

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1. Animasi**

Animasi merupakan gambar bergerak yang sebenarnya sudah diterapkan oleh manusia dari zaman purba. Dimulai dari menggambar pada dinding gua, manusia sudah berusaha untuk menceritakan sesuatu melalui gambar. Lalu lambat laun, manusia mulai menghiasi guci mereka dengan gambar. Seiring bergantinya zaman, berganti pula media yang digunakan.

Akhirnya muncullah animasi yang sebetulnya gambarnya diam namun dibuat seakan-akan bergerak. Dimulai dari *Thaumatrope*, *Phenakistoscope*, *Zoetrope*, *Praxinoscope* hingga *Flipper Book*. Lalu pada tahun 1928-1967 di masa *Golden Age* untuk kartun, “*Steamboat Willie*” milik Disney sukses. Disusul dengan animasi 2d panjang pertama yang berwarna yaitu “*Snow White and Seven Dwarfs*” (Williams R, 2009).

#### **2.2. Storyboard**

Maurice Zuberano (2008), seorang *art director*, mengatakan bahwa *storyboard* merupakan sebuah diari dalam film. Bagi *director*, bila suatu film tidak mempunyai visualisasi *storyboard* yang kuat, maka film itu akan sangat sulit diterjemahkan ke dalam *shot-shot*. Hitchcock yang memulai karirnya sebagai *art*

*director* menyampaikan bahwa sebuah desain film harus selesai terlebih dahulu sebelum filmnya dibuat karena adegan dalam *storyboard* harus dapat divisualkan ke dalam film. *Storyboard* harus menjadi alat yang nantinya akan menyampaikan *style* dan konten dari apa yang hendak disampaikan *filmmaker*.

Selain *script* dan *shot list*, hal yang paling penting untuk membangun visual film adalah *storyboard*. *Storyboard* ini berguna sebagai panduan mengenai bagaimana visual yang ingin dicapai. Melalui *storyboard*, *filmmaker* akan menggambarkan *shot-shot* seperti apa saja yang akan dipakai sebagai elemen dalam bercerita. Setelah *storyboard* dibuat, maka akan ada *animatic* yang merupakan gambar dari *storyboard* yang telah disatukan dan dianimasikan. Biasanya sudah ada *voice-over* dan sudah jelas tujuan *shot* ingin seperti apa, sehingga durasi di *animatic* yang akan menjadi gambaran seberapa lama nantinya durasi film.

Dalam suatu rumah produksi film, yang memegang *storyboard* haruslah mengerti tentang *staging*, *editing*, *composition* dan harus *familiar* dengan lensa yang biasa dipakai dalam *cinematography*. Dalam animasi, sangat memungkinkan jika ingin menggambar dalam panel yang cukup besar, daripada menggambar *frame* yang hanya terdiri dari *medium shot*, *close up*, dan *extreme close up*.

### 2.3. Shot

Dalam buku *Grammar of The Shot* (Bowen, 2018) dijelaskan bahwa seorang *filmmaker* harus benar-benar mengerti visual seperti apa yang hendak disampaikan di dalam suatu *frame*. Komunikasi visual dalam suatu film harus kuat, itulah mengapa di dalam film disebutkan beberapa tipe *shot*. Istilah kata “*shot*”, “*shoot*”, dan “*shooting*” ini bisa digambarkan dengan cara yang berbeda-beda tetapi pada intinya adalah bagaimana suatu kamera merekam objek dalam satu *frame* untuk menggambarkan sesuatu.

*Shot* memiliki peranan dalam memberikan kekuatan pada *subject* yang ada di dalam *frame*, seperti seberapa besar atau kecilnya *subject* tersebut terlihat di layar. Bila suatu objek terlihat kecil dan jauh dari penonton, maka dapat dirasakan bahwa objek itu tidak terlalu penting. Tetapi ketika suatu objek terlihat lebih besar maka akan memberikan kesan lebih dekat dan lebih personal kepada penonton. Maka dari itu, ukuran dalam suatu *shot* dikatakan penting. Seorang *filmmaker* akan menggunakan teknik ini untuk memberikan pengalaman tersendiri kepada penontonya.

### 2.3.1. Jenis-jenis *Shot*

Ada 3 jenis *shot* yang sudah sangat umum untuk digunakan yaitu, *long shot*, *medium shot*, dan *close up*. Penjelasan tentang 3 *shot* ini adalah sebagai berikut:

#### 1. *Extreme Wide shot*

*Extreme wide shot* biasanya digunakan untuk menunjukkan suatu lingkungan di sekitar subjek. *Shot* seperti ini cenderung digunakan di tengah keramaian. Tujuannya adalah untuk menunjukkan suatu suasana dalam adegan sehingga penonton tidak terfokus pada tokohnya.



Gambar 2.1. *Extreme Wide shot*

(Bowen, 2018, halaman 14)

#### 2. *Very Wide shot*

Jangkauan *shot* ini sangat luas dengan tujuan untuk menunjukkan suatu suasana dalam area yang ada dalam satu adegan. Biasanya lebih digunakan untuk *interior shooting* yang menunjukkan ketinggian gedung. Tujuannya untuk membangun suasana melalui lingkungan yang ada dalam film. Sehingga subjek yang ada di dalamnya berada sangat jauh dari kamera.



Gambar 2.2. *Very Wide shot*

(Bowen, 2018, halaman 15)

### 3. *Wide shot*

Pada pengambilan *wide shot*, tokoh dapat terlihat cukup jelas. Biasanya dikenal dengan istilah *long shot* dimana tokoh akan terlihat jelas dari atas kepala sampai ujung kaki. Bisa digunakan pula untuk *interior* dan *exterior shooting*. Sebenarnya ingin lebih menunjukkan tentang subjek yang ada di dalamnya namun sekelilingnya masih bisa terlihat jelas karena dianggap penting untuk penonton.

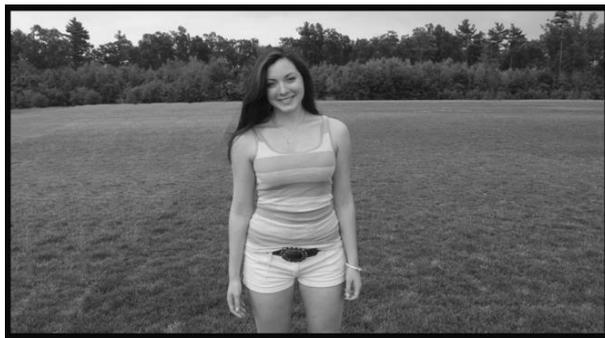


Gambar 2.3. *Wide shot*

(Bowen, 2018, halaman 16)

#### 4. *Medium Long shot*

*Shot* ini untuk menunjukkan potongan dari tubuh manusia. Biasanya diambil mulai dari ujung kepala sampai ke kaki di bawah lutut. Tujuannya adalah supaya *body movement* suatu subjek dapat terlihat. Kalau hanya diambil gambarnya sebatas atas lututnya saja disebut sebagai “*American shot*” atau “*cowboy*”. Detil dari tubuh subjek mulai ingin ditunjukkan disini, mulai dari pakaian, *gender*, bahkan sampai ekspresi.



Gambar 2.4. *Medium Long shot*

(Bowen, 2018, halaman 17)

#### 5. *Medium shot*

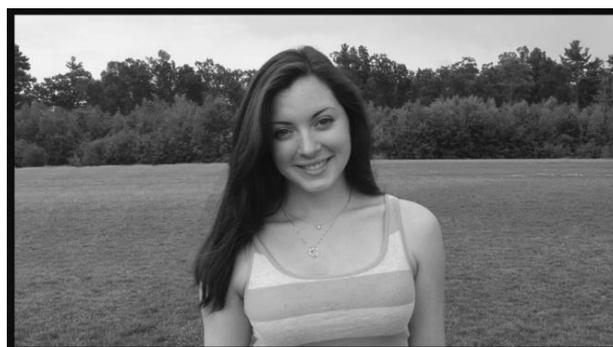
*Shot* ini biasanya diambil dari kepala tokoh sampai ke pinggul tokoh. Dapat digunakan baik untuk *exterior* maupun *interior*. Yang ingin dipotret adalah figur tokohnya mulai dari ke arah mana mereka melihat, warna rambut dan gaya rambut. Ketika melakukan *shot* tipe ini, pastikan tubuh sang figur tidak menyentuh ujung *frame*.



Gambar 2.5. *Medium shot*  
(Bowen, 2018, halaman 17)

#### 6. *Medium Close up*

Beberapa orang menyebutnya dengan istilah “*bust shot*” yaitu mengambil gambar dari ujung kepala sampai dada tokoh saja. Ekspresi wajah sang tokoh pun ingin dijadikan informasi yang hendak disampaikan, termasuk ketika tokoh berbicara, mendengarkan, atau sedang melakukan aksi yang lain. Tujuannya adalah untuk membuat penonton terfokuskan pada tokoh, sehingga sekeliling tokoh menjadi tidak begitu penting.



Gambar 2.6. *Medium Close up*  
(Bowen, 2018, halaman 18)

## 7. *Close up*

*Close up* biasanya disebut dengan “*head shot*” yaitu *shot* yang diambil hanya sebatas pada rambut dan wajah tokoh saja sampai pada pundak tokoh. *Shot* ini memiliki tujuan untuk menampilkan emosi tokoh kepada penonton. Melalui *shot* ini, penonton dapat melihat dengan jelas mata, mulut, bahkan detail wajah seperti *make-up* pun dapat terlihat. Penonton harus benar-benar terfokus pada wajah si tokoh.



Gambar 2.7. *Close up*  
(Bowen, 2018, halaman 19)

## 8. *Big Close up (Choker)*

*Shot* ini menggambarkan wajah tokoh yang hampir secara menyeluruh memenuhi *frame*. Mulai dari dahi, mata, hidung, mulut, sampai ke dagu ada di dalam *frame*. Biasanya digunakan untuk menunjukkan sesuatu yang lebih inti, seperti pergerakan *facial expression* yang terlalu halus sehingga diperlukan teknik ini. Atau bisa juga dipakai ketika ingin menunjukkan suatu adegan emosional. *Shot* ini bercerita tentang bagaimana seseorang bisa berekspresi marah, sedih, dll.



Gambar 2.8. *Big Close up*

(Bowen, 2018, halaman 20)

#### 9. *Extreme Close up*

*Shot* tipe ini disebut juga sebagai “*Italian Shot*” karena dulunya dipakai dalam film *Sergio Leone’s Italian Western*. *Shot* ini benar-benar dipakai hanya untuk menggambarkan suatu aspek dari subjek misal hanya matanya saja, mulutnya saja, atau tangannya saja. *Shot* ini dipakai dengan tujuan untuk memberikan informasi mendetail tentang bagian tubuh tokoh tersebut sehingga memfokuskan penonton hanya pada bagian itu saja.



Gambar 2.9. *Extreme Close up*

(Bowen, 2018, halaman 21)

## **2.4. Komposisi dalam *Shot***

Basic dari komposisi adalah sebagai berikut

1. *Headroom*
2. *Shooting Style*
3. *Look Room / Nose Room*
4. *The Rules of thirds*
5. *Camera Angles*
6. *The Two-Shot*
7. *The Over-The-Shoulder Shot*
8. *The Power Dynamic Two-Shot*
9. *The Thress-Shot / Group Shot*

Komposisi merupakan istilah dimana ada peletakkan benda untuk memberikan kesan estetik dalam suatu *shot*. Dalam komposisi juga dijelaskan bagaimana caranya meletakkan objek atau tokoh dalam suatu *frame* supaya dapat memberikan makna tertentu. Elemen yang disusun dalam *frame* ini harus sesuai dengan *visual plan* yang telah dibuat. Dari komposisi inilah, penonton akan dapat menarik makna yang hendak disampaikan.

### **2.4.1. *Headroom***

Dalam *Long shot*, *Medium shot*, dan *Close up*, ada perbedaan dalam meletakkan kepala tokoh dalam *frame*. *Medium shot* dan *Tokoh* lebih terkesan sempit sehingga biasanya penonton akan lebih sering melihat kepala dan tubuh tokoh dibanding melihat settingnya, ketika berbicara tentang *shot* yang ada manusia di

dalamnya, penonton cenderung fokus pada ekspresi yang dibuat oleh tokoh tersebut.

Peletakkan kepala di dalam *frame* itu sangat penting. *Headroom* sendiri berarti seberapa jauh jarak antar kepala si tokoh dengan pembatas paling atas dari *frame*. Jeda dalam *frame* itu penting sehingga akan sangat sayang sekali bila dalam *frame* lebih banyak sisi kosong dibanding yang terisi. Selain itu, bila terlalu banyak ruang kosong dalam *frame* maka akan membuat komposisinya menjadi tidak seimbang.



Gambar 2.10. *Headroom*  
(Bowen, 2018, halaman 38)

#### **2.4.2. *Subjective versus Objective Shooting Styles***

Komposisi seperti ini lebih sering ditemui dalam TV Program. Disebut juga sebagai *subjective shooting* atau *direct address*. *Subjective shooting* biasanya tidak dipakai dalam film naratif. Dalam film naratif, kamera selalu seperti observer karena ada aktor yang memainkan peran sehingga aktor tidak langsung

menyampaikan sesuatu kepada penonton. Aktor pun tidak seharusnya menatap langsung ke arah kamera. Bila seorang aktor melihat langsung ke arah kamera dan berbicara langsung maka disebut dengan “*breaking the fourth wall*”. Bila seorang aktor tidak menatap langsung kameranya maka disebut sebagai *objective shooting*.



Gambar 2.11. *Subjective Shooting*

(Bowen, 2018, halaman 41)



Gambar 2.12. *Objective Shooting*

(Bowen, 2018, halaman 41)

### **2.4.3. *Look Room / Nose Room***

Komposisi ini berbicara mengenai bagaimana tokoh tidak ditempatkan di tengah-tengah *frame*. Contoh gambar:



Gambar 2.13. *Look Room*

(Bowen, 2018, halaman 43)

Di gambar yang tertera di atas, tokoh melihat ke luar *frame*, dimana adanya tokoh atau objek yang akan ditunjukkan di *shot* selanjutnya. *Look room* yang juga disebut sebagai *nose room* adalah bagaimana terdapat ruang kosong dalam *frame* yang jaraknya mulai dihitung dari mata tokoh sampai garis tepi *frame*.

Di saat mata aktor melihat ke luar *frame*, penonton pun dibuat penasaran dengan apa yang dilihat oleh aktor. Dalam *look room* ada arah, kalau di gambar di atas arahnya adalah dari kiri ke kanan. Arah ini biasanya disebut sebagai *talent's eye-line*. *Eye-line* dan *look room* sudah menjadi satu kesatuan. *Eye-line* ini mencakup kemana arah mata tokoh memandang atau melihat.



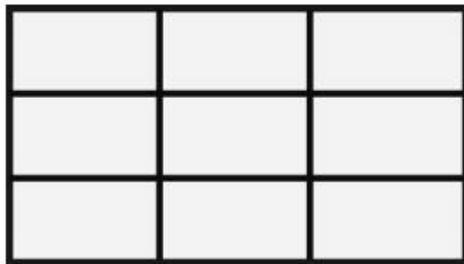
Gambar 2.14. *Look Room*

(Bowen, 2018, halaman 44)

Dalam contoh kali ini, komposisi yang kosong terletak di sebelah kiri. Namun mata tokoh tetap mengarah ke luar *frame*. Dibanding menekankan bagian kosong, *frame* ini lebih menekankan rasa claustrophobic karena tokoh letaknya lebih terlalu dekat dengan garis batas *frame*.

#### 2.4.4. *The Rules of third*

*Rules of third* lebih mudah untuk diingat dan lebih simple untuk dieksekusi. Caranya adalah dengan membagi suatu *frame* menjadi 3 bagian secara *horizontal* dan *vertikal*. Dalam *rules of third*, perlu diperhatikan supaya garis itu tidak mengganggu objek yang seharusnya menjadi titik fokus dalam *shot*.





Gambar 2.15. *Rules of third*

(Bowen, 2018, halaman 47)

#### 2.4.5. *Camera Angle*

Seorang *filmmaker* harus menentukan seperti apa ia akan meletakkan objeknya dalam suatu *frame*. Tentu saja keahlian ini harus diawali dengan sebuah tampilan dimana objek dalam *frame* terlihat *balanced*. Ada istilah yang disebut dengan *angles on action* yaitu dimana ada dua buah lingkaran yang mengelilingi suatu subjek.

Sejauh ini, apa yang ditangkap kamera yang membuat penonton tertarik untuk melihatnya. *Angle* kamera yang paling umum adalah *vertical*.

##### 1. *The Neutral-Angle Shot*

*Neutral Angle* ini merupakan istilah yang digunakan ketika lensa kamera berada di ketinggian yang sama atau sejajar dengan mata subjeknya. Kamera disini bertujuan untuk mengobservasi subjek, objek atau bahkan kejadian yang sedang terjadi dengan lensa kamera yang letaknya sejajar dengan manusia yang ada di dalamnya. Baik ketika subjek itu berdiri, duduk atau bahkan berbaring, kamera ini letaknya harus pada ketinggian yang sama dengan subjeknya supaya menghasilkan adegan yang natural. Ketika seorang *filmmaker*

menaikkan *angle* kamera lebih tinggi atau lebih rendah dari objeknya, maka akan memberkan kesan yang berbeda pada penonton. Oleh sebab itu tujuan dari *angle* ini adalah supaya memberikan kesan realistis sehingga membuat penonton merasa seperti sebagaimana mereka melihat sesuatu di kehidupan nyata.



Gambar 2.16. *Neutral-Angle Shot*

(Bowen, 2018, halaman 58)

## 2. *The High-Angle Shot*

Tujuan dari *high-angle* adalah untuk membuat tokoh terlihat lebih kecil dan lemah dalam suatu *frame*. Hal ini terjadi karena *angle* dari atas membuat si tokoh seakan-akan “terjebak”. Selain itu, *angle* ini dapat digunakan untuk membuat penampilan seorang tokoh lebih menawan ketika kamera diletakkan lebih tinggi untuk menampilkan garis hidung dan garis rahang dari wajah seseorang. *High angle* ini ada banyak jenisnya, antara lain: *high angle shot* pada sebuah individual, *high angle* sebagai *POV*, dan *high angle*



Gambar 2.17. *High-Angle Shot*

(Bowen, 2018, halaman 59)

### 3. *The Low-Angle Shot*

Seperti namanya, *low angle* ini berarti kamera ditempatkan di posisi yang lebih rendah daripada subjeknya sendiri. Secara psikologi, *angle* ini akan membuat subjeknya tampak lebih besar, lebih tinggi, lebih kuat, dan lebih superior sehingga mengintimidasi penonton yang melihatnya. *Low angle shot* ini ada dapat dipakai sebagai *low angle* untuk *POV* dan juga *low angle* untuk tempat atau *setting*. Adapula keuntungan *low angle* ketika digunakan untuk merekam suatu tempat karena dapat menggambarkan tinggi sebuah gunung, garis dari gedung-gedung pencakar langit.



Gambar 2.18. *Low-Angle Shot*

(Bowen, 2018, halaman 63)



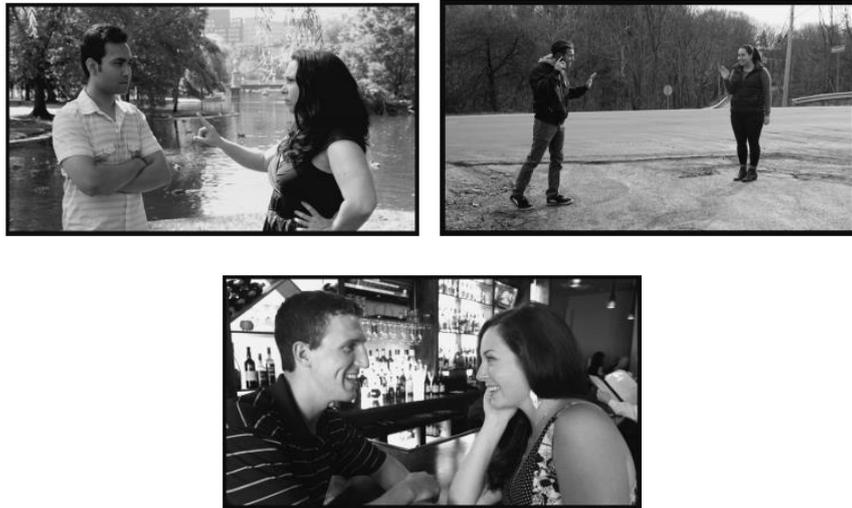
Gambar 2.19. *Low-Angle Shot*

(Bowen, 2018, halaman 64)

#### 4. *The Profile Two-Shot*

Merupakan jenis *shot* paling umum yang dipakai ketika ada dua subjek yang sedang berbicara dengan satu sama lain sehingga memudahkan bagi penontonnya untuk mengerti tentang apa yang sedang terjadi. *Shot* jenis ini dapat berupa *medium shot* maupun *long shot* asalkan di dalam satu *frame* terdapat kedua subjek yang sedang berinteraksi. *Long shot* pada *profile two shot* akan lebih fokus kepada setting dan gerak tubuh subjeknya. Sementara tokoh pada *profile two shot* akan

membuat dua subjek itu dekat secara tidak natural sehingga memerikan kesan keterpaksaan.



Gambar 2.20. *The Profile Two-Shot*  
(Bowen, 2018, halaman 68)

##### 5. *The Direct-to-Camera Two-Shot*

*Direct-to-camera two shot* adalah *angle* yang didapat ketika sebuah kamera diletakkan di depan dua orang yang sedang berdiri atau duduk bersebelahan. Terkadang atensi keduanya tidak harus dengan satu sama lain tetapi juga bisa kepada lensa kamera.



Gambar 2.21. *The Direct-to-Camera Two-Shot*  
 (Bowen, 2018, halaman 70)

6. *The Over-the-Shoulder Two-Shot*

Sesuai dengan namanya, kamera diletakkan di belakang bahu seseorang untuk menangkap ekspresi dan reaksi dari lawan bicara subjeknya. Sehingga kalau dilihat, yang empunya pundak akan terlihat seperti huruf “L” karena hanya sedikit kepala dan bagian pundaknya saja yang terlihat. *Angle* ini sering digunakan ketika ada dua tokoh yang bicara dengan satu sama lain.





Gambar 2.22. *Over-the-Shoulder Two-Shot*

(Bowen, 2018, halaman 71)

#### 7. *The Dirty Single*

*Dirty single* ini sebetulnya mirip dengan *over the shoulder*. Kalau *over the shoulder* terlihat sebagian kepala dan pundak, *dirty single shot* ini hanya memperlihatkan sebagian kecil dari kepala saja. Istilah “*dirty*” disini berarti “kotor” karena peletakkan sedikit bagian tubuh dari subjek yang ditangkap kamera.



Gambar 2.23. *The Dirty Single*

(Bowen, 2018, halaman 73)

#### 8. *The Power Dynamic Two-Shot*

Memiliki istilah lain yaitu “*up/down*” karena peletakkan subjek yang posisi kepalanya satu lebih tinggi dibanding subjek di sebelahnya. Masih termasuk ke dalam kategori *two shot* dimana subjek pertama melakukan interaksi kepada subjek kedua.

## 9. *The Three-Shot*

Kalau *two shot* terdiri dari dua subjek, sesuai dengan namanya "*three shot*" terdiri dari tiga subjek yang posisinya bersebelahan. *Angle* ini juga bisa dipakai dalam adegan suatu mobil dimana dua tokoh duduk di kursi depan mobil sementara yang satu duduk di kursi belakang sehingga posisi dalam *shot* ini membentuk segitiga. Ketika seorang *filmmaker* perlu merekam adegan yang di dalamnya terdapat interaksi yang terdiri lebih dari tiga orang, *filmmaker* itu akan memakai istilah *group shot*. *The three shot* ini termasuk ke dalam *group shot* karena menempatkan 3 subjek sekaligus dalam satu *frame*. Semakin banyak subjek yang ditempatkan dalam sebuah *frame* maka akan semakin membutuhkan *blocking*. *Blocking* adalah penempatan subjek yang ditata sedemikian rupa supaya semua subjeknya terekam jelas dalam kamera.





Gambar 2.24. *The Three-Shot*

(Bowen, 2018, halaman 75)



Gambar 2.25. *The Group Shot*

(Bowen, 2018, halaman 76)

## 2.5. Emosi

Emosi memiliki artian yang sangat luas. Emosi bisa terjadi karena beberapa hal yang merujuk pada *cognitive component*, *feeling component*, *motivational component*, *somatic component*, *motor component*. *Feeling component* merujuk pada pengalaman individu terhadap emosi itu sendiri. *Motivational component* adalah bagaimana orang beraksi dalam menghadapi emosi tersebut. *Motor component* merujuk kepada bagaimana raut wajah dan nada suara menunjukkan perasaan yang dirasakan oleh suatu individu (Moors, 2009).

### **2.5.1. Kecewa**

Kekecewaan bisa muncul karena banyak faktor. Schimmack dan Diener (1997) menyatakan bahwa rasa kecewa dialami paling sering dialami manusia ketika manusia memiliki ekspektasi tertentu terhadap sebuah kejadian namun ternyata kejadian itu tidak dapat memenuhi ekspektasinya. Plutchik (1991) menyatakan bahwa kecewa merupakan perasaan dimana kaget dan kesedihan bersatu. Kecewa bisa terjadi ketika sesuatu yang tidak mengemukkan terjadi atau ketika sesuatu yang terjadi itu tidak sesuai dengan ekspektasi manusia.

### **2.5.2. Senang**

Menurut Haybron (2003), setiap manusia memiliki definisi yang berbeda mengenai apa itu senang. Menurut Aristoteles, seorang ahli filsafat asal Yunani, senang merupakan kondisi dimana manusia merasakan sebuah pencapaian personal dalam dirinya. Pencapaian personal ini merupakan kebutuhan manusia dimana seorang manusia memiliki standar yang perlu dicapai sebagai *goal* dalam hidupnya. Ketika *goal* ini terpenuhi, maka seseorang bisa dinyatakan bahagia. Senang bisa diartikan juga sebagai perasaan individual yang muncul dari pencapaian pribadi ketika individual itu merasa bahwa aksinya sudah mencapai potensi tertingginya dalam hidupnya.

Berdasarkan riset pada tahun 2013, para peneliti menemukan bahwa rasa senang atau bahagia memiliki kaitannya dengan kesejahteraan hidup seseorang (Diener, 2012). Kebanyakan orang setuju dengan pernyataan bahwa kebahagiaan didapat dari faktor kesejahteraan seseorang. Riset juga menunjukkan bahwa di

kehidupan yang serba modern ini, kebahagiaan manusia bisa didapat dari konsumsi publik terhadap teknologi dan media seperti contohnya melalui tontonan film, buku, dan artikel.

Menurut Daniel (2013), akar dari kebahagiaan ada 3 yaitu *hedonism*, *the life-satisfaction*, dan *affectivestate theory*. *Hedonism* disini berarti merasakan kesenangan berdasarkan kenikmatan yang dirasakan. *Life-satisfaction* berarti manusia akan merasa bahagia bila ia menikmati hidupnya. Sedangkan *affectivestate theory* merupakan kondisi dimana seluruh *state* emosi individu dijadikan tolak ukur untuk menentukan kebahagiaan individu itu sendiri.