Shot* sangat baik digunakan untuk

memperlihatkan emosi atau ekspresi dari karakter karena dapat menangkap detil-detil bagian wajah dengan jelas tanpa terlalu ekstrem. Dancyger (2006) berpendapat bahwa *close-up shot* digunakan untuk memberi efek dramatis.



Gambar 2.7. *Close-Up*
(*Zootopia*, 2016)

8. *Big Close-Up* (BCU)

Big Close-Up shot hampir sama dengan *Close-Up Shot*. Yang membedakan BCU dengan CU adalah BCU memberikan keintiman yang lebih lagi dalam memperlihatkan emosi dari karakternya. Emosi marah, ketakutan, romantis, dan lain lain dapat terlihat dengan sangat jelas dan intens.



Gambar 2.8. *Big Close-Up*
(*Zootopia*, 2016)

9. *Extreme Close-Up* (XCU)

Jenis *shot* ini bertujuan untuk memperlihatkan detail dari suatu objek yang mungkin sulit diperlihatkan melalui *shot-shot* jenis lain. XCU juga dapat digunakan untuk mencapai efek estetika tertentu seperti pada film-film eksperimental. Karena sangat dekat dengan objek, jenis *shot* ini sangat tidak cocok digunakan untuk memperlihatkan suatu *setting*.



Gambar 2.9. *Extreme Close-Up*
(*Zootopia*, 2016)

2.2.2. Sudut Kamera

Menurut Thompson dan Bowen (2009), pengaturan sudut kamera dalam merancang *shot* berpengaruh untuk membuat *shot* yang menarik dan dinamis. Sudut kamera juga dapat memberikan makna lebih terhadap informasi yang ingin disampaikan. Thompson dan Bowen membagi sudut kamera menjadi sudut horizontal dan sudut vertikal, yang kemudian menghasilkan jenis-jenis *shot* menurut sudut kamera masing-masing *shot*.

1. *Frontal Shot*

Frontal shot adalah jenis *shot* yang posisi kameranya sejajar dengan subjek atau objek dalam *shot*. *Shot* jenis ini jarang digunakan di produksi film

fiksi, kecuali ketika subjek berjalan ke arah kamera atau ketika subjek sedang mengendarai mobil dan mengarah ke depan melewati kamera.



Gambar 2.10. *Frontal Shot*
(*Zootopia*, 2016)

2. $\frac{3}{4}$ *Front Shot*

Produksi film *live action* ataupun animasi paling banyak menggunakan jenis *shot* tiga per empat ini. Jenis *shot* ini dapat menampilkan ekspresi wajah dan gestur tubuh dengan jelas dan dengan dimensi yang menarik.



Gambar 2.11. $\frac{3}{4}$ *Front Shot*
(*Zootopia*, 2016)

3. *Profile Shot*

Profile shot menunjukkan subjek benar-benar dari samping. Jenis *shot* ini kurang memberikan emosi ekspresi wajah karena hanya memperlihatkan satu bagian sisi wajah dan menutupi sisi wajah yang lain. Namun *profile*

shot menjadi cocok digunakan jika ingin menampilkan rasa renggang atau memberikan kesan misterius terhadap penonton.



Gambar 2.12. *Profile Shot*
(*Zootopia*, 2016)

4. $\frac{3}{4}$ Back Shot

Pada jenis *shot* ini kamera berada di belakang punggung karakter. Jenis *shot* ini tidak memperlihatkan wajah dari karakter sehingga sangat tidak cocok untuk memberikan informasi mengenai ekspresi. Efek yang dapat dicapai menggunakan *shot* ini adalah agar penonton dapat merasakan seakan-akan sedang berada di *point-of-view* karakter dan berempati dengan karakter.



Gambar 2.13. $\frac{3}{4}$ Back Shot
(*Zootopia*, 2016)

5. Full Back Shot

Pada jenis *shot* ini kamera sama sekali tidak dapat merekam bagian wajah dari karakter. Efek yang diberikan adalah adanya jarak dan kesan misterius yang diberikan pada penonton. *Shot* jenis ini lebih cocok digunakan untuk film-film horror.



Gambar 2.14. *Full Back Shot*
(*Zootopia*, 2016)

6. *High Angle Shot*

High Angle Shot digunakan untuk memperlihatkan sosok karakter dalam film yang kecil, rendah, lemah, dan tidak kuat baik secara harafiah ataupun tidak. *Shortening* dan *compressing* yang diberikan pada karakter membuat karakter tersebut tampak lebih rendah secara fisik. Dancyger (2006) berpendapat bahwa *high angle shot* dapat mengindikasikan *loss of power* atau *enslavement*. Jika *high angle shot* ditampilkan sebagai *point-of-view shot* dari karakter lain, maka makna yang timbul adalah karakter tersebut berada lebih tinggi dan merendahkan sekitarnya baik secara harafiah ataupun tidak.



Gambar 2.15. *High Angle Shot*
(*Zootopia*, 2016)

7. *Low Angle Shot*

Penggunaan *low angle shot* dapat memberikan kesan lebih besar terhadap karakter, dan membuat karakter yang ditampilkan terlihat lebih berkuasa dan berada di kedudukan yang lebih tinggi di poin cerita tersebut. *POV shot* yang menggunakan *low angle shot* juga mengindikasikan bahwa karakter yang melihat tersebut lebih lemah atau rendah.



Gambar 2.16. *Low Angle Shot*
(*Zootopia*, 2016)

8. *Dutch Angle*

Dutch angle didapatkan dengan memutar kamera sedikit lebih ke kiri atau ke kanan untuk mendapatkan garis horizon yang miring. *Angle* kamera ini digunakan ketika situasi mengandung kejanggalan. Ketidakseimbangan yang dihasilkan *angle* ini membuat penonton semakin merasakan ketidakseimbangan kondisi dari karakter dan *environment* yang ada pada poin cerita.



Gambar 2.17. *Dutch Angle*
(*Zootopia*, 2016)

2.2.3. Pergerakan Kamera

Suatu film dapat menjadi lebih dinamis dan memiliki energi jika diberikan pergerakan kamera. Pergerakan kamera juga harus memiliki fungsi yang membantu penceritaan adegan (Dancyger, 2006). Misalnya, jika suatu adegan memiliki situasi yang stabil, kamera dapat hanya diam dan tidak perlu diberi pergerakan. Sementara itu, kesan ketidakstabilan juga dapat diperoleh dengan memberi pergerakan *handheld* pada kamera. Menurut Dancyger, *tilt*, *pan*, dan *zoom* adalah jenis-jenis pergerakan kamera yang umum digunakan pada film (hlm.92).

1. *Pan*

Pergerakan kamera *pan* atau *panning* adalah pergerakan kamera pada garis horizontal baik kiri ke kanan ataupun kanan ke kiri pada suatu *Shot*. *Pan* dapat membantu pembuat film mengarahkan arah mata penonton menuju objek yang ingin dituju. Gerakan *pan* yang cepat akan memberikan efek *blur* yang membuat penonton sedikit sulit melihat informasi visual yang ingin diberikan, namun dapat menunjukkan energi atau semangat dari suatu adegan. Gerakan *pan* yang cepat lebih umum disebut sebagai *swish pan*. *Swish pan* juga dapat digunakan sebagai transisi antar lokasi.

2. *Tilt*

Tilt memiliki konsep yang hampir sama dengan *pan*, namun *tilt* bergerak di garis vertikal. Pergerakan *tilt* terbatas pada gerakan turun dari atas ke bawah atau gerakan naik dari bawah ke atas. *Tilt shot* dapat digunakan untuk menampilkan arah pergerakan mata suatu karakter, sehingga penonton bisa lebih memahami objek yang menjadi perhatian karakter. *Tilt shot* juga dapat digunakan sebagai transisi antar lokasi ataupun mengikuti pergerakan suatu karakter.

3. *Zoom*

Zoom shot adalah jenis pergerakan kamera yang berpindah posisi menjadi lebih dekat atau lebih jauh dari objek yang direkam selama proses rekaman suatu adegan. *Zoom shot* terbagi menjadi dua, yaitu *zoom in* dan *zoom out*. *Zoom in* adalah pergerakan kamera yang berpindah menjadi lebih dekat dengan objeknya, sementara *zoom out* adalah pergerakan kamera yang berpindah menjadi lebih jauh dari objeknya. *Zoom Shot* biasanya digunakan

untuk menghindari *cutting* yang terlalu drastis. Selain itu *zoom shot* juga dapat digunakan untuk memanjangkan atau memendekkan durasi dari suatu adegan.

2.2.4. Komposisi

Komposisi adalah sebuah seni yang mengatur bagaimana suatu objek diletakkan secara spesifik dalam suatu *frame* (Thompson & Bowen, 2009). Sebuah pengaturan komposisi yang baik dapat memberikan makna tertentu yang memberi nilai lebih pada film. Menurut Thompson dan Bowen, keindahan, keseimbangan, dan keteraturan adalah hal-hal yang dapat diperoleh dengan mengatur komposisi.

1. Headroom

Headroom adalah sebuah aturan dalam ilmu komposisi mengenai seberapa banyak ruang kosong yang ada antara kepala sebuah subjek dengan garis tepi sebuah *frame*. Menurut Thompson dan Bowen, fokus penonton film akan cenderung berada pada wajah sebuah subjek. Secara lebih spesifik, penonton cenderung berfokus pada bagian mata dan mulut. Maka penting untuk meletakkan posisi mata dan mulut sehingga nyaman dilihat. Hal itu seringkali dicapai dengan tidak memberikan terlalu banyak *headroom*. Namun *headroom* yang luas dapat diberikan jika sesuai dengan kebutuhan adegan.

2. Look Room

Look Room adalah ruang kosong yang tersedia di antara mata subjek dengan garis tepi sebuah *frame* yang dilihat oleh subjek tersebut. Jika digunakan dengan baik, *look room* dapat memberikan keseimbangan pada

sebuah komposisi. Terlalu banyak *look room* di posisi yang tidak tepat dapat memberikan kesan menjebak dan mengepung terhadap subjek.

3. *Rule of Third*

Rule of third adalah aturan komposisi lainnya yang dapat digunakan untuk mengarahkan fokus mata penonton. *Rule of third* membagi *frame* menjadi tiga bagian secara horizontal dan tiga bagian secara vertikal. Pembagian garis ini akan menghasilkan titik-titik pada pertemuan garis yang dapat disebut sebagai titik singgung. Menurut Thompson dan Bowen, subyek atau obyek penting cocok diletakkan pada titik-titik ini untuk menghasilkan keindahan dan keseimbangan.

2.3. *Editing dan Transisi*

Menurut Bowen (2018), *editing* adalah sebuah kegiatan menggabungkan sebuah *clip* dengan *clip* lainnya dengan memberikan transisi tertentu. Bowen menegaskan bahwa *genre* dari suatu proyek adalah salah satu hal yang akan sangat berpengaruh terhadap keputusan-keputusan *editing* seorang editor. Bowen memberi contoh bahwa film dokumenter, video musik, dan sebuah kartun animasi akan memiliki pendekatan *editing*nya sendiri. Teknik *editing* yang digunakan merupakan sebuah usaha untuk membentuk reaksi mental, fisik, dan emosional penonton terhadap cerita dan memberikan pengalaman menonton yang sesuai dengan tujuan cerita. Bowen menegaskan sekali lagi bahwa konten dan tujuan dari cerita merupakan hal yang terpenting.

Teknik transisi dalam *editing* sudah banyak berkembang sejak masa-masa awal perfilman, namun teknik *cut*, *dissolve*, *wipe*, dan *fade* merupakan teknik

transisi dasar yang masih banyak digunakan (Bowen, 2018). Menurut Bowen, keempat teknik transisi ini sudah secara umum dipahami artinya oleh penonton film. Informasi, motivasi, komposisi, sudut kamera, *continuity*, dan audio dari sebuah adegan adalah hal-hal yang perlu dipertimbangkan untuk menentukan teknik transisi yang paling tepat terhadap cerita.

2.3.1. *Cut*

Menurut Bowen (2018), teknik *cut* adalah sebuah teknik perpindahan instan antar satu adegan ke adegan lainnya yang paling banyak digunakan di produk gambar bergerak. *Cut* banyak digunakan untuk memperlihatkan adegan yang *continuous*, transisi antar adegan yang menunjukkan perbedaan visual drastis, ataupun informasi atau lokasi baru antar adegan. Bowen menambahkan, teknik *cut punch-in* dapat memberikan efek dramatis ataupun komedi. *Punch-in* dapat memotong jarak dan waktu antar dua *shot* yang memiliki kesamaan dalam hal sudut kamera dan adegan di dalamnya, namun berbeda dalam hal jarak kamera. Audio *continuity* dari *ambience* juga menjadi penting jika rangkaian *shot* terjadi di satu lokasi yang sama. Di lain sisi, perbedaan audio juga dapat digunakan untuk memberi kesan dramatis antar adegan yang menggunakan teknik *smash cut*.

2.3.2. *Dissolve*

Teknik *dissolve* adalah sebuah teknik *editing* yang cukup menarik perhatian mata penonton (Bowen, 2018). *Dissolve* dapat diartikan sebagai perpindahan bertahap dari sebuah *shot* ke *shot* lainnya yang kemudian bercampur dan menyisakan *shot* baru. *Dissolve* dapat digunakan ketika ada perubahan waktu maupun lokasi antar *shot*, adegan yang pelan, adegan yang kuat secara emosional, dan ada keterkaitan

visual yang kuat antara *shot* sebelum dan *shot* berikutnya. Menurut Bowen, *dissolve* sangat erat kaitannya dengan memperlambat ritme suatu adegan. Ritme yang lambat dalam teknik *dissolve* memberikan waktu untuk penonton berpikir dan memahami adegan tersebut dan korelasinya terhadap cerita.

2.3.3. Wipe

Wipe dapat dikatakan sebagai gabungan dari *cut* dan *dissolve* karena juga memakan waktu seperti *dissolve* namun biasanya terjadi secara lebih cepat (Bowen, 2018). *Wipe* dapat terjadi dengan bantuan elemen visual dan dapat bergerak secara diagonal, horizontal, maupun vertikal. Selain untuk menunjukkan perubahan waktu dan lokasi, *wipe* cocok digunakan ketika tidak ada keterkaitan visual antar *shot*. Menurut Bowen, kebutuhan untuk berpindah dari satu lokasi ke lokasi lainnya merupakan motivasi yang cukup untuk menggunakan *Wipe*. Bowen (2018) menambahkan bahwa *wipe* adalah teknik transisi yang menarik untuk memperlihatkan perpindahan waktu dan lokasi. *Fast wipes* adalah transisi yang menarik dan dapat memberikan kesan cepat dari suatu adegan.

Wipe adalah sebuah cara transisi antar adegan yang fleksibel karena kesamaan komposisi dan perbedaan sudut kamera antar *shot* tidak terlalu dipertimbangkan. Dengan transisi *wipe*, kedua *shot* yang berkesinambungan ini seakan cukup kuat dan bebas untuk berdiri sendiri. Namun Bowen tetap menyarankan beberapa hal terkait komposisi antar *shot* yang sebaiknya tetap memiliki kesamaan (*match*), saling mencerminkan (*mirror*), atau saling memberikan keseimbangan (*balance*). Bowen juga berpendapat bahwa *wipe* lebih

cocok digunakan dengan *fast timing* dibanding *slow timing* agar tidak membuat bosan mata penonton.

2.3.4. Fade

Transisi *fade* adalah sebuah teknik transisi yang berawal dari cara para teater membuka dan menutup pertunjukannya dengan menyalakan dan mematikan lampu. Transisi *fade* dapat dibagi menjadi dua, yaitu *fade-in* dan *fade-out*. *Fade-in* biasanya digunakan sebagai pembuka dari sebuah film, *chapter*, *scene*, ataupun adegan. Sementara itu *fade-out* merupakan kebalikan dari *fade-in* karena digunakan di akhir sebuah film, *chapter*, *scene*, maupun adegan. Selain berfungsi sebagai pembuka dan penutup, seperti jenis transisi lainnya *fade-in* dan *fade-out* juga berfungsi sebagai transisi antar waktu maupun antar lokasi (Bowen, 2018).

2.4. Pemahaman Komedi

Komedi adalah bentuk kritik yang diterima secara sosial oleh masyarakat karena sifatnya yang menghibur (Helitzer & Shatz, 2005). Komedi erat kaitannya dengan performa humor atau sesuatu yang berpotensi untuk membuat seseorang tertawa atau tersenyum. Komedi memiliki sifat relatif dan subjektif karena setiap orang memiliki selera humornya masing-masing. Menurut Ross (2005), konteks sosial dan pengetahuan dari penerima komedi berperan penting dalam keberhasilan penyampaian komedi. Jika penerima komedi tidak memiliki pengetahuan akan konteks yang dimaksud, kemungkinan besar penerima komedi tersebut tidak akan tertawa (hlm. 11). Waktu dan tempat penyampaian juga berpengaruh terhadap penyampaian komedi. Sesuatu yang mendapatkan reaksi tawa dari seseorang belum tentu mendapatkan reaksi tawa ketika diperlihatkan ke orang lain. Karena

sifatnya yang subjektif ini, reaksi tawa dari penerima komedi memang bisa menjadi salah satu tolak ukur untuk mendefinisikan komedi namun juga tidak menjadi satu-satunya tolak ukur komedi. Diperlukan teori-teori lainnya yang dapat digunakan untuk memahami komedi.

2.4.1. Alasan Tawa dalam Komedi

Komedi memiliki sifat yang relatif dan subjektif. Sesuatu yang bisa saja mengundang tawa seseorang bisa jadi tidak menerima respon yang sama ketika diterima oleh orang lain. Alasan tertawa dalam komedi adalah salah satu hal yang sudah banyak diteliti namun tidak ada satu teori yang sifatnya absolut. Spiegel dalam Helitzer dan Shatz (2005) mengidentifikasikan bahwa ada dua alasan utama yang menyebabkan tawa, yaitu *Surprise* dan rasa Superioritas. Selain itu ada enam motivasi tawa lainnya yaitu insting, keganjilan, ambivalensi, *release*, *regression*, dan ketika kita berhasil menyelesaikan sebuah *puzzle*. Keenam motivasi tawa ini pada akhirnya mendukung *Surprise* dan rasa Superioritas dari sebuah komedi.

3.3.1.2. *Surprise dalam Komedi*

Penyampaian komedi yang menarik dan baik adalah dengan tidak langsung memberikan komedi dari awal hingga akhir cerita (Helitzer dan Shatz, 2005). *Surprise* dibangun perlahan-lahan dengan memberikan antisipasi pada cerita. *Surprise* kemudian diberikan di akhir sebagai efek kejutan yang menampilkan sesuatu yang berbeda dengan apa yang ada di ekspektasi penonton. Perbedaan dengan ekspektasi ini dapat mengundang tawa penonton. Menurut Helitzer dan Shatz, *Surprise* adalah salah satu elemen yang paling penting untuk mengundang tawa. *Surprise* juga

merupakan salah satu formula komedi yang dapat secara umum dan universal diterima oleh masyarakat. Tanpa *Surprise* sesuatu tidak bisa mengundang tawa (Helitzer dan Shatz, 2005, hlm.21).

3.3.1.3. *Insting dalam Komedi*

Menurut Helitzer dan Shatz (2005), manusia memiliki insting secara biologis untuk tertawa dan merasa nyaman. Tertawa juga merupakan sebuah bentuk ekspresi dari *Hostility* ketika ekspresi fisik tidak dapat dilakukan.

3.3.1.4. *Ambivalensi*

Helitzer dan Shatz berpendapat bahwa ambivalensi adalah sebuah kehadiran dua perasaan yang bertentangan secara bersamaan. Ketika ada dua perasaan yang bertentangan hadir, manusia mengeluarkan respon tawa atau berkومي untuk menutupi rasa ketidaknyamanannya. Humor ambivalensi adalah sebuah cara untuk menutupi kesalahan seseorang dan membiarkan orang tersebut lepas dari kesalahannya.

3.3.1.5. *Release*

Manusia tertawa untuk melepaskan ketegangan yang sengaja ataupun tidak sengaja ada. Manusia juga memiliki keinginan untuk tertawa untuk melepaskan keletihan akan kehidupan dan merasa lebih beruntung daripada orang lain. Teori *Release* ini mendukung teori bahwa manusia butuh tertawa untuk merasa Superior akan hal lain.

3.3.1.6. *Pemecahan Masalah*

Manusia mengeluarkan ekspresi tawa ketika mereka berhasil memahami suatu misteri, *puzzle*, atau menyelesaikan masalah yang sulit. Dalam hal komedi, penyelesaian dari masalah yang dimaksud adalah elemen *Surprise* dari sebuah komedi. Tawa seakan seperti pembuktian nyata bahwa seseorang memahami maksud dari sebuah komedi dan berhak merasa dirinya pintar (Superior).

3.3.1.7. *Regression*

Helitzer dan Shatz berpendapat bahwa komedi dapat menjadi sebuah alasan bagi seseorang untuk bersifat kekanak-kanakkan dan mengekspresikan hal-hal yang umumnya sulit diekspresikan dengan cara yang umumnya masih dapat diterima oleh masyarakat.

3.3.1.8. *Superioritas dalam Komedi*

Menurut Helitzer dan Shatz (2005), manusia seringkali butuh untuk merasa Superior. Rasa Superioritas ini dapat didapatkan salah satunya dengan menertawai kesialan yang menimpa orang lain. Komedi dapat memenuhi kebutuhan manusia untuk merasa lebih tinggi dari yang lain tersebut (Helitzer dan Shatz, 2005 dan Ross, 1998). Dalam hal ini, tragedi yang menimpa orang lain yang lebih inferior adalah sumber komedi.

3.3.1.9. *Keganjilan dalam Komedi*

Menurut Vandaele (2001), keganjilan adalah sebuah aspek yang menonjol pada komedi. Menurut Shultz dalam Vandaele, keganjilan dalam komedi seringkali diartikan sebagai realita yang tidak sesuai dengan ekspektasi

(hlm.223). Sesuatu dikatakan ganjil ketika ada ketidakcocokan antara perilaku seseorang dengan situasi sekitarnya (Helitzer & Shatz , 2005). Keganjilan dalam konteks film yaitu ketidaksesuaian antara perilaku karakter dengan situasi sekitarnya. Keganjilan mendukung terciptanya *Surprise* karena sesuatu yang ganjil seringkali di luar ekspektasi atau mengejutkan. Menurut Helitzer dan Shatz, keganjilan dapat dirancang sebagai upaya untuk mengundang tawa penontonnya.

2.4.2. THREES dalam Komedi

Terdapat enam elemen utama yang harus ada dan dipertimbangkan dalam sebuah komedi. Helitzer dan Shatz menyebut keenam elemen ini sebagai THREES (*Target, Hostility, Realism, Exaggeration, Emotion, dan Surprise*). THREES dapat diterapkan untuk memaksimalkan potensi segala jenis komedi untuk menghibur audiensnya (Helitzer dan Shatz, 2005).

3.3.1.10. Target

Helitzer dan Shatz (2005) berpendapat bahwa *targeting* adalah satu hal yang banyak berperan dalam kesuksesan humor komersil. Dalam hal ini target berarti materi dan audiens dari komedi. Siapapun dan apapun dapat menjadi sebuah target dari komedi, namun Helitzer dan Shatz menyatakan bahwa target perlu disesuaikan dengan audiens dari komedi tersebut. Menurut Helitzer dan Shatz komedi selalu memiliki subjektivitas perspektif yang tidak bisa selalu dijelaskan atau diargumentasikan untuk menyenangkan seluruh pihak yang terlibat. Mustahil untuk menciptakan suatu komedi dan berharap untuk menghibur seluruh jenis audiens.

Pemilihan target yang jelas dan fokus diperlukan agar komedi yang dirancang membela subjektivitas perspektif dari audiens yang dituju. Beberapa hal yang umum digunakan sebagai target komedi adalah diri sendiri, seks, selebritis, tempat, produk, dan juga ide.

3.3.1.11. *Hostility*

Helitzer dan Shatz berpendapat bahwa setiap orang memiliki rasa ketidaksukaan terhadap beberapa hal. Ketika hal-hal yang tidak disukai oleh audiens menjadi target dari sebuah komedi, audiens akan merasa bahwa subjektivitas perspektifnya dibela.

3.3.1.12. *Realism*

Komedi yang baik harus berlandaskan suatu realita yang dapat membantu audiens memahami maksud komedi tersebut. Menurut Helitzer dan Shatz, *Realism* juga dapat diartikan bahwa terdapat elemen-elemen yang sifatnya familiar bagi audiens. Untuk menciptakan komedi, perlu sebuah kombinasi antara suatu realita yang masuk akal (*Realism*) dengan realita yang tidak masuk akal (*exaggerating*) yang dapat menimbulkan *Surprise*.

3.3.1.13. *Exaggeration*

Exaggeration adalah sebuah elemen pada komedi yang memberi ruang untuk imajinasi dan metafora. *Exaggeration* juga memberi informasi pada audiens bahwa suatu hal adalah komedi yang dapat ditertawakan dan bukan tragedi yang tidak boleh ditertawakan.

3.3.1.14. *Emotion*

Dalam menyampaikan suatu komedi, diperlukan *buildup of anticipation* pada audiens. Antisipasi audiens dibangun dengan menciptakan emosi yang perlahan-lahan dapat menimbulkan ketegangan. *Personality* dari karakter adalah hal yang paling utama untuk menyampaikan emosi. Menurut Helitzer dan Shatz, emosi dapat ditunjukkan melalui suara, antusiasme, dan aksi dari karakter. Sementara itu untuk membangun emosi, diperlukan *timing* yang tepat agar kejutan dari komedi dapat hadir di saat yang sesuai dan tidak membuat audiens bingung.

3.3.1.15. *Surprise*

Helitzer dan Shatz kembali menekankan bahwa *Surprise* berperan penting dalam keberhasilan suatu komedi. Esensi dari *Surprise* adalah kejutan sehingga komedian harus betul-betul memperhatikan cara penyampaianya agar ekspektasi audiens tidak sesuai dengan realita komedinya. Mengutip Gene Perret dalam Helitzer dan Shatz bahwa seorang komedian harus “membohongi” audiensnya dan membuat audiensnya tidak sadar akan kejutan yang akan datang.

2.5. Jenis – Jenis Komedi Populer

Tergantung dari cara penyampaian, topik yang direpresentasikan, hingga konvensi-konvensi yang diterapkan, komedi terbagi menjadi beberapa jenis (Neale dan Krutnik, 2001). Dalam bukunya yang berjudul “*Popular Film and Television Comedy*”, Neale dan Krutnik mengklasifikasikan komedi yang populer digunakan dalam medium gambar bergerak menurut bentuk dan topik dari komedi tersebut.

1. Parodi

Jenis komedi parodi memodifikasi konvensi-konvensi yang sudah ada atau diketahui oleh masyarakat umum untuk membuat penikmatnya tertawa. Komedi parodi tidak terbatas hanya pada bentuk gambar bergerak namun memiliki ragam bentuk yang luas.

2. *Satire*

Komedi *satire* lekat akan konvensi-konvensi sosial. Jenis komedi *satire* banyak digunakan untuk mengkritik, meledek, ataupun menyerang subjek atau objek dari komedi tersebut.

3. *Slapstick*

Komedi *slapstick* memiliki nilai komedi yang berada pada suatu bentuk *physical pain*. Nama *slapstick* muncul dari tradisi Itali yaitu *Commedia dell'Arte* dimana penampil memukul penampil lain dengan stik kayu dan menghasilkan *slapping sound* yang menimbulkan efek komedi pada pertunjukkan. Menurut Neale dan Krutnik, komedi *slapstick* banyak diterapkan pada era film bisu karena efek komedi yang muncul dari gerakan dan kegiatan fisik.

4. Situation Komedi / *Sit-com*

Jenis komedi ini sering ditemukan di acara-acara televisi, namun juga di kartun koran, seri sinema, dan radio. Sitkom lebih sering digunakan dalam bentuk-bentuk cerita yang berepisode. Sitkom memainkan dinamika yang terbentuk dari interaksi antara karakter-karakter regular dengan karakter-karakter baru / *outsider* untuk mengundang tawa.

5. *Comic Events*

Comic Events adalah jenis komedi yang sangat bergantung pada konteks naratif suatu cerita untuk mengundang tawa penontonnya. *Comic events* membutuhkan *set-up* dan konteks sebelum menyampaikan *pay off* yang merupakan puncak komedinya. Tanpa konteks dan pengetahuan akan sebuah naratif, penonton tidak dapat memahami komedi yang ingin disampaikan. Hal ini yang membedakan *comic events* dengan *wisecracks* dan *gag*.

6. *Wisecracks*

Menurut Neale dan Krutnik, *wisecracks* adalah jenis komedi yang mengandalkan elemen *Surprise* dalam permainan kata. *Wisecracks* dapat berdiri sendiri tanpa *narrative setting* ataupun masuk ke dalam *narrative setting*. Berbeda dengan *slapstick* dan *gag*, *wisecracks* mengandalkan permainan kata untuk menciptakan komedi yang mengundang tawa penontonnya.

7. Komedi Romantis

Menurut Neale dan Krutnik (2001), komedi romantis adalah bentuk komedi situasi yang paling umum pada film. Komedi romantis adalah jenis cerita komedi yang bercerita mengenai kisah romantis seorang perempuan dan laki-laki. Seringkali, komedi romantis menekankan proses dan perjalanan karakter perempuan dan laki-laki itu sebelum akhirnya dipersatukan sebagai pasangan.

8. *Gag*

Gag adalah jenis komedi yang mengandalkan kejutan dalam bentuk visual untuk mengundang tawa penontonnya. *Gag* memberikan sebuah interpolasi

pada sebuah plot atau aksi naratif. *Gag* dapat memberikan interpolasi dari norma-norma yang harusnya berjalan sesuai budaya, bagaimana sebuah aksi seharusnya dilakukan, atau sebuah interpolasi dari sebuah repetisi. Sebuah *gag* dapat berdiri sendiri secara independen atau disebut sebagai *single gag*, ataupun menjadi sebuah serial *gag*.

2.6. Taksonomi *Sight Gag*

Carroll (1996) membahas lebih dalam mengenai *gag*, atau yang disebutnya sebagai *Sight Gag*. Menurutnya, *Sight Gag* adalah bentuk komedi yang menggunakan visual untuk menghadirkan interpretasi atau realita alternatif yang berbeda dengan ekspektasi penonton. Carroll berpendapat bahwa *Sight Gag* memiliki unsur keganjilan yang kemudian memberikan efek kejutan yang mengundang tawa penonton. Carroll membagi *Sight Gag* menjadi beberapa jenis menurut pandangannya mengenai jenis *Sight Gag* yang umum digunakan pada film.

1. Mutual Interference

Sight Gag jenis ini adalah jenis *sight gag* yang paling banyak digunakan. *Mutual Interference* memiliki karakterisasi yaitu menampilkan suatu kejadian dengan dua perspektif. Perspektif yang pertama ialah perspektif penonton yang mengetahui sumber dari komedi yang akan muncul. Perspektif lainnya ialah perspektif karakter pada film yang tidak mengetahui sumber dari komedi yang akan menyimpannya.

2. Mimed Metaphor

Mimed Metaphor mengandung imajinasi yang tinggi serta metafora dan visual similitud. *Sight gag* ini menampilkan objek-objek yang digunakan berbeda dengan tujuan atau konvensi fungsi objek tersebut pada umumnya. Alternatif fungsi dari objek-objek tersebut yang kemudian mengundang tawa penonton. Carroll memberi contoh pada film Charlie Chaplin, ia pernah menggunakan sepatu boots sebagai properti makanan dimana tali sepatu digunakan sebagai *spaghetti*, dan sepatu sebagai daging *spaghetti*. Menurutnya, keganjilan fungsi suatu objek tersebut dapat mengundang tawa penonton.

3. *The Switch Image*

The Switch Image diterapkan dengan memperlihatkan sebuah gambar pada penonton untuk menanamkan interpretasi atau ekspektasi tertentu pada penonton. Gambar lain kemudian muncul setelah gambar pertama untuk memberikan realita yang berbeda dengan ekspektasi penonton tersebut. *Switch Image* banyak digunakan pada awal film atau *sequence* karena penonton belum menerima banyak informasi mengenai narasi yang ada sehingga alternatif realita dapat ditampilkan sebagai suatu kejutan bagi penonton. Menurut Carroll, efek kejutan yang diterima penonton bersifat menghibur dan dapat mengundang tawa. Walaupun begitu, *Switch Image* tidak terbatas untuk hanya digunakan pada awalan film atau *sequence*.

4. *The Switch Movement*

Carroll (1996) mengibaratkan *switch movement* pada aksi komedi seperti *puns* atau permainan kata pada kalimat. *Switch Movement* mengarahkan

penikmat komedi menuju suatu ekspektasi tertentu namun memberikan kejutan dengan menghadirkan realita yang berbeda. Pada *The Switch Movement* Carroll menekankan pergantian gerakan yang mengejutkan dan tiba-tiba pada suatu karakter yang ada pada film. *Switch Movement* berbeda dengan *Switch Image* karena penekanannya ada pada gerakan karakter, sementara *Switch Image* menekankan perbedaan antisipasi dan realita dari satu *shot* ke *shot* lainnya.

5. *The Object Analog*

The Object Analog mengundang tawa penontonnya dengan cara menggunakan sebuah objek tidak sesuai dengan kaidah-kaidah objek tersebut. *The Object Analog* memiliki banyak kemiripan dengan *Mimed Metaphor* karena memainkan fungsi asli suatu objek untuk mengundang tawa. *The Object Analog* tetap memiliki perbedaan dengan *Mimed Metaphor* karena tingkat absurditasnya yang tidak setinggi *Mimed Metaphor*. Penonton cenderung masih dapat mengerti dan menerima korelasi antara kaidah objek yang sesungguhnya dengan diferensiasi yang ditampilkan pada film. Dapat dikatakan bahwa *the object analog* lebih dapat diterima secara rasional.

6. *The Solution Gag*

The Solution Gag adalah salah satu jenis *gag* yang jarang muncul di film (Carroll, 1996). Carroll juga menyatakan ketidakpastiannya mengenai keberadaan kategori *the solution gag* pada taksonomi *Sight Gag* karena dianggap kurang menggunakan visual yang dapat memberikan perspektif-

perspektif kejutan bagi penonton. Berbeda dengan *Mutual Interference*, pada jenis *gag* ini karakter memiliki informasi lebih mengenai kejadian yang ada pada narasi sementara penonton memiliki informasi yang terbatas. Carroll menyatakan bahwa “*one might reject it as a Sight Gag because the gag is more a matter of physics than of perception*”(hlm.154). Namun menurut Carroll, *The Solution Gag* bisa juga dianggap sebagai bagian dari *Sight Gag* jika memandang situasi komedi tersebut sebagai katapel yang akan menciptakan sebuah *Sight Gag* ataupun menggunakan sebutan *Sight Gag* sebagai sebuah *phrase* bagi semua *silent comedians*.