



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

1.1. Animasi

Blazer (2016) mengatakan bahwa animasi adalah medium tidak terbatas untuk bercerita. Seorang animator dapat membuat dunia baru dan membawa penonton ke tempat yang sebelumnya tidak pernah ada. Pembuatan animasi telah menggunakan prinsip – prinsip dalam perfilman, baik untuk televisi, bioskop, ataupun *video game*.

2.2. Storyboard

Penggunaan *storyboard* dalam industri perfilman pada saat ini adalah sebagai alat *pre-visualization* dalam *pre-prodcution* (Hart, 2013). Hart dalam bukunya mengutip kalimat Eric Sherman dalam *Directing the Film* yang berkata “*Storyboard* terdiri dari rangkaian gambar di mana setiap adegan dan kamera diatur dalam sebuah gambar – ini adalah rekaman tampilan visual dari film sebelum proses *shooting* dimulai.” *Storyboard* adalah alat paling pertama yang digunakan dalam *pre-production* sebuah *project*, entah itu film ataupun animasi, *storyboard* harus dibuat dalam rangkaian naratif yang logis. *Storyboard* memungkinkan tim produksi untuk mengatur semua adegan dalam *script*, baik film, animasi, ataupun iklan komersial. Setiap *shot* dan *camera angle*, bersama dengan *lighting* dan *props* dapat diketahui sebelum *shooting* dengan menggunakan *storyboard* (hlm. 1-3).

Menurut Paez & Jew (2013) *storyboard* adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi untuk kru film yang hanya digunakan selama proses produksi. *Storyboard* adalah konsep kasar sebuah film dan merupakan karya sekali pakai. *Storyboard* merupakan kumpulan gambar secara menyeluruh dalam waktu yang singkat. Sebuah proyek film dapat memiliki ribuan gambar dalam sebuah *storyboard*. Hal ini dikarenakan dalam pembuatannya, *storyboard* seringkali digambar ulang, direvisi, atau tidak dipakai sama sekali. *Storyboard* yang dibuat harus cepat dan jelas, bentuk yang digambar mudah dikenali dan sederhana, tidak harus memiliki detail. Gambar *storyboard* yang sederhana membuat *storyboard* menjadi lebih jelas, dan yang terpenting dapat menyampaikan ide (hlm. 47).

2.3. Shot

Shot menurut Bowen (2019) *shot* adalah rekaman subjek yang penting dari sudut pandang tertentu dalam suatu waktu yang mencakup orang, tempat, atau peristiwa dalam film yang diambil dari jarak dan sudut yang unik. Pemilihan *shot* membantu untuk menunjukkan seberapa banyak informasi yang diterima oleh penonton. Pengambilan *shot* yang berbeda dapat menyampaikan informasi yang berbeda pula. Pengambilan *shot* yang berbeda juga memberikan makna yang berbeda.

2.3.1. Jenis Shot

Pada dasarnya, jenis *shot* dibagi menjadi 3, yaitu *long shot*, *medium shot*, dan *close-up* seperti yang dikatakan Bowen dalam bukunya. Namun ketiga jenis *shot* tersebut dapat dijabarkan lagi menjadi lebih spesifik. Berikut adalah penjabaran *shot* secara spesifik:

1. *Extreme Long Shot*

Extreme Long Shot atau disingkat XLS merupakan bagian dari *long shot*. XLS mencakup jarak pandang yang sangat luas sehingga dapat mencakup seluruh *environment* dalam sebuah film. Biasanya XLS merupakan *shot exterior* atau *shot* di luar ruangan. XLS seringkali digunakan sebagai *establishing shot* di awal film atau sebuah *scene* dalam film. Karena terlalu lebar, XLS tidak memiliki karakter di dalamnya, dan jika ada, karakter tersebut akan sangat kecil dan tidak terlihat detailnya.



Gambar 2.1. *Extreme Long Shot*
(Mad Max: Fury Road, 2015)

2. *Very Long Shot*

Very Long Shot atau disingkat VLS juga merupakan bagian dari *long shot*. VLS dapat digunakan dalam *exterior shot* atau *interior shot* di mana tinggi dan lebar *environment* dapat memenuhi seluruh *shot*. *Environment* yang digunakan dalam *shot* VLS merupakan *environment* yang penting karena *environment* tersebut memenuhi seluruh *shot*. Dalam *shot* ini karakter lebih terlihat walaupun masih terbatas.



Gambar 2.2. *Very Long Shot*
(The Martian, 2015)

3. *Full Body Shot*

Masih merupakan bagian dari *long shot*, *full body shot* dinamai demikian karena walaupun merupakan *long shot*, tubuh karakter dari kepala sampai kaki dapat terlihat dalam *shot* ini. *Shot* ini lebih menunjukkan sosok karakter daripada *environment*, namun tidak membuat *environment* menjadi tidak penting karena *environment* masih tetap terlihat mengelilingi karakter.



Gambar 2.3. *Full Body Shot*
(Django Unchained, 2012)

4. *Knee Shot*

Knee shot atau disebut juga *medium long shot* (MLS) menunjukkan karakter manusia dari lutut ke atas. Sebutan lain dari *shot* ini adalah “*cowboy shot*” karena film bergenre western seringkali memakai *shot* ini untuk menunjukkan senjata yang ada di paha koboi.



Gambar 2.4. *Knee Shot*
(Wonder Woman, 2017)

5. *Medium Shot*

Medium shot atau disingkat MS juga dikenal dengan nama “*waist shot*” karena memotong karakter manusia dari *waist* (pinggang) ke atas. Karakter dalam *shot* ini lebih menonjol dalam *frame*. Pergerakan karakter menjadi terlihat lebih jelas karena karakter lebih memenuhi *frame*.



Gambar 2.5. *Medium Shot*
(Hunger Games, 2012)

6. *Medium Close-Up*

Medium Close-Up atau disingkat MCU melakukan pemotongan di atas siku karakter. Wajah karakter mulai terlihat menonjol. *Shot* ini merupakan salah satu *shot* yang paling sering dipakai dalam pembuatan film karena memberikan informasi mengenai karakter seperti berbicara, mendengar, atau melakukan sesuatu yang tidak menggunakan banyak gerakan badan atau kepala. *Shot* ini sangat ideal untuk siaran berita dan rekaman wawancara.



Gambar 2.6. *Medium Close-Up*
(Inception, 2013)

7. *Close-Up*

Close-up biasa disingkat CU seringkali disebut dengan *headshot* karena *shot* ini mencakup dari rambut hingga dagu, atau dari rambut hingga bahu. *Shot* yang menunjukkan wajah karakter yang sangat dekat ini menunjukkan sedikit emosi melalui mata, mulut, dan otot – otot wajah karakter. Dengan menggunakan *shot* ini penonton akan lebih fokus terhadap wajah karakter, terlebih khusus mata dan mulut saat karakter sedang berbicara.



Gambar 2.7. *Close-Up*
(*The Shining*, 1980)

8. *Big Close-Up*

Big Close-Up atau BCU memiliki nama lain yaitu “*tight close-up*” atau “*choker*”. *Shot* ini menunjukkan wajah karakter sebanyak mungkin dari atas dahi hingga dagu. Setiap detail wajah karakter terlihat jelas, sehingga penonton dapat merasakan koneksi emosional terhadap karakter.



Gambar 2.8. *Big Close-Up*
(Iron Man 3, 2013)

9. *Extreme Close-Up*

Extreme Close-up atau disingkat XCU merupakan *shot* yang murni menunjukkan detail, seperti mata karakter, mulut, telinga, sebuah objek atau bagian dari sebuah objek yang diperbesar. XCU yang menunjukkan detail objek memiliki nama lain “*insert*” *close-up*.



Gambar 2.9. *Extreme Close-Up*
(X-Men: First Class, 2011)

“*Insert*” *close-up* berfungsi sebagai eksposisi dalam cerita. “*Insert*” *close-up* menyorot detail penting yang perlu diketahui penonton agar penonton dapat

lebih memahami momen dalam film (“Close-Up *Shots*: Examples of Camera Movement & Angles”, 2019).



Gambar 2.10. “Insert” Close-Up
(Zodiac, 2007)

2.3.2. Camera Angle (Sudut Kamera)

Bowen (2019) dalam bukunya menjelaskan beberapa *camera angle* (sudut kamera) yang dibagi menjadi beberapa bagian yaitu:

1. Neutral Angle

Neutral angle adalah sudut kamera di mana kamera dan lensa kamera melihat ke arah karakter dalam *frame* dengan permukaan datar horizontal yang sama (Bowen, 2019). *Neutral angle* bersifat netral sehingga penempatan kamera harus sesuai dengan subjek yang ada di dalam *frame* untuk mempertahankan pandangan yang netral, terlepas dari jarak kamera dan tinggi karakter.



Gambar 2.11. *Neutral Angle*
(*Stranger Things*, 2016)

2. *High Angle*

High angle dapat dicapai dengan menempatkan kamera dari titik yang lebih tinggi dari karakter yang ada di dalam *frame*, dengan lensa menghadap ke bawah. Dengan menggunakan *high angle* dapat memperlihatkan bahwa karakter yang ada di *shot* ini merupakan karakter yang lemah, kecil, dan tidak mampu (hlm. 58-59).



Gambar 2.12. *High Angle*
(The Avengers, 2012)

3. *Bird's Eye View*

Jika kamera ditempatkan sangat tinggi tepat di atas sebuah adegan, terbentuklah sebuah *angle* yang dinamakan *bird's eye view* atau dikenal juga dengan “*God's view*”. Sebuah *angle* yang tidak biasa dilihat oleh penonton. Angle ini benar – benar menekan karakter seolah – olah rata dengan tanah, memunculkan efek 2 dimensi. *Angle* ini membuat karakter seperti sedang diamati oleh Tuhan atau entitas lain.



Gambar 2.13. *Bird's Eye View*
(*Good Will Hunting*, 1997)

4. *Low Angle*

Kebalikan dari *high angle*, *low angle* adalah penempatan kamera di bawah titik netral. Karakter dalam *low angle* secara fisik terlihat lebih besar, lebih kuat. Karakter yang ada di *low angle* memiliki kehadiran yang besar. *Low angle* juga cocok digunakan jika ada sosok yang lebih besar dari yang lainnya atau raksasa, untuk menunjukkan perbedaan ukuran.



Gambar 2.14. *Low Angle*
(*Star Wars Episode V: The Empire Strikes Back*)

5. *Dutch Tilt*

Saat posisi kamera tidak datar baik secara horizontal maupun vertikal, persepsi mata manusia menjadi lebih sensitif. Jika kamera dimiringkan sedikit saja, maka benda – benda yang lurus secara vertikal akan tidak akan terlihat tegak lurus. *Angle* ini berguna untuk menciptakan kecemasan, ketakutan, penaklukan, ataupun misteri. *Angle* ini dinamakan “*dutch tilt*” atau “*dutch angle*” (Brown, 2016, hlm. 44).



Gambar 2.15. *Dutch Tilt*
(Inception, 2010)

2.3.3. *Camera Movement (Gerakan Kamera)*

White (2006) mengatakan dalam bukunya bahwa kebanyakan *shot* merupakan *shot* yang tidak bergerak atau statis. Akan tetapi gerakan kamera diperlukan dalam sebuah adegan,

untuk menunjukkan ataupun mengikuti apa yang sedang terjadi dalam adegan tersebut (hlm. 108). Berikut adalah penjabaran mengenai gerakan kamera:

1. *Fixed (Locked Down) Shot*

Gerakan kamera ini merupakan gerakan kamera yang statis, diam tidak bergerak. Biasanya kamera diletakkan di atas tripod untuk memberikan stabilitas. Kamera juga bisa dipegang oleh *cameraman (hand-held)*, meskipun jika *hand-held*, maka akan ada sedikit pergerakan dari tangan *cameraman* secara natural (hlm. 109).

2. *Dolly*

Dolly adalah gerakan kamera mendekat atau menjauh dari karakter atau objek. *Dolly* dapat digunakan untuk memperlihatkan ataupun menyembunyikan sebuah aksi atau situasi. *Dolly in* adalah *dolly* di mana kamera digerakkan semakin dekat ke karakter / objek, sedangkan *dolly out* adalah gerakan kamera menjauh dari karakter / objek. Gerakan *dolly* dapat menciptakan ketegangan (Mercado, 2011, hlm. 143).

3. *Tilt*

Mercado (2011) dalam bukunya berkata bahwa *tilt* adalah gerakan memiringkan kamera ke atas atau ke bawah sementara posisi kamera tetap diam. Gerakan ini mengalihkan perhatian penonton dari satu area ke area lain secara vertikal, memperluas jangkauan dalam *shot*.

4. *Pan*

Pan adalah gerakan kamera dari kiri ke kanan atau dari kanan ke kiri. Kata “*pan*” adalah singkatan dari *panoramic*, yaitu menampilkan suatu area secara tidak terputus.

2.4. Composition (Komposisi)

Setiap *shot* harus memiliki komposisi. Secara umum, komposisi adalah pengaturan sebuah *shot*. Dalam bukunya, Ward (2003) mengatakan bahwa komposisi adalah pengaturan elemen – elemen visual dalam sebuah frame menjadi sebuah gambar yang memuaskan dan utuh.

Mercado (2003) mengatakan bahwa komposisi mencerminkan cerita dengan menyampaikan perspektif, nilai – nilai, keistimewaan, dan visi dari sebuah *shot*. Komposisi tidak hanya menyampaikan makna melalui pengaturan elemen visual dalam sebuah frame, tetapi juga harus sesuai dengan konteks yang sesuai. Harus ada koneksi langsung antara komposisi yang digunakan dalam sebuah *shot* dengan apa yang sedang terjadi di dalam cerita. Ada beberapa prinsip yang dijelaskan oleh Mercado (2003), berikut adalah prinsip – prinsip tersebut:

1. Rule of thirds

Rule of thirds adalah komposisi pembagian *frame* menjadi tiga bagian secara vertikal dan horizontal (Bowen, 2018). Garis tersebut adalah panduan untuk menempatkan karakter / objek. Saat menggunakan komposisi *rule of thirds*, karakter atau objek yang akan dijadikan *visual interest* harus berada di posisi garis panduan tersebut, baik secara horizontal maupun vertikal, ataupun di titik pertemuan antara garis horizontal dan garis vertikal tersebut (hlm 45-46).



Gambar 2.16. Rule of Thirds

(Bowen, 2018, hlm. 46)

2. *Balanced/Unbalanced Composition*

Setiap objek dalam sebuah frame memiliki bobot visualnya masing – masing (Mercado, 2009). Komposisi dapat dikatakan *balanced* (seimbang) jika bobot objek terbagi secara merata dalam sebuah frame. Pembagian bobot dalam *balanced composition* yang sama rata dan simetris menggambarkan keteraturan, keseragaman, dan ketentuan (hlm. 8). Sebaliknya, *unbalanced composition* seringkali menggambarkan kekacauan, kegelisahan, dan ketegangan. Yang paling utama adalah makna yang ingin disampaikan dengan menggunakan *balanced composition* maupun *unbalanced composition* sangat bergantung pada konteks cerita di mana komposisi tersebut digunakan.



Gambar 2.17. *Balanced Composition*



Gambar 2.18. *Unbalanced Composition*

3. *Hitchcock's Rule*

Hitchcock's Rule merupakan prinsip yang menyatakan bahwa ukuran sebuah objek dalam frame harus berkaitan langsung dengan kepentingan objek tersebut dalam sebuah cerita pada saat itu. *Hitchcock's rule* dapat dipakai jika ada satu atau beberapa elemen visual dalam sebuah *frame*, dan bisa digunakan untuk menciptakan ketegangan dan tekanan terlebih khusus saat penonton tidak mengetahui alasan di balik suatu penekanan visual pada objek.



Gambar 2.19. Hitchcock's Rule

4. *Depth Cues*

Membuat kedalaman dalam frame dua dimensi adalah salah satu strategi yang digunakan untuk menghasilkan *frame* yang dinamis dan terlihat seperti ruang tiga dimensi. Dua hal yang paling sering digunakan oleh *filmmakers* adalah *relative size* (ukuran relatif) *depth cues* dan *overlapping object depth cues* (objek tumpang tindih).

Relative size merupakan *depth cues* berdasarkan asumsi manusia jika dua objek berukuran sama, melihat satu objek lebih kecil dari yang lain menandakan bahwa objek tersebut lebih jauh dibandingkan objek yang lebih besar. Sesuai namanya, *overlapping object depth cues* adalah tumpang tindih objek di sumbu z. Saat objek menutupi atau menindih objek lain, objek yang tertutupi/tertindih terlihat lebih jauh dibandingkan objek yang menutupi/menindih.



Gambar 2.20. *Relative size depth cues*



Gambar 2.21. *Overlapping object depth cues*

5. *Focal Points*

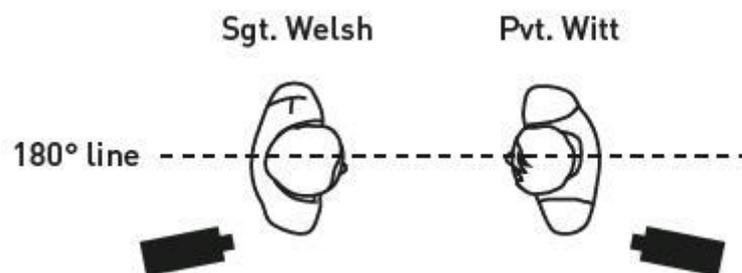
Focal point adalah sebuah titik fokus yang menjadi pusat perhatian dalam sebuah composition, sebuah area di mana mata penonton diarahkan karena pengaturan berbagai elemen visual dalam frame. Focal point merupakan salah satu cara paling jelas dalam menyampaikan suatu ide yang ingin disampaikan.



Gambar 2.22. *Focal Points*

6. 180° Rule

Secara sederhana, prinsip 180° rule menyatakan bahwa kamera harus selalu ditempatkan pada satu sisi dari garis imajiner yang dilihat dari arah melihat atau bergerak suatu objek. Jika penempatan kamera melewati garis imajiner ini, maka *cut* yang dihasilkan tidak akan menjadi benar.



Gambar 2.23. 180° Rule

2.4.1. *Gestalt Theory*

Sebutan “*gestalt*” dalam konteks ini adalah pengaturan atau pola yang bersifat tidak bisa diturunkan dari jumlah – jumlah komponennya (Garvey-Williams, 2014). Ini berhubungan langsung dengan pengamatan bahwa otak cenderung melihat objek secara

keseluruhan dibandingkan per bagian (hlm. 22). Psikolog Jerman Kurt Koffka mengatakan “keseluruhan adalah bagian lain dari jumlah bagiannya”. Maksud adalah setiap bagian dalam sebuah gambar memiliki maknanya sendiri, dan jika digabung maknanya juga berubah.

Salah satu prinsip dari *Gestalt Theory* adalah *Law of Prägnanz*, yaitu proses psikologis untuk berusaha membuat keteraturan, harmoni, simetri, kesederhanaan, dan struktur dari apa yang awalnya terlihat tidak terhubung dan kacau (Garvey-Williams, 2014). Berdasarkan pengamatan ini, *Gestalt Theory* mencoba untuk menyaring dan mendeskripsikan lebih jauh bagaimana kecenderungan pikiran untuk mengolah data visual. Dijelaskan juga kecenderungan manusia untuk memandang hubungan antara elemen – elemen berbeda yang di mana kita bisa mendapatkan makna dan keteraturan. Untuk itu, didapatkanlah prinsip – prinsip sebagai berikut:

1. *Figure/Ground*

Manusia memiliki kecenderungan untuk memisahkan antara *figure* (sosok) dan *background* berdasarkan variable seperti kontras, ketajaman, warna, ukuran, dan lainnya. Kita mungkin melihat satu atau lebih *figure* dalam sebuah gambar, dan masing – masing dari mereka menjadi sebuah “*figure*”. Segala sesuatu yang bukan *figure* disebut *ground* (dasar). *Ground* biasanya termasuk *background*.

2. *Similarity*

Kita memiliki kecenderungan untuk melihat hal – hal yang memiliki kesamaan visual seperti bentuk, ukuran, warna, nada, tekstur, atau dinilai secara bersamaan.

Objek yang terpisah dalam satu gambar merupakan hal yang enak dipandang penonton. Hal – hal aneh yang merusak pola dalam suatu gambar yang menyertakan elemen yang secara mencolok merusak pola menjadi berbeda dalam beberapa kasus.

3. *Proximity*

Kita punya kecenderungan untuk melihat objek atau bentuk yang berjarak dekat satu sama lain sebagai satu kelompok. Karena itu, kehadiran kolektif dari satu kelompok elemen menjadi lebih bermakna dan jelas dibandingkan kehadiran mereka sebagai kelompok terpisah. Elemen yang dikelompokkan bersama – sama menciptakan ilusi bahwa elemen tersebut adalah gabungan bentuk dalam ruang, bahkan jika elemen tersebut tidak saling bersentuhan. Tetapi prinsip ini juga bisa digunakan untuk memberi penekanan kurangnya hubungan antar dua elemen dengan cara memisahkan objek dengan baik maka akan dianggap dua elemen yang berbeda.

4. *Closure*

Otak manusia cenderung untuk “mengisi kekosongan” dan menyediakan detail yang hilang untuk melengkapi sebuah pola atau bentuk. Setelah “closure” sudah tercapai, maka detail – detail yang tidak penting akan diabaikan untuk membentuk kecocokan pola, sehingga manusia cenderung melihat sosok yang utuh bahkan ketika ada informasi yang hilang.

5. *Continuity*

Mirip seperti prinsip sebelumnya, manusia cenderung untuk melanjutkan kontur atau bentuk apapun yang elemen tersebut buat secara kuat dan membuat arahan dalam pikiran manusia untuk melanjutkannya. Tepi dari suatu bentuk dianggap sebagai lanjutan ke ruang dan bertemu dengan bentuk lain. Hal ini bisa dimanfaatkan untuk memberikan sugesti mengenai hubungan yang terpisah antar elemen atau menuntun penonton melalui path of discovery melalui gambar.

6. *Symmetry*

Manusia cenderung untuk mengolah data visual agar selalu simetris, stabil, teratur, konsisten, terstruktur, sebisa mungkin. Simetri tidak memberikan kesan bahwa sesuatu tidak seimbang, atau hilang, atau salah karena jika sebuah objek asimetris maka penonton akan mencari tahu masalahnya dan mengalihkan perhatian mereka.