

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Animasi

Menurut Roberts (2011), animasi merupakan *storytelling* yang berupa sekumpulan dari gambar – gambar yang bergerak yang saling berkesinambungan dan jika disatukan akan menimbulkan ilusi berupa gerakan dari gambar – gambar tersebut.

Animasi dibedakan menjadi dua bentuk diantaranya dua dimensi (2D) dan tiga dimensi (3D). Bentuk animasi dua dimensi merupakan bentuk animasi yang dilakukan dengan *hand-drawing*. Selain itu, animasi dua dimensi dapat menggunakan metode *limited animation*, yang mana merupakan bagian dari animasi tradisional, tetapi dengan gerakan terbatas.

2.2. Limited Animation

Menurut Lamare (2009), *limited animation* merupakan animasi yang tidak menghasilkan banyak gerakan dalam film animasi. *Limited animation* ini bisa dijelaskan sebagai pergerakan yang terbatas atau rangkaian gambar statis. Jenis animasi ini menjadi karakteristik dari kartun serial Jepang yang disebut sebagai anime.

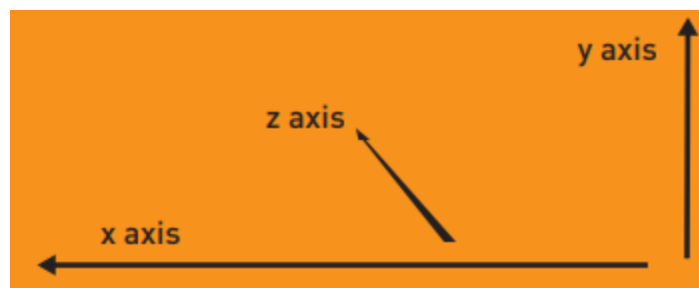
2.3. Konsep Teknis

Menurut Mercado (2011), ada konsep teknis dalam perfilman yang dapat menentukan tipe *shot* yang akan dipakai untuk setiap *scene*.

2.3.1. Frame

Menurut Bowen (2013) berkata bahwa setiap komposisi maupun itu lukisan, foto ataupun film selalu dimulai dengan namanya *Frame*. *Frame* merupakan bagaimana karema menangkap bagian dari dunia ke dalam suatu kotak. Apapun yang terdapat dalam *frame* akan diproyeksikan sebagai 2D.

Mercado (2010) berpendapat bahwa pada dasarnya *frame* hanya memiliki dua dimensi, yaitu sumbu x dan sumbu y. Ia mengatakan bahwa ada terdapat satu sumbu lagi yang digunakan sebagai memberikan kesan kedalaman agar terlihat nyata, sumbu itu adalah sumbu z. Sedangkan sumbu z bisa dapat dihilangkan apabila *filmmaker* ingin memberikan kesan datar dan tidak nyaman pada *shot* tertentu.



Gambar 2.1 Sumbu Frame
(Mercado, *Filmmaker's Eye*, 2010)

Beberapa cara untuk mendesain sebuah bahasa visual dalam *frame*. Menurut Bowen (2013) pada buku *Cinematography Theory and Practice* dituliskan beberapa elemen sebagai berikut:

1. *Visual Tension*

Ketegangan visual yang diperoleh melalui interaksi visual yang seimbang dan tidak seimbang, dikarenakan keduanya saling mempengaruhi.

2. *Unity*

Unity merupakan sebuah visual dan apa yang ada didalamnya merupakan satu kesatuan.

3. *Balance*

Balance atau keseimbangan merupakan salah satu bagian yang penting dalam sebuah komposisi gambar. Setiap elemen yang ada memiliki bobot visualnya tersendiri. Parameter bobot visual ditentukan oleh ukurannya, namun dapat dipengaruhi dengan posisi penempatannya di dalam sebuah *frame*, warna, gerakan dan subjeknya sendiri.

4. *Rhythm*

Ritme merupakan elemen yang diciptakan secara berulang sehingga tercipta sebuah pola yang fungsinya untuk mempertajam pesan dibalik konstruksi ritme itu sendiri.

5. *Proportion*

Proporsi ini berfungsi sebagai memperindah sebuah gambar yang mana memiliki rumus matematika yang terhitung untuk menempatkan sebuah objek yang digambar.

6. *Contrast*

Kontras juga berarti sesuatu yang berlawanan, seperti hitam dan putih. Sifat berlawanan ini merupakan komponen visual yang penting untuk 8 menentukan atau membuat kedalaman, hubungan spasial, dan juga membangun bobot emosi.

7. *Directionality*

Merupakan salah satu dasar prinsip visual pengarah. Fungsi *directionality* memberikan efek pembobotan visual disuatu area pada visual.

8. *The three-dimensional field*

Pada dasarnya media visual saat ini masih pada dua dimensi, namun dengan pemberian ruang dimensi ketiga dapat dilakukan dengan pergerakan kamera, *blocking* pemain, serta pencahayaan, semua elemen ini harus mempengaruhi satu dengan yang lainnya.

9. *Depth*

Kedalaman merupakan salah satu elemen yang berfungsi sebagai membangun rasa kedalaman dan ruang tiga dimensi.

2.3.2. *Force of Visual Organization*

Menurut Brown (2016) berpendapat bahwa seluruh elemen dasar yang dihadirkan dalam satu kombinasi dapat membuat sebuah susunan akan persepsi. Satu kesatuan visual ini dapat membuat sebuah komposisi yang logis serta menuntun mata penonton harus melihat kemana pada *frame* lalu memprosesnya untuk

menjadi sebuah informasi. Elemen visual yang dapat membantu mata dan pikiran untuk membaca sebuah *scene* yaitu:

1. *The Line*

Garis merupakan elemen paling dasar dalam mengkonstruksi sebuah *frame*. Elemen ini berfungsi sebagai membangun sebuah ruang dalam media dua dimensi.

2. *The Sinuous Line*

Garis berliku merupakan prinsip komposisi yang memiliki keharmonisan dan keseimbangannya tersendiri.

3. *Compositional Triangles*

Komposisi segitiga berfungsi untuk menjaga *frame* tetap aktif dan dinamis meskipun sebuah adegan cukup lama.

4. *Horizontals, Verticals, and Diagonals*

Garis – garis yang beragam dengan kombinasi yang merujuk kepada hal yang mendasar yaitu garis horizontal, vertical, dan diagonal.

5. *The Power of The Edge: The Frame*

Frame ini sangat berperan penting dalam membuat penonton menyadari ruang – ruang *off – frame*, kiri – kanan, atas – bawah, serta di belakang kamera.

6. *Open and Closed Frame*

Open frame ini sengaja tidak memberikan unsur elemen yang lengkap untuk dapat dinarasikan secara visual, dan bertujuan supaya penonton bertanya – tanya apa yang terjadi di sekitar subjek.

Sedangkan lawan dari *open frame* merupakan *closed frame* yang didalam *frame* tersebut memiliki semua unsur untuk menyampaikan maksud naratif secara visual. *Closed frame* bertujuan supaya penonton dapat langsung memahami cerita dari *frame* tersebut. *Frame* tertutup biasanya digunakan untuk memberikan isolasi penonton serta kesamaan makna sebuah *frame*, sedangkan *frame* terbuka dapat menimbulkan ketegangan akan sesuatu yang ada diluar *frame* (Mercado, 2010).



a closed frame



an open frame

Gambar 2.2. *Open and closed frames*

(Mercado, *Filmmaker's Eye*, 2010)

2.4. Shot

Menurut Bowen (2013), *shot* merupakan aspek penting yang digunakan untuk menunjukkan perbedaan perspektif dalam sebuah aksi untuk menarik perhatian para penonton serta membuat menjadi menarik dengan cerita yang di hadirkan.

Menurut Thompson & Bowen (2009), dalam film *live action* maupun animasi, pemilihan *shot* harus ditentukan pada awal pembuatan. Dikarenakan berbagai *shot* pada sebuah film ataupun animasi memiliki kesinambungan, sehingga menjadi suatu adegan atau *scene* dan menjadi sebuah media visual *storytelling*. Ke-konsistensian dalam pembuatan *shot* merupakan aspek yang sangat penting agar apa yang ingin disampaikan dapat mengalir dengan lancar tanpa membuat kebingungan penonton. Seperti contohnya jika tokoh bergerak dari kiri ke kanan maka *shot* berikutnya harus tetap menampilkan tokoh tersebut berjalan dari kiri agar menjadi suatu adegan yang *contiunity* meskipun berbeda sudut dan jaraknya.

2.4.1. Jenis Shot Berdasarkan Jarak Kamera

Terdapat berbagai macam jenis dan kategori untuk *shot*, salah satunya merupakan jarak kamera ke objek yang menjadi fokus utama. Jenis-jenis shot ini dapat memberikan suasana yang berbeda. Berikut jenis - jenis shot yang dikategorikan berdasarkan jarak :

a. Close Up Shot

Jenis *shot* ini digunakan ditujukan untuk memperlihatkan pada *audience* emosi pada wajah karakter. Dengan jenis *shot* seperti ini *audience* dapat memahami

dengan perubahan emosi pada karakter sepanjang cerita. Dan jenis *shot* ini tergolong baru dalam dunia film (Mercado, 2010)

b. *Medium Close Up*

Shot ini kalau ditentukan dengan jarak, agak lebih jauh daripada *close up shot*. Yang dimana biasanya *shot* ini mulai dari kepala hingga dada, biasanya digunakan untuk menunjukkan ekspresi karakter serta memberikan sedikit informasi tentang area karakter berada.

c. *Medium Shot*

Jenis *shot* ini menampilkan objek karakter dari kepala hingga perut. *Shot* ini biasanya dapat terlihat pergerakan tubuh karakter serta area disekitar karakter dengan jelas. Berbeda dengan *Medium Close Up* dikarenakan area sekitar karakter terlihat lebih luas dan jelas.

d. *Establishing Shot*

Jenis *shot* ini digunakan untuk memberikan informasi kepada *audience* tentang tempat lokasi yang dipakai dalam sebuah adegan *shot* ini. Lebih kepada penegasan tentang lokasi yang sedang terjadi.

e. *Point-of-View*

Jenis *shot* ini menunjukan kepada penonton terhadap apa yang dilihat dari karakter didalam film tersebut. Jenis *shot* ini dapat menambahkan keterikatan emosional penonton dengan karakter yang ada di film.

2.4.2. Jenis Shot Berdasarkan Pergerakan Kamera

Shot yang dinamis dapat dibuat dengan gerakan kamera yang stabil. Dengan gerakan kamera yang kabur atau tidak stabil, maka bisa saja membuat penyusunan *shot* menjadi tidak berguna. Berikut ini beberapa jenis gerakan kamera menurut Thompson & Bowen (2009) :

a. Tracking Shot

Gerakan kamera ini dilakukan mengikuti gerakan yang sedang dilakukan oleh tokoh atau subjek. Gerakan kamera ini biasanya mengikuti dari sudut samping tokoh atau *profile angle*. *Shot* ini berbeda dengan *dolly shot* karena memiliki sebuah dorongan atau motivasi, sedangkan untuk *dolly shot* pergerakan kamera yang independen tanpa mengikuti tokoh yang bergerak (Mercado, 2010).

b. Pan and Tilt

Menurut Thompson & Bowen (2009), gerakan kamera ini pergantian gerak kamera secara horizontal maupun vertikal. Untuk pergerakan *pan* atau disebut *panoramic shot* yang dimana posisi kamera diam pada satu titik di sebuah titik tengah lingkaran imajiner dan mengambil yang berada diluar lingkaran tersebut secara horizontal. Sedangkan *tilt* atau *swivels* merupakan pergerakan kamera pada sumbu vertikal. Kombinasi dari dua gerakan *pan and tilt* bergerak secara horizontal dan vertikal secara bersamaan yang dimana dapat juga membentuk efek arah diagonal di dalam suatu adegan.

c. Move In/ Move Out

Gerakan kamera ini dilakukan dengan cara mendekat dari subjek/ objek atau menjauh dari subjek/ objek yang menjadi fokusnya. Gerakan kamera ini

memberikan kesan lebih dramatis daripada hanya memotong dari *shot* lebar ke *shot* yang dekat. *Move in/ move out* memiliki efek lebih memfokuskan perhatian penonton dengan lebih efektif daripada hanya melakukan *shot* luas dan kemudian memotong ke tempat kejadian.

d. *Handled*

Jenis pergerakan kamera ini menggunakan tangan. Penggunaan jenis pergerakan kamera ini agar mendapatkan suasana dan perasaan yang sedang berlangsung pada suatu adegan biar terasa lebih nyata. Namun dilain sisi pergerakan kamera ini memberikan kesan amatir dan dikarenakan gerakan terlalu banyak sehingga memberikan kesan *shaky*. Menurut Lamb (no date) pergerakan ini juga dapat menimbulkan kegelisahan apabila gerakannya halus.

2.5. Komposisi

Komposisi merupakan kesatuan seni yang disusun di dalam frame, baik dalam animasi maupun film *live action*. Komposisi ini juga berperan dalam mempengaruhi imajinasi penonton untuk melihat sebuah tata keindahan yang seimbang (Thompson & Bowen, 2009). Terdapat beberapa jenis komposisi yang menjadi beberapa bagian, yaitu:

2.5.1. *Headroom*

Headroom merupakan pedoman untuk peletakan kepala ke dalam frame dan beberapa jarak yang dibutuhkan antara bagian atas dengan tepi layar dengan kepala. Jenis komposisi *headroom* ini banyak digunakan ketika menggunakan jenis *shot* seperti *medium shot* atau *close up*.

2.5.2. *Camera Height*

Dari ketinggian sebuah kamera dapat memiliki efek tertentu bagi sebuah *shot*.

Vineyard menggambarkan apabila sebuah *shot* hanya menggambarkan bagian kaki dari tokoh, dari situ akan memberikan efek misterius seperti siapakah tokoh tersebut. Apabila *shot* hanya menampilkan badan bagian atas saja, maka dari penonton dapat mengetahui lebih banyak informasi dari tokoh tersebut, seperti contohnya pergerakan tangan tokoh yang membawa sesuatu. Begitu juga apabila *shot* menampilkan muka dari tokoh tersebut, maka semua kemisteriusan akan terpecahkan serta tokohnya akan terungkap (Vineyard, 2008).



Gambar 2.3. *Camera height*

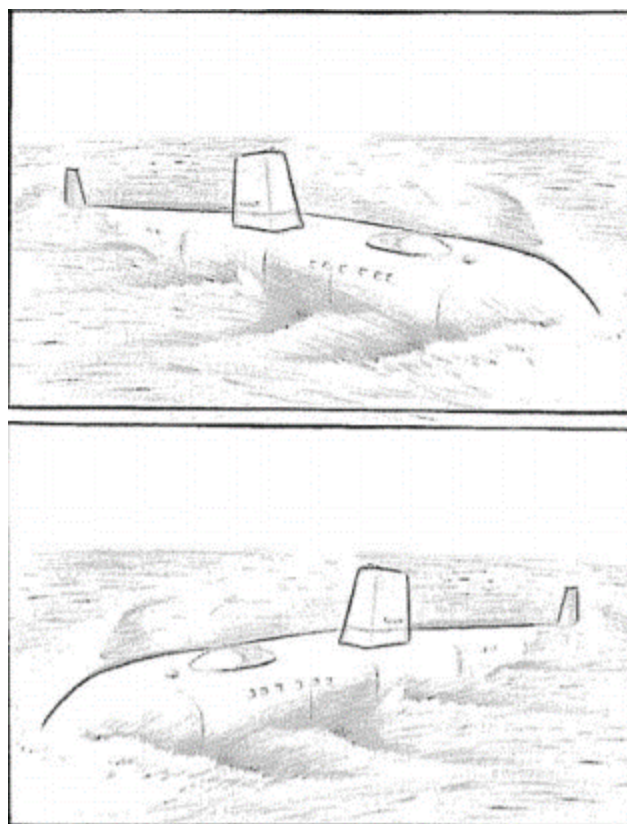
(Vineyard, *Setting up Your Shots*, 2008)

2.5.3. *Screen Direction*

Menurut Vineyard (2008) menegaskan arah merupakan sangat penting dalam menciptakan kesinambungan visual dalam beberapa *shot*. Arah ini dapat

membangun kesinambungan visual saat melakukan beberapa pemotongan *shot*, serta dapat menambah *impact* pada sebuah adegan.

Aturan ini biasa dikenal dengan nama aturan 180 derajat, yang mana *shot* harus diambil dalam rentang sudut 180 derajat untuk menjaga konsistensi dari *screen direction*. Serta dia memberikan contoh gambar kapal selam yang berangkat dari sudut kiri serta kapal selam yang kembali dari sudut sebaliknya.



Gambar 2.4. Contoh *screen direction*

(Vineyard, *Setting up Your Shots*, 2008)

2.5.4. Rule of Third

Jenis komposisi ini digunakan untuk menciptakan visual yang harmonis, karena dalam pembagian didalam *frame* terbagi menjadi tiga bagian secara vertikal dan

horizontal. Pada pertemuan antara garis vertikal dan horizontal menjadi sebuah titik-titik yang dimana akan menjadi tempat letak objek-objek penting dalam sebuah *frame*. Persilangan dari setiap garis tersebut dapat menciptakan titik emas yang menjadi panduan peletakan subjek atau objek untuk menciptakan komposisi yang dinamis. Mata penonton diletakkan di salah satu titik emas tersebut sehingga menghasilkan efek dinamis dan seimbang antara subjek dengan objek lainnya. (Mercado, 2010)



Gambar 2.5. *Rule of thirds*

(Mercado, *Filmmaker's Eye*, 2010)

2.5.5. Hitchcock Rule

Menurut Mercado (2010), teori Hitchcock ini mengajarkan bahwa ukuran sebuah objek dalam shot harus memiliki hubungan dengan kepentingan objek tersebut terhadap cerita. Teknik ini berguna apabila diterapkan saat didalam *frame* yang hanya terdapat sedikit elemen visual, serta digunakan untuk menciptakan ketegangan atau memberi pertanda akan suatu hal yang akan terjadi.

2.5.6. Transition

Menurut Vineyard (2008) transisi merupakan Teknik yang dipakai untuk mengganti *shot* ke *shot* lain. Efek transisi yang paling mudah merupakan *cut*. Efek transisi ini juga dapat membuat potongan yang kasar pada ruang dan waktu adegan tertentu. Selain transisi *cut*, transisi *dissolves* juga sebagai salah satu transisi yang dipakai dalam perfilman. Teknik ini bergantung pada dua gambar yang ditumpuk yang secara perlahan gambar pertama memudar dan berganti menjadi gambar kedua, Teknik ini memberikan efek transisi yang lembut.

Vineyard juga menambahkan efek transisi *flashed cut*, yang mana transisi terang menjadi putih. Transisi ini memotong menampilkan *flash* kedalam *frame*, kemudian mereda dan menampilkan *shot* baru.



Gambar 2.6. Transisi flashed cut

(Vineyard, *Setting up Your Shots*, 2009)

2.5.7. *Split Screen*

Menurut Chandler (2009), penjelasan dari *split screen* adalah sebuah cara untuk menampilkan *shot* dengan cara membagi layar menjadi dua bagian atau bahkan lebih, masing-masing *shot* di dalam bagian tersebut menampilkan lebih dari dua aksi yang sedang terjadi pada beda prespektif.

Selain terbagi menjadi dua, *split screen* dapat terjadi dengan layar yang terbagi menjadi seperempat, bergantung kepada kebutuhan akan cerita dan alurnya. *Split screen* ini dapat juga menyampaikan sebuah hubungan antara kedua orang atau suasana yang tengah tegang (Vineyard, 2009).

2.5.8. *Eye Level*

Eye level merupakan *shot* yang diambil sejajar dengan level mata manusia dalam sebuah *frame*. *Shot* ini hampir sama dengan *medium shot*.

2.5.9. *Full Front*

Shot ini mengambil dengan cara menonjolkan bagian depan dari tokoh secara utuh, memperlihatkan dengan jelas sang tokoh atau kejadian yang berlangsung dalam sebuah *frame*.

2.5.10. *Left/Right Profile*

Shot ini memperlihatkan bagian samping dari tokoh, membuat ekspresi kurang begitu menonjol dan dapat memberikan kesan ketidakpercayaan atau dua sisi yang berbeda.

2.5.11. Full Back

Shot ini dalam pengambilan gambarnya dengan memperlihatkan bagian belakang tokoh. Dapat berfungsi sebagai memperlihatkan situasi tertentu yang akan dihadapi oleh sang tokoh dengan sudut pandang sang tokoh.

2.5.12. Look Room

Menurut Thompson dan Bowen (2009), *look room* ini sebuah komposisi *shot* yang memiliki ruang kosong pada *frame* antara tokoh dan posisi pojok *frame* yang berlawanan dengan tokoh. Dengan komposisi seperti ini dapat memberikan perasaan tegang dan ketakutan.

2.5.13. Balance/ unbalanced compositions

Menurut Mercado (2010), komposisi ini menempatkan sang tokoh berada pada ditengah *frame* dan bersifat simetris. Dari komposisi ini memberikan kesan harmonis dan teratur sedangkan apabila kebalikan dari komposisi ini dapat membuat kesan yang tegang. Kesan kesempurnaan, kekuatan dapat dicapai dengan komposisi ini. Untuk komposisi yang tidak seimbang dapat menggambarkan kekacauan atau perasaan khawatir.



a balanced composition



an unbalanced composition

Gambar 2.6. *Balanced/ unbalanced compositions*

(Mercado, *Filmmaker's Eye*, 2010)

2.5.14. Dutch Angle Shot

Menurut Mercado (2010), *Dutch angle shot* atau biasa disebut *canted shot* ini merupakan *angle* kamera yang dengan kemiringan pada sumbu putar kamera. Inti dari perspektif miring ini membuat penonton merasa tidak nyaman. Menggunakan *angle* ini dapat memberikan sinyal bahwa ada sesuatu yang salah, gelisah, atau disorientasi.

2.5.15. High Angle

Menurut Brown (2016), *high angle* ini peletakan kamera berada di atas ketinggian mata. Tujuan dari *angle* ini adalah mengungkapkan tata letak secara keseluruhan dan ruang lingkup dalam hal pemandangan, jalan, atau bangunan. *Angle* ini penting untuk penonton dikarenakan perlunya mengetahui tata letak pada kejadian yang terjadi pada *scene* tersebut.

2.6. Peraturan Lalu Lintas dan Menyeberang Jalan

Menurut Hutomo (2019), pejalan kaki memiliki hak Pejalan Kaki, yang pengaturannya ada di Undang – Undang Nomor 22 Tahun 2009 tentang Lalu Lintas dan Angkutan Jalan pada Pasal 131 ayat (1) yang mana haknya adalah Pejalan Kaki berhak atas ketersediaan fasilitas pendukung yang berupa trotoar, tempat penyeberangan, dan fasilitas lain. Pejalan Kaki pun berhak mendapatkan prioritas pada saat menyebrang di Jalan di tempat penyeberangan, yang dimaksud “tempat penyeberangan” dapat berupa *zebra cross* dan penyeberangan yang berupa jembatan atau terowongan.

Selain peraturan yang mengatur tentang Pejalan Kaki, terdapat peraturan yang mengatur pengemudi yang mengemudikan kendaraan bermotor di jalan. Berdasarkan *Undang-Undang No.22 Tahun 2009 tentang Lalu Lintas dan Angkutan Jalan Pasal 106 ayat 4* (Indonesia) bahwa setiap orang yang mengemudikan Kendaraan Bermotor di Jalan wajib mematuhi ketentuan:

- a. rambu perintah atau rambu larangan;
- b. Marka Jalan;
- c. Alat Pemberi Isyarat Lalu Lintas;
- d. gerakan Lalu Lintas;
- e. berhenti dan Parkir;
- f. peringatan dengan bunyi dan sinar;
- g. kecepatan maksimal atau minimal; dan/atau
- h. tata cara penggandengan dan penempelan dengan Kendaraan lain.

Serta berdasarkan Peraturan Menteri Perhubungan Republik Indonesia Nomor PM 13 Tahun 2014 tentang Rambu Lalu Lintas Pasal 1 ayat 1 (Indonesia) bahwa rambu Lalu Lintas adalah bagian perlengkapan Jalan yang berupa lambing, huruf, angka, kalimat, dan/atau perpadua yang berfungsi sebagai peringatan, larangan, perintah, atau petunjuk bagi Pengguna Jalan.