



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

Wright (2013, hlm. 13) mengatakan bahwa istilah animasi atau dalam bahasa latin disebut *animare* memiliki artian membuat sesuatu menjadi hidup. Oleh karena itu, animasi memungkinkan kita untuk membuat imajinasi kita menjadi nyata, karena dengan animasi hal yang tidak mungkin dilakukan di dunia nyata dapat menjadi mungkin. Selain itu, animasi dapat dibuat dari berbagai medium, seperti dengan gambaran tangan, *clay*, *puppet* ataupun dengan komputer. Namun, secara umum animasi terbagi dua, yaitu animasi 2D dan animasi 3D.

Sejarah animasi tidak dimulai dari semenjak adanya gambar-gambar yang dibuat di dinding gua, tetapi dimulai sejak tahun 1824 saat ditemukannya teori *Persistence of Vision* oleh Peter Mark Roget (Wright, 2013, hlm.13). *Persistence of Vision* adalah sebuah teori yang menemukan bahwa mata manusia bisa menyimpan gambar yang ditangkapnya selama beberapa saat sebelum dia melihat gambar lainnya, sehingga terciptalah sebuah ilusi gerakan. Setelah ditemukannya teori *Persistence of Vision*, muncullah beberapa eksperimen, seperti *thaumathrope* (1825), *phenakistoscope* (1832), *zoetrope* (1834), *praxinoscope* (1877) dan *flipper book*. *Flipper book* inilah yang menjadi pondasi dari animasi klasik 2D, yang proses pengerjaannya dengan menggambar *frame by frame* menggunakan tangan (Williams, 2009).

2.2. *Shot*

Menurut Bowen & Thompson (2013), *shot* adalah unit paling kecil dari serangkaian informasi visual yang ada di dalam sebuah foto ataupun gambar bergerak. *Shot* terbentuk ketika kita merekam suatu adegan di momen tertentu menggunakan suatu sudut pandang. Ketika terjadi perubahan pada posisi sudut pandang ataupun momen yang diambil, maka informasi yang disampaikan akan berbeda. Sebuah informasi bisa tersampaikan dengan jelas melalui *shot*, jika menggunakan sebuah aturan yang disebut dengan tata bahasa *shot*. Tata bahasa *shot* adalah istilah untuk aturan-aturan dasar yang digunakan untuk menyusun elemen-elemen visual yang terdapat di dalam sebuah gambar bergerak. Tata bahasa *shot* terbagi menjadi tiga, yaitu jarak kamera dengan subjek, posisi kamera dan pergerakan kamera.

Berdasarkan jarak kamera dengan subjek, Bowen & Thompson (2013, hlm. 8) membagikan *shot* dasar menjadi sembilan jenis, yaitu: *extreme long shot*, *very long shot*, *long shot*, *medium long shot*, *medium shot*, *medium close up*, *close up*, *big close up* dan *extreme close up*.

Extreme long shot seringkali digunakan sebagai *established shot* di awal film, biasanya untuk memperlihatkan di mana tempat adegan tersebut terjadi. Oleh karena itu, teknik ini memperlihatkan *landscape* yang luas dan subjek yang terlihat sangat kecil di dalam *frame*.



Gambar 2. 1 Extreme long shot (ELS)

(Bowen & Thompson, 2013)

Very long shot hampir mirip dengan *extreme long shot*, karena menampilkan *landscape* yang terlihat lebih luas dari subjek yang ada di dalam *frame*. Namun, jarak ketika mengambil *very long shot* tidak sejauh jarak di *extreme long shot*.



Gambar 2. 2 *Very long shot* (VLS)

(Bowen & Thompson, 2013)

Long shot adalah jenis *shot* yang memperlihatkan subjek mulai dari kepala sampai kaki. Pada teknik *long shot*, subjek terlihat lebih menguasai screen jika dibandingkan dengan subjek yang diambil dengan menggunakan teknik *very long shot*.



Gambar 2. 3 *Long shot (LS)*
(Bowen & Thompson, 2013)

Selanjutnya adalah *medium long shot* yang menampilkan subjek mulai dari kepala sampai lutut. Jenis *shot* ini membuat penonton dapat melihat detail pakaian, jenis kelamin dan ekspresi wajah subjek.



Gambar 2. 4 *Medium long shot (MLS)*
(Bowen & Thompson, 2013)

Medium shot adalah teknik pengambilan *shot* yang *frame*-nya memotong subjek tepat di bagian pinggang. *Medium shot* digunakan untuk memperlihatkan subjek dan informasi umum, seperti lokasi dan waktu terjadinya adegan. *Shot* ini diambil dengan jarak yang lebih dekat dengan subjek, jika dibandingkan dengan *medium long shot*.



Gambar 2. 5 *Medium shot (MS)*

(Bowen & Thompson, 2013)

Medium close up adalah *shot* yang memperlihatkan subjek mulai dari kepala hingga dada atau di atas siku subjek. *Shot* ini dapat memberitahukan informasi-informasi umum, seperti lokasi dan waktu terjadinya adegan secara lebih jelas kepada penonton.



Gambar 2. 6 *Medium close up (MCU)*

(Bowen & Thompson, 2013)

Close up adalah jenis *shot* yang hanya menampilkan subjek mulai dari kepala sampai bahu. Dengan *close up shot*, ekspresi subjek yang ada di dalam *screen* dapat terlihat lebih jelas.



Gambar 2. 7 *Close up (CU)*

(Bowen & Thompson, 2013)

Big close up adalah tipe *shot* yang hanya menampilkan wajah subjek. Wajah subjek akan terlihat mendominasi *screen*, sehingga penonton dapat melihat dengan jelas perasaannya subjek pada saat itu. Oleh karena itu, *big close up* biasanya digunakan agar penonton merasa dekat dan berempati dengan subjek.



Gambar 2. 8 *Big close up (BCU)*

(Bowen & Thompson, 2013)

Extreme close up adalah jenis *shot* yang menampilkan subjek mulai dari dahi sampai bibir. Selain itu, *extreme close up* dapat digunakan untuk memperlihatkan detail-detail kecil dari objek.



Gambar 2. 9 *Extreme close up (ECU)*

(Bowen & Thompson, 2013)

Selanjutnya, berdasarkan posisi kamera, Thompson & Bowen (2013) membagi *shot* menjadi 8 jenis: *frontal view*, *¾ view*, *profile view*, *back view*, *¾ back view*, *full back view*, *neutral angle shot*, *high angle shot*, *low angle shot* dan *dutch angle shot*.

Shot dengan tipe *frontal view* akan memperlihatkan subjek dari sisi depan. *Shot* ini umumnya digunakan untuk dalam produksi non-fiksi, seperti reporter berita dan pembawa acara. Dalam adegan di film fiksi, *frontal view* digunakan ketika subjek sedang berbicara atau berpikir, berjalan menuju ke kamera ataupun saat sedang menyetir.



Gambar 2. 10 *The frontal view*

(Bowen & Thompson, 2013)

3/4 view adalah jenis *shot* yang memperlihatkan sisi $\frac{3}{4}$ depan dari subjek. *Shot* ini sering digunakan dalam pembuatan film fiksi untuk memperlihatkan ekspresi wajah dan gestur dari subjek. *Shot* ini juga dapat dikombinasikan dengan *close up shot*, untuk memperlihatkan dengan jelas kontur wajah dari subjek.



Gambar 2. 11 *The 3/4 view*
(Bowen & Thompson, 2013)

Profile shot adalah jenis *shot* yang diambil dari sisi samping si subjek. *Shot* ini dapat digunakan untuk menggambarkan sosok pemimpin yang kuat. Namun, *shot* ini memiliki kelemahan karena penonton tidak bisa melihat apa yang sedang dipikirkan dan dirasakan oleh subjek.



Gambar 2. 12 *The profile view*
(Bowen & Thompson, 2013)

¾ back view hampir mirip dengan *over the shoulder shot*, karena diambil dari sisi $\frac{3}{4}$ belakang subjek dan membuat penonton seolah-olah mengintip dari balik bahu subjek utama. Tujuan dari *shot* ini adalah untuk menunjukkan apa yang sedang dilihat oleh subjek utama.



Gambar 2. 13 *The ¾ back view*
(Bowen & Thompson, 2013)

Full back view atau sering disebut *reverse shot* adalah *shot* yang diambil dari sisi belakang subjek, sehingga penonton tidak dapat mengetahui wajah dan ekspresi dari subjek. *Full back view* dapat digunakan untuk menggambarkan misteri dan ketegangan, karena menggambarkan seolah-olah subjek diikuti oleh orang lain di belakangnya.



Gambar 2. 14 *The full back view*
(Bowen & Thompson, 2013)

Neutral angle shot adalah teknik pengambilan gambar dari ketinggian yang sama dengan posisi mata subjek. Teknik ini mirip dengan pandangan mata manusia ketika melihat manusia lain di dunia nyata.



Gambar 2. 15 *Neutral angle shot*
(Bowen & Thompson, 2013)

High angle adalah teknik pengambilan gambar yang diletakkan di atas garis natural mata penonton dan membuat penonton seolah memiliki kendali terhadap situasi yang tengah dihadapi oleh subjek yang ada dalam *screen*.



Gambar 2. 16 *High angle shot*
(Bowen & Thompson, 2013)

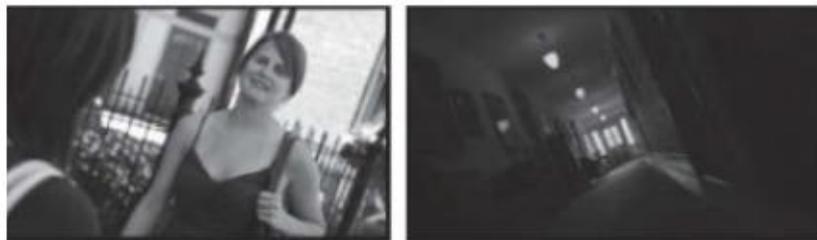
Low angle adalah jenis pengambilam gambar yang meletakkan kamera dibawah garis horizon, yang bertujuan untuk menciptakan kesan bahwa akan muncul drama yang intens dan untuk memperlihatkan ketakutan yang dirasakan oleh subjek utama.



Gambar 2. 17 *Low Angle Shot*

(Bowen & Thompson, 2013)

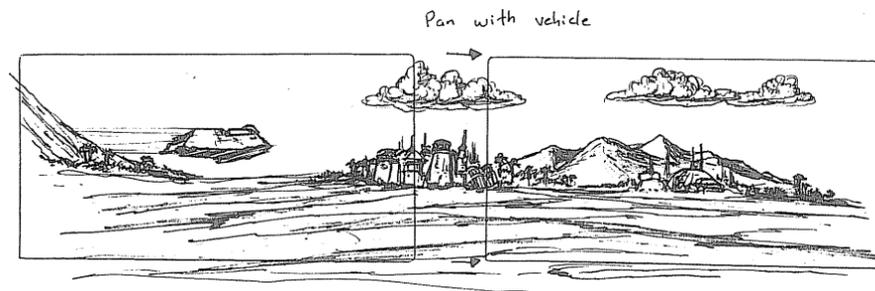
Dutch angle adalah jenis pengambilan gambar dengan memiringkan kamera ke arah kiri atau kanan, yang mempengaruhi kemiringan garis horizontal dan garis vertikal sehingga menghasilkan suatu komposisi *frame* yang tidak seimbang. *Dutch angle* bertujuan agar penonton dapat merasakan adanya suatu masalah pada tokoh dalam cerita yang digambarkan lewat pengambilan gambar yang miring (hlm. 82).



Gambar 2. 18 *Dutch Angle Shot*

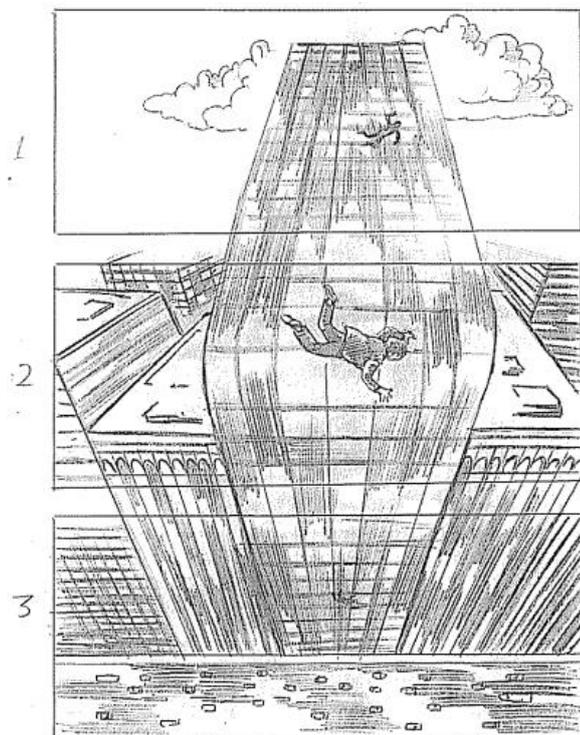
(Bowen & Thompson, 2013)

Berdasarkan teknik-teknik pergerakan kamera, *shot* dibagi menjadi empat macam, yaitu: *pan*, *tilt*, *zoom* dan *dolly*. *Pan shot* adalah teknik pergerakan kamera yang bergerak memutar secara horizontal, dari arah kiri ke kanan atau sebaliknya. (Vineyard, 2008, hlm. 2).



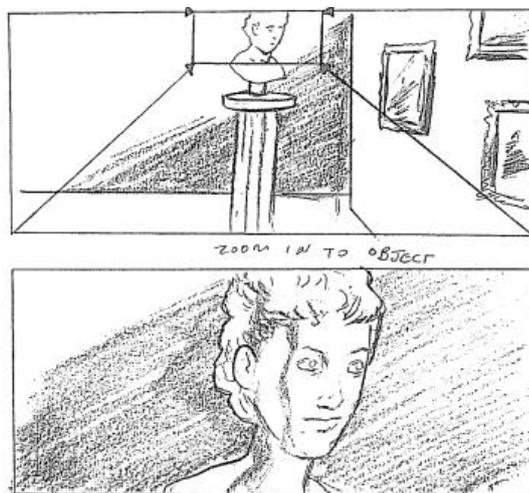
Gambar 2. 19 Contoh penerapan *pan shot*
(Vineyard, 2008)

Sementara itu, teknik *tilt* merupakan kebalikan dari teknik *pan*. Pada teknik *tilt*, kamera bergerak secara vertikal, dari atas ke bawah atau sebaliknya. *Tilt shot* biasanya digunakan untuk memperlihatkan objek yang sangat tinggi, seperti gedung bertingkat (Vineyard, 2008, hlm. 3).



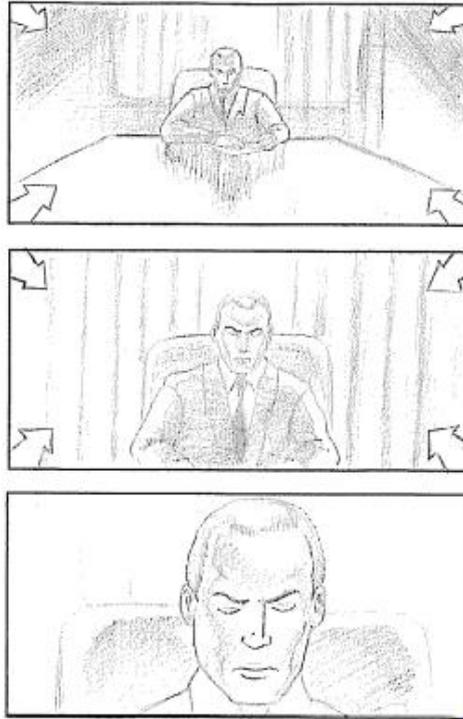
Gambar 2. 20 Contoh penerapan *tilt shot*
(Vineyard, 2008)

Sedangkan, *zoom shot* adalah teknik pergerakan kamera di mana lensa melakukan pergerakan mendekati atau menjauhi objek. Menambahkan dari Mercado (2010, hlm.126), pergantian *focal length* kamera secara mendadak dapat digunakan untuk menggambarkan sebuah perasaan akan adanya keadaan yang mendesak, ketegangan ataupun bahaya.



Gambar 2. 21 Contoh penerapan *zoom shot*
(Vineyard, 2008)

Adapula teknik *dolly* yang mana kamera bergerak secara horizontal, dengan menempatkan kamera di sebuah *track* yang berbentuk lurus atau melengkung. Biasanya teknik *dolly* digunakan untuk mengikuti suatu objek yang bergerak di dalam *frame*. (Bowen & Thompson, 2013, hlm. 169).



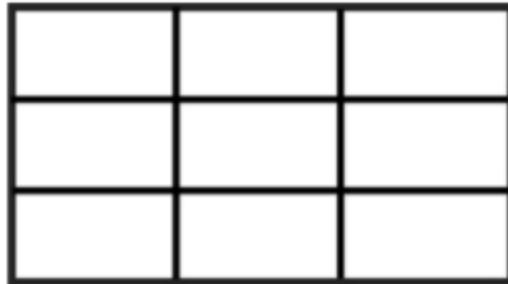
Gambar 2. 22 Contoh penerapan *dolly shot*
(Vineyard, 2008)

2.3. Komposisi dalam *Shot*

Dalam merancang komposisi sebuah *shot*, kita harus memahami bagaimana posisi elemen-elemen yang ada di dalam *shot* agar terlihat indah dan tetap memiliki informasi yang ingin disampaikan sesuai dengan cerita. Beberapa teknik yang bisa digunakan untuk merancang komposisi sebuah *shot*, ialah: *rule of thirds*, *negative space*, *balanced/unbalanced composition*, *staging* dan *screen direction*.

Menurut definisi dari Bowen & Thompson, *rule of thirds* adalah teknik untuk membagi *screen* menggunakan dua garis horizontal dan vertikal sehingga tercipta sembilan kotak kecil (2013, hlm.42). Umumnya, garis-garis tersebut digunakan sebagai arahan untuk meletakkan horizon pada *extreme long shots* dan *establishing shots*. Tak hanya itu, *rule of thirds* juga bisa digunakan untuk

menentukan peletakan subjek, baik itu di bagian kiri ataupun kanan *frame*. Namun, subjek tidak disarankan untuk diletakkan di tengah-tengah *frame*, karena akan membuat komposisi menjadi tidak seimbang dan terlihat membosankan.



Gambar 2. 23 *Rule of thirds*
(Bowen & Thompson, 2013)



Gambar 2. 24 Contoh penempatan subjek menggunakan *rule of thirds*
(Bowen & Thompson, 2013)

Selain *rule of thirds*, cara lain untuk merancang komposisi *shot* adalah menggunakan *negative space* yang ada dalam suatu *frame*. Bowen & Thompson (2013, hlm. 40), membagi *negative space* menjadi dua jenis, yaitu *headroom* dan *lookroom*. *Headroom* adalah aturan untuk meletakkan posisi kepala subjek di dalam *frame*. *Headroom* sangat membantu dalam menentukan seberapa luas atau sempitnya jarak antara bagian teratas dari kepala subjek dengan *frame* bagian atas. Sedangkan *look room* atau *looking room* adalah *negative space* yang berfungsi untuk memberikan ruang pandang bagi subjek yang ada di dalam *screen*.



Gambar 2. 25 Contoh penerapan *headroom* yang buruk
(Bowen & Thompson, 2013)



Gambar 2. 26 Contoh penerapan *headroom* yang baik
(Bowen & Thompson, 2013)



Gambar 2. 27 Contoh penerapan *lookroom* yang buruk
(Bowen & Thompson, 2013)



Gambar 2. 28 Contoh penerapan *lookroom* yang baik
(Bowen & Thompson, 2013)

Teknik selanjutnya yang dapat membantu kita ketika membuat sebuah komposisi *shot* adalah *balanced* dan *unbalanced*. Menurut Sijll (2005), *balanced* dan *unbalanced composition* adalah sebuah elemen visual yang digunakan untuk mengungkapkan dunia internal dan eksternal karakter. *Balanced* digunakan untuk memperlihatkan komposisi yang simetris, sehingga dapat digunakan untuk memperlihatkan situasi yang biasa dan tenang (hlm. 22). Sebaliknya, *unbalanced* digunakan untuk memperlihatkan komposisi yang asimetris dan memperlihatkan situasi yang kacau dan penuh konflik (hlm. 24).



Gambar 2. 29 *Balanced composition*
(Sijll, 2005)

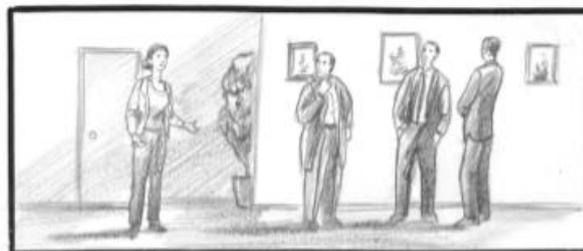


Gambar 2. 30 *Unbalanced composition*
(Sijll, 2005)

Selanjutnya ada teknik *staging*. Menurut Vineyard (2008, hlm. 20), istilah *staging* berasal dari pertunjukan teater. *Staging* digunakan untuk merekam adegan yang sangat panjang dan tidak terputus. Seperti saat menonton pertunjukan, di mana tidak ada kamera yang memotong adegan aktor atau aktrisnya. Vineyard mengategorikan *staging* menjadi 2 bagian, yaitu *deep staging* dan *planar staging*. *Deep staging* mengacu kepada penempatan pemain pada jarak yang berjauhan di dalam satu *frame* adegan. Teknik *deep staging* lebih menekankan kepada kedalaman. Sedangkan, *planar staging* mengacu kepada gaya penempatan pemain di pertunjukan teater yang menempatkan semua karakter secara sejajar di atas panggung, karena lebih menekankan pada permukaan datar yang digunakan.



Gambar 2. 31 *Deep staging*
(Vineyard, 2008)

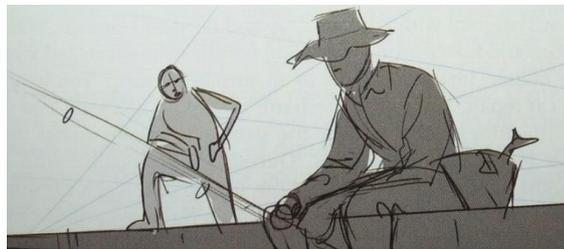


Gambar 2. 32 *Planar staging*
(Vineyard, 2008)

Menambahkan dari Paez & Jew (2013, hlm. 98), *staging* adalah istilah yang digunakan untuk peletakan posisi karakter atau objek di dalam adegan dan kesesuaian karakter dengan posisi kamera. Jarak sebuah objek dengan kamera atau peletakan posisi kamera nantinya akan ikut mempengaruhi emosi penonton. Oleh karena itu, sebaiknya dalam satu komposisi gambar jangan meletakkan dua atau lebih objek yang sama penting secara bersamaan, karena akan membagi fokus penonton dan membuat komposisi gambar tidak memiliki kedalaman.



Gambar 2. 33 Contoh *staging* yang buruk
(Paez & Jew, 2013)



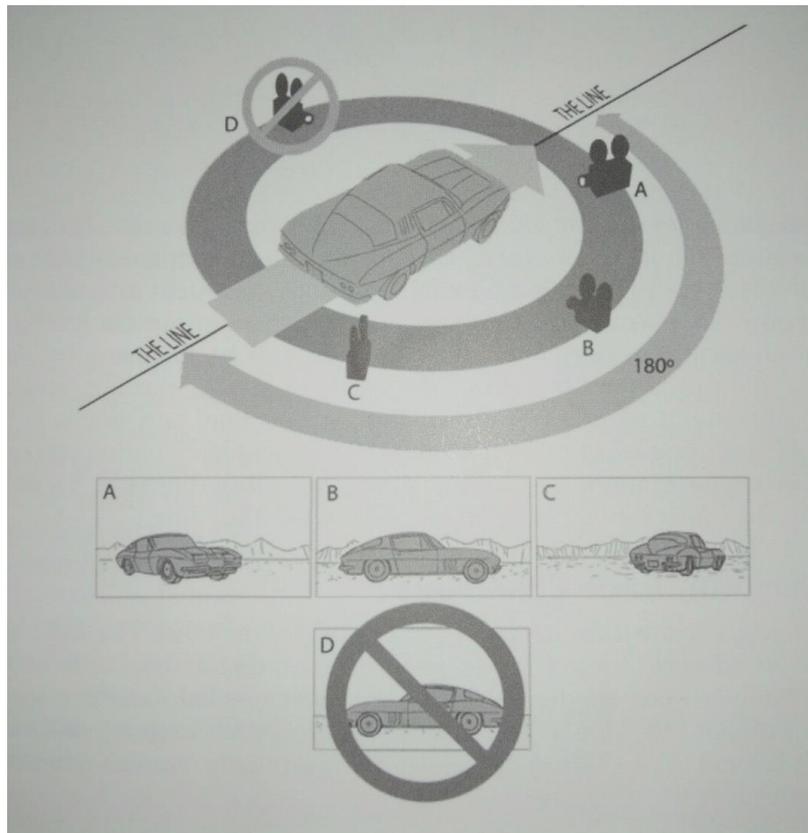
Gambar 2. 34 Contoh *staging* yang baik
(Paez & Jew, 2013)

Terkait dengan konsep peletakan objek di kamera, selain *staging* ada pula konsep yang disebut *Hitchcock's rule*. *Hitchcock's rule* adalah aturan yang dibuat oleh Alfred Hitchcock dalam menentukan ukuran suatu objek dalam *frame*. Besar kecilnya ukuran suatu objek dalam *frame* ditentukan dari penting tidaknya objek tersebut dalam cerita (Mercado, 2011, hlm. 7).



Gambar 2. 35 Contoh penerapan *Hitchcock's rule*
(Mercado, 2011)

Menurut Vineyard (2008), hal penting yang harus diperhatikan pada *shot* adalah penentuan arah visualnya, baik itu ke arah kiri ataupun ke arah kanan. Arah visual dikenal juga dengan sebutan *screen direction*. Salah satu cara untuk memastikan konsistensi dari arah visual adalah dengan menggunakan aturan 180° atau *line of action* (Paez & Jew, 2013, hlm.81). Dengan aturan 180°, kita akan lebih mudah untuk memastikan kamera agar selalu berada di satu sisi dari subjek atau objek yang bergerak, sehingga kontinuitas visual antar *shot* tetap terjaga dan tidak membuat penonton kebingungan.

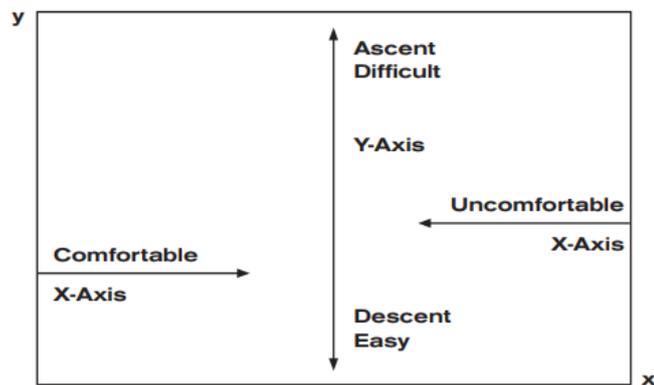


Gambar 2. 36 Aturan 180°
(Paez & Jew, 2013)

Sijll (2005) mengategorikan *screen direction* menjadi dua jenis, yaitu *2D screen direction* dan *3D screen direction*. *2D screen direction* hanya memiliki dua macam *axis*, yaitu *axis X* dan *Y*. Sedangkan, *3D screen direction* memiliki tiga macam *axis*, yaitu *axis X*, *Y* dan *Z*.

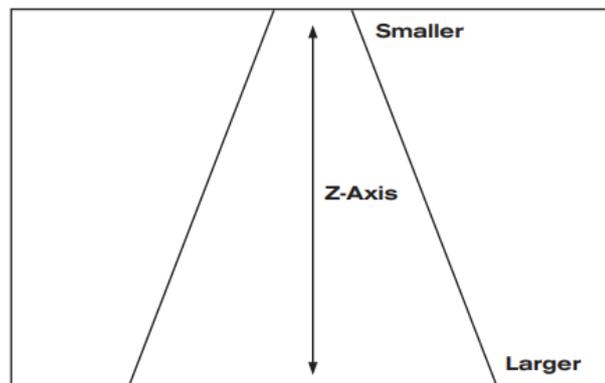
Screen direction pada *axis X* mengacu kepada garis yang memotong *frame* secara horizontal. *Screen direction* pada *axis X* digunakan untuk menggambarkan tertundanya adegan karakter dan konflik yang akan dihadapinya. Tujuan penerapan *screen direction* pada *axis X* adalah untuk membuat rasa takut penonton memuncak dalam kurun waktu 60 detik. *Screen direction* pada *axis Y*

mengacu kepada garis yang memotong *frame* secara vertikal. *Screen direction* pada *axis* Y digunakan untuk menggambarkan situasi yang aman dan keadaan yang normal. Sedangkan, *screen direction* pada *axis* Z berfungsi untuk menunjukkan kedalaman.



Gambar 2. 37 2D Screen direction

(Sijll, 2005)



Gambar 2. 38 3D Screen direction

(Sijll, 2005)

2.4. Character Arc

Fink (2013) mendefinisikan *arc* sebagai perubahan yang dialami oleh tokoh utama di dalam cerita (hlm. 49). Perubahan tersebut akan terlihat jelas di akhir cerita, setelah tokoh utama berhasil atau tidak menyelesaikan sebuah masalah yang

dihadapinya dan belajar dari pengalaman tersebut. Menambahkan dari McKee (2006), perubahan yang terjadi mengacu pada perubahan batiniah si tokoh utama (hlm. 101). Perubahan tersebut bisa mengubah tokoh utama menjadi lebih baik atau jahat tergantung dari jalan cerita.

Menurut Weiland (2016), ada tiga jenis *basic character arc*, yaitu: *the positive change arc*, *the flat arc* dan *the negative change arc* (hlm. 17-18). *The positive change arc* adalah perubahan tokoh utama yang bersifat positif, perubahan ini dimulai dengan adanya ketidakpuasan dan penolakan yang dialami oleh tokoh utama. Kemudian, tokoh utama harus menentang keyakinannya tentang dirinya sendiri dan baru berakhir ketika tokoh utama berhasil mengalahkan setan yang ada dalam dirinya. Sementara itu, *the flat arc* adalah istilah untuk tokoh utama yang sudah menjadi *hero* dan tidak lagi membutuhkan pengembangan diri untuk mengalahkan tokoh antagonis. Pengalaman yang dialami oleh tokoh utama ini sangat kecil hingga tidak terlalu berarti di dalam cerita. Namun, tokoh-tokoh utama yang seperti ini merupakan katalisator yang dapat membantu tokoh-tokoh minor lainnya untuk memicu perubahan pada tokoh-tokoh tersebut. Adapun *the negative change arc* yang merupakan kebalikan dari *the positive change arc*. Istilah ini digunakan untuk perubahan tokoh utama yang berakhir lebih buruk daripada awal ceritanya.