



### **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. Animasi**

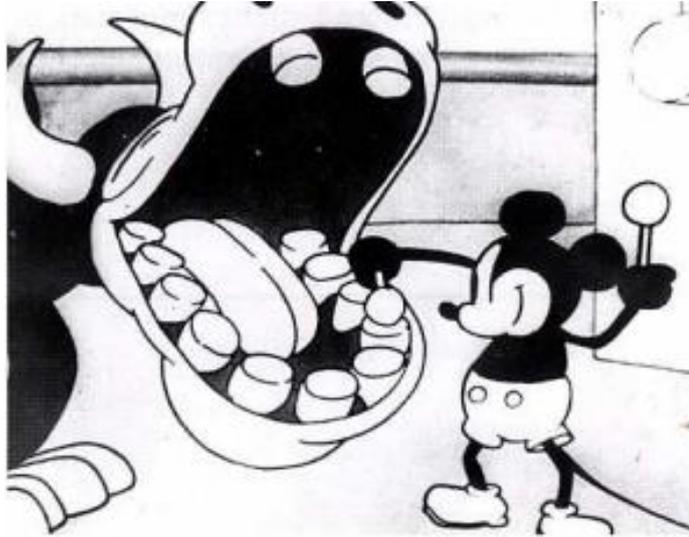
Williams (2009) mengatakan bahwa animasi adalah sebuah animasi yang disusun *frame by frame* menjadi suatu gambar bergerak dan berbicara. Animasi juga berfungsi sebagai media hiburan dan informasi.

Menurut Withrow (2009) animasi adalah gambar yang diberikan kehidupan pada sebuah gambar diam yang susun berurutan menjadi sebuah ilusi seakan gambar tersebut itu bergerak. Animasi berfungsi sebagai media bercerita serta memberikan hiburan untuk penonton.

##### **2.1.1. Animasi 2D**

Animasi 2D menurut Williams (2009) adalah susunan gambar yang dijadikan satu agar terlihat bergerak yang terdiri dari 24 *frame* per *second* dengan menggunakan *in betweens* untuk memperhalus pergerakan animasi (hal .64-65).

Animasi 2D pertama diperlihatkan pada film *Mickey mouse* berjudul “*Steamboat willie*” yang di buat *Disney* pada tahun 1929 (hal .18). selain itu yang terpenting dalam animasi yaitu bagaimana menjelaskan sebuah adegan kepada penonton agar dimengerti dengan *shot* pada animasi.



Gambar 2.1. Steamboat Willie  
(The Animator's Survival Kit/Williams.R/2009)

### 2.1.2. Limited Animation

Menurut Tetali dan Pulu (2009) *limited animation* adalah teknik animasi yang menggunakan 4 sampai 8 atau 8 sampai 12 *frame per second*. Teknik ini digunakan untuk menghemat waktu, biaya, dan mempermudah pekerjaan/ mempercepat pengerjaan.

Dengan ini kita dapat menghemat budget dan waktu sesingkat mungkin. Perbedaan 2D animasi dan *limited animation* adalah banyak dan sedikitnya penggunaan *frame*. 2D animasi menggunakan 12 hingga 24 *frame per second*, dengan ini menggunakan 2D sangat merepotkan untuk membuat animasi, serta biaya dan waktu banyak yang harus dikeluarkan.

Berbeda dengan *limited animation* hanya menggunakan 4 hingga 8 atau 8 hingga 12 *frame per second*. Kegunaan dari teknik ini dapat memperingan kerjaan

dengan jumlah *frame* yang sedikit sehingga dapat menghemat biaya dan waktu dalam proses pembuatan.

Menurut Lamarre (2009) *limited animation* adalah sebuah teknik pembuatan animasi berdasarkan *movement* dan *effects* yang digunakan sehingga mempermudah *editing* untuk membuat animasi. *Limited animation* berfungsi sebagai mempercepat pengerjaan animasi.

## **2.2. Scene**

Menurut Dennis (2009) *Scene* adalah bagian sebuah potongan adegan dari film. Fungsi *scene* sebagai menunjukkan sebuah kejadian atau berlangsungnya peristiwa tersebut disuatu tempat dan waktu tertentu sehingga dapat dipahami oleh penonton.

## **2.3. Shot**

Merekam atau mengambil sebuah adegan dalam film/animasi itu bukanlah hanya merekam, tetapi berdasarkan teknik pengambilan yang dapat menjelaskan suatu gambar atau rekaman.

Dalam perekaman film maupun animasi terdapat aspek utama yang sangat penting yaitu *shot*. Dengan adanya *shot* kita bisa mengembangkan *angle* sesuai yang kita inginkan. Selain itu *shot* juga memiliki banyak jenis pengambilan *angle*.

### **2.3.1. Type Shot**

Menurut Bowen & Thompson (2013) untuk memvisualissikan sebuah *shot* sangatlah penting. Dalam *shot* juga terdapat bermacam-macam tipe perekaman

gambar bergerak. Tentu dalam pengambilan *shot* dipengaruhi jarak dan *angle*, sehingga mendapatkan hasil *shot* yang diinginkan, ada tipe-tipe *shot* yang digunakan dalam film sebagai berikut:

### 1. *Long Shot*

Menurut Bowen & Thompson (2013) *Long shot* adalah area yang sangat luas dalam sebuah film yang menunjukkan lebar, luas, dan kedalaman. Fungsi *long shot* pada film adalah sebagai memperkenalkan tempat/*environment* pada film tersebut. pengambilan *long shot* juga dilakukan ditempat luas sehingga penonton dapat memahami peran yang disampaikan oleh tokoh.



Gambar 2.2. *Long shot*

(*Grammar of the shot/Bowen. C.J & Thompson. R/2013*)

Menurut Mercado (2013) *Long shot* sangat berhubungan dengan karakter dan sekeliling pada area pada film, *long shot* juga dapat digunakan sebagai naratif dan tema yang dibawakan karakter pada penempatan di area karakter dalam film tersebut sehingga penonton dapat memahami cerita dalam film tersebut.



Gambar 2.3. *Long shot*  
(*The filmmaker's eye/Mercado.G/2013*)

## 2. *Extreme long shot*

Menurut Bowen & Thompson (2013) mengatakan *extreme long shot* adalah pengambilan kamera dengan jarak paling jauh. *Extreme long shot* berfungsi sebagai menunjukkan latar tempat secara keseluruhan. *Extreme long shot* pada umumnya digunakan pada luar ruangan atau tempat yang sangat luas. *Extreme long shot* juga dapat menunjukkan keseluruhan *environment*.



Gambar 2.4. *Extreme long shot*  
(*Grammar of the shot/Bowen. C.J & Thompson. R/2013*)

Menurut Mercado (2013) *Extreme long shot* dalam tampilan pada bidang yang luas yang menekankan pada skala lokasi pada *frame*. *extreme long shot* bisa digunakan sebagai *establish shot*, sebagai memperkenalkan penonton pada film tersebut.



Gambar 2.5. *Extreme long shot*  
(*The filmmaker's eye/Mercado.G/2013*)

### 3. *Medium shot*

Menurut Bowen & Thompson (2013) *Medium shot* adalah pengambilan kamera dengan jarak yang hampir mendekati *close up*. Biasanya pengambilan ini dilakukan pada pembicaraan antar karakter serta terdapat jarak antara karakter dan orang lain. Fungsi dari *medium shot* adalah memfokuskan pada ekspresi dan bahasa tubuh pada tokoh dalam film.

*Medium shot* adalah pengambilan kamera satu atau banyak karakter yang diambil dari pinggang hingga ke atas. *medium shot* juga relatif pada lebar pandang yang luas. *Medium shot* juga berfungsi sebagai *establish visual* yang berhubungan dengan karakter dan antara karakter dan sekelilingnya (Mercado, 2013)



Gambar 2.6. *Medium shot*  
(*Grammar of the shot/Bowen. C.J & Thompson. R/2013*)

#### 4. *Medium close up*

Menurut Bowen & Thompson (2013) *Medium close up* merupakan *shot* untuk memperkenalkan atau menunjukkan tubuh karakter. *Shot* ini lebih mengutamakan karakter dari pada latar tempat, cenderung lebih fokus pada karakter. Selain itu *shot* ini dapat menunjukkan emosi pada karakter dengan *enviromentnya*. *Medium shot* sering digunakan untuk memberikan penjelasan atau informasi tentang karakter.

*Medium close up* merupakan pengambilan *shot* pada karakter dari dada hingga keatas atau kepala, *shot* ini hampir mendekati *close up*, tetapi *medium*

*close up* ini masih lebih lebar dari *close up*, sehingga terfokus pada tubuh manusia (Mercado, 2013)

Menurut Rabiger (2013) *Medium close up* hanya mengambil area sekitar dada hingga kepala, *shot* ini lebih mengutamakan ekspresi dan pergerakan pundak atau bahu sebagai daya tarik pada penonton.



Gambar 2.7. *Medium close up*  
(*The filmmaker's eye/Mercado.G/2013*)



Gambar 2.8. *Medium close up*  
(*Grammar of the shot/Bowen. C.J & Thompson. R/2013*)

## 5. *Close up*

Menurut Bowen & Thompson (2013) *Close up* adalah *shot* pengambilan dari bahu hingga kepala, sehingga terlihat mendekat dengan kamera. Fungsi *close up* adalah sebagai memperlihatkan *detail* objek yang ditunjukkan pada film.

*Close up* lebih memfokuskan pada objek karakter yang bertujuan sebagai memperlihatkan sebuah ekspresi, raut muka, otot-otot wajah, serta gaya rambut karakter, sehingga penonton lebih memfokuskan pada ekspresi/wajah karakter dibandingkan *environment* Bowen & Thompson (2013).



Gambar 2.9. Close up

(*Grammar of the shot/Bowen. C.J & Thompson. R/2013*)

Menurut Mercado (2013) *Close up* adalah *shot* menjukan sebuah kedalaman. *close up* dapat digunakan sebagai *shot* untuk *storytelling*, karena memfokuskan pada sebuah karakter, sehingga sehingga penonton dapat lebih memahami perkembangan ekspresi/emosional serta situasi karakter dalam film.



Gambar 2.10. Close up

*(The filmmaker's eye/Mercado.G/2013)*

#### 6. *Extreme Close Up*

Menurut Bowen & Thompson (2013) *Extreme close up* adalah *shot* mendalam. *Shot* ini berfungsi untuk memfokuskan pada mata, mulut, telinga, atau tangan. *Shot* digunakan sebagai naratif untuk menceritakan pada *shot*. *Extreme close up* digunakan untuk menunjukkan adegan dramatis.



Gambar 2.11. *Extreme close-up*

*(Grammar of the shot/Bowen. C.J & Thompson. R/2013)*

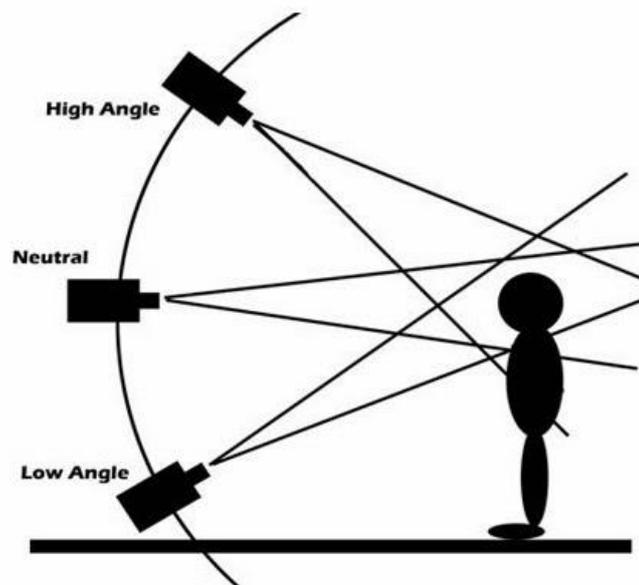
Menurut Mercado (2013) *Extreme close up* adalah *shot* yang memfokuskan objek sedekat mungkin, sehingga penonton dapat memperhatikan *detail* dari karakter tersebut.

## 2.4. *Angle Shot*

Dalam *shot* bukanlah hanya merekam gambar, tetapi menggunakan teknik pengambilan yaitu *angle*. Tentunya pengambilan *angle* dapat berdampak pada *shot* kamera. Dengan menggunakan *angle*, kita dapat merekam *shot* yang diinginkan/menarik.

Menurut Baskin (2009) pengambilan dari sudut kamera pada suatu objek seperti pemandangan, adegan, dinamakan sebagai *angle*. *Angle* juga terbagi dalam beberapa bagian yaitu:

1. *High Angle*
2. *Eye Level*
3. *Low Angle*



Gambar 2.12. *Angle camera*

(Sumber: <http://masbos.com/teknik-pengambilan-gambar>)

#### **2.4.1. High Angle**

Menurut Baskin (2009) *High angle* adalah sebuah teknik pengambilan gambar/merekam dari atas sebuah objek. Selama pengambilan kamera diatas maka itu masih termasuk *high angle*. Dengan *high angle* semua objek terlihat kecil, fungsi dari *high angle* sebagai menimbulkan sebuah kesan lemah, tak berdaya, sendirian pada karakter diarea tersebut.



Gambar 2.13. *High angle*

(Videografi Operasi Kamera dan Teknik Pengambilan Gambar/Baksin, A,2009)

#### **2.4.2. Eye Level**

Menurut Baksin (2009) *Eye level* adalah teknik pengambilan kamera sejajar lurus pandangan mata pada objek tidak dari atas maupun bawah. *Eye level* sering digunakan dalam film untuk menjelaskan gerakan karakter dan berserta *detailnya*.



Gambar 2.14. *Eye level*

(Videografi Operasi Kamera dan Teknik Pengambilan Gambar/Baksin, A,2009)



Gambar 2.15. *Eye level*

(Videografi Operasi Kamera dan Teknik Pengambilan Gambar/Baksin, A,2009)

### **2.4.3. Low Angle**

Menurut Mecardo (2013) *Low angle* adalah teknik penambilaan gambar dari bawah objek, selama pengambilan kamera dari bawah itu termasuk *low angle*. *Low angle* sendiri berfungsi untuk menunjukkan sebuah kesan pada karakter seperti agung, kuat, berwibawa, dan lain-lain.



Gambar 2.16. *Low angle*

(Sumber: <https://www.studiobinder.com/blog/low-angle-shot-camera-movement-angle>)

## 2.5. *Camera movement*

Menurut Bowen & Thomson *Camera movement* adalah pergerakan kamera yang membangun suasana dalam film. Tujuan teknik ini adalah memberi kesan dan arti tersendiri sehingga lebih menekankan sebuah emosi pada adegan yang rekam.

### 1. *Dolly in*

Menurut Bowen & Thompson *Dolly in* adalah pergerakan kamera bergerak ke depan. Berfungsi sebagai memfokuskan kamera pada sebuah ekspresi, dan suasana.

### 2. *Dolly out*

Menurut Bowen & Thompson *Dolly out* adalah pergerakan kamera bergerak mundur. Bertujuan menjukukan bahwa merasa kehilangan, kesendirian, *etc.*

### 3. *Zooming*

Menurut Bowen & Thomson *Zooming* adalah teknik kamera yang dilakukan oleh lensa kamera yang berfungsi untuk mendekatkan, dan menjauhkan objek.

#### 4. *Panning*

Menurut Bowen & Thompson *Panning* adalah pergerakan kamera dari tengah kekanan dan kiri yang digerakan oleh *tripod*.

#### 5. *Steady*

Menurut Bowen & Thomson *Steady* adalah posisi stasbil pada kamera yang tidak ada pergerakan kamera. Berfungsi sebagai menstabilkan pengambilan gambar tanpa ada pergerakan yang merusak pengambilan kamera/tangan gemetaran.

## **2.6. Prinsip komposisi dan teknis konsep**

Prinsip komposisi dan teknis konsep adalah hal dasar dari teknik fotografi dan film. Prinsip ini juga dapat diaplikasikan kedalam film animasi.

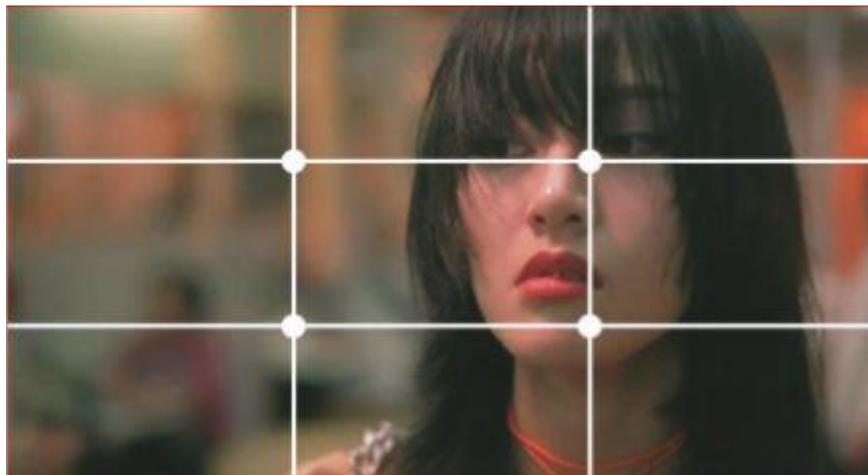
### **2.6.1. *Screen Direction***

Menurut Sijll (2005) *Screen direction* adalah prinsip yang diterapkan untuk menceritakan sebuah *visual* yang diperlihatkan, ini biasanya diterapkan pada lukisan. Tetapi ini juga dapat diterapkan pada film, dikarenakan film memiliki keunikan tersendiri, yaitu gambar bergerak sehingga komposisi dalam gambar pun selalu berubah. Selain itu kegunaan dari *screen direction* adalah untuk menampilkan antagonis, *individualis*, serta konflik.

### 2.6.2. *Rule of Third*

Menurut Mercado (2010) *rule of third* adalah salah satu aturan membuat komposisi yang baik yang masih digunakan dalam fotografi maupun film. *Rule of third* memiliki *frame* yang dibagi menjadi 3 bagian yaitu panjang, lebar, dan titik temu masing-masing garis, supaya menjadi patokan untuk menempatkan sebuah objek dalam gambar/film.

Menurut Bowen & Thompson (2013) *rule of third* adalah sebuah garis yang membagi gambar menjadi 3 bagian pada setiap sisinya, dengan ini dapat menjadi panduan untuk meletakkan objek pada foto/film.



Gambar 2.17. Rule of third

(The Filmmakers Eye Learning and Breaking the Rules of Cinematic Composition/Mercado. R, 2010)

### 2.6.3. *Balance/Unbalance*

Menurut Mercado (2010) *Balance* atau *Unbalance* bukanlah sebagai acuan untuk menentukan sebuah komposisi yang pas. *Balance* berfungsi sebagai penyampaian pesan, keseimbangan, dan takdir, serta keseragaman. Sedangkan *unbalance*

digunakan sebagai menunjukkan sebuah kegelisaan dan ketegangan. Tetapi *unbalance* sangat bergantung pada narasi waktu *shot* ini digunakan.



Gambar 2.18. *Unbalance*

(The Filmmakers Eye Learning and Breaking the Rules of Cinematic Composition/  
Mercado. R, 2010)



Gambar 2.19. *Balance*

(The Filmmakers Eye Learning and Breaking the Rules of Cinematic Composition/  
Mercado. R, 2011)

## 2.7. *Frame Composition*

Dalam film penting adanya *shot* dan *angle*, namun komposisi dalam sebuah *frame* juga sangatlah penting. Menurut Bowen & Thompson (2013) komposisi *frame* adalah sebuah pengambilan gambar atau merekam yang harus memperhatikan

*headroom, lookroom, angle camera*. Ini terbagi menjadi dua, yang salah satunya adalah *two shot*.

### **2.7.1. Two Shot**

Menurut Bowen & Thompson (2013) *Two Shot* adalah pengambilan kamera pada 2 karakter yang dijadikan satu *frame*, teknik ini berfungsi sebagai memberikan informasi pada adegan tersebut. Dalam komposisi ini kita dapat memasukan sebuah pesan dan makna pada *shot*/adegan.

Pengambilan *two shot* menggunakan *angle eye level* sehingga cocok untuk penyampaian pesan/*storytelling*. Untuk menimbulkan sebuah konflik dapat memadukan pengambilan *medium shot*. Didalam adegan ini dapat tercipta pada dua karakter sedang berkonflik, dengan menggunakan *shot* tersebut maka memperbagus dan berkesan tidak memaksa dari penggunaan *shot close up* Bowen & Thompson (2013).



Gambar 2.20. *Two shot*

(Grammar of the shot/Bowen. C.J & Thompson. R/2013)

## **2.8. Film Horror**

Menurut Wheeler (2010) film *horror* adalah film naratif yang dibuat untuk membuat penonton merasa takut dengan perasaan tegang dan menakutkan, film *horror* ini juga merujuk pada perpaduan *monster*, hantu, serta manusia yang terlibat didalamnya.

Menurut Mark Wilshin (2010) film *horror* merupakan film psikologis yang menimbulkan rasa ketakutan dan tegang. Film *horror* ini biasanya mengisahkan tentang pembunuhan berantai, hingga kejadian mistis.

### **2.8.1. Visual danger**

Menurut Cowgill (2007) *Visual Danger* adalah sebuah adegan yang membuat perasaan penonton menjadi merasa tertekan oleh ketegangan yang berlebihan, hal ini dapat dipengaruhi dalam *tension* kepada penonton berupa waktu, kesehatan, serta adegan yang ditunjukkan.

### **2.8.2. Ketegangan**

Menurut Cowgill (2007) menjelaskan bahwa menciptakan ketegangan pada penonton dipengaruhi empat bentuk dasar untuk membangun cerita sehingga dapat memaksimalkan sebuah konflik dalam film, ke empat bentuk tersebut yaitu:

#### *1. Tension of the task*

Bentuk ini membuat penonton berfikir mengenai mampukah tokoh dalam mengatasi kejadian tersebut hingga mencapai tujuannya.

#### *2. Tension of mystery*

Bentuk ini ditujukan pada penonton untuk berfikir mengapa sebuah kejadian tersebut terjadi serta apa yang akan terjadi berikutnya.

### 3. *Tension of relationship*

Bentuk ini ditunjukkan pada hubungan tokoh yang berhubungan dengan tokoh lainnya, sehingga penonton dibuat rasa penasaran serta khawatir akan hubungan ke dua tokoh tersebut ketika dihadapkan sebuah permasalahan.

### 4. *Tension of surprise*

Bentuk ini adalah jenis ketegangan yang disajikan untuk membuat penonton terkejut akibat adegan tidak sesuai dengan perkiraan penonton, sehingga penonton dapat mempersiapkan diri dari apa yang akan terjadi berikutnya.

## 2.9. *Jump Scare*

Menurut Danny (2013) *Jump Scare* adalah momen cepat dari sebuah aksi pada *shot* yang memberi sebuah kejutaan/rasa kaget pada penonton, *jump scare* digunakan untuk memberi bumbu pada film *horror* dan *thriller* semakin menonjol/memperbagus suatu adegan/*shot*. Fungsi *jump scare* adalah membuat penonton merasa terkejut dan takut sehingga penonton melompat ditempat oleh adegan yang diperlihatkan.

Menurut Rosenberg (2010) *Jump Scare* film adalah film yang menggunakan *story* yang tidak rumit serta adegan yang menegangkan sehingga penonton dapat lebih mengerti. *Jump scare* dalam film *horror* akan memberi sebuah sensasi ketakutan sehingga penonton terkejut ditempat.

### 2.9.1. *Shot Jump Scare*

Menurut Huber (2018) *Shot Jump Scare* adalah sebuah *shot* yang menunjukkan sebuah adegan emosional dan sebuah aksi yang tidak terduga sehingga penonton

terkejut dengan adegan tersebut, adanya *shot jump scare* akan memberi penekanan rasa tegang yang ditujukan kepada penonton.

Menurut Hutchings (2017) *Shot Jump Scare* adalah sebuah adegan yang memperlihatkan tanda-tanda hingga munculnya karakter secara tiba-tiba atau tidak dapat diprediksi oleh penonton, *shot jump scare* pada umumnya digunakan pada film horor hantu dan pembunuhan, *shot* ini juga dapat dipadukan dengan *medium shot*, *medium close up*. *Shot jump scare* digunakan pada klimaks pada *story* untuk memberi sensasi emosional agar loncat dari tempat duduk penonton.