

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Animasi

Pengertian animasi menurut Williams (2001), yaitu gambar yang bergerak dengan keunikannya terjadi dalam suatu waktu dan suatu dimensi (hlm.11). Williams (2001) menjelaskan terciptanya animasi karena manusia merekam dan mencoba membuat gambar seakan bergerak seperti di kehidupan nyata yang bisa bergerak dengan keunikannya (hlm. 11). O’Hailey menambahkan pengertian animasi secara teknis dibedakan menjadi animasi 2d dan animasi 3d (2015, hlm. 3).

Medium animasi menurut O’Hailey, dibedakan berdasarkan beberapa faktor seperti *target* visualisasi film, *line mileage*, kompleksitas, keadaan tim dan produksi *budget* (2015, hlm.5). O’Hailey (2015) menjelaskan *target* visualisasi film yang hendak dicapai tim produksi mempengaruhi pemilihan medium. Selain *target*, *line mileage* merupakan garis yang dibuat untuk mencapai visual yang dikehendaki mempengaruhi waktu yang diperlukan untuk memproduksi animasi. Salah satu contoh, *crowds* memerlukan *line mileage* yang banyak sehingga penggunaan medium animasi 3d disatukan dengan gaya 2d (hlm. 6).

Kompleksitas menurut (O’Hailey, 2015), penggunaan medium 3d membantu dalam aspek *believable* yang kadang susah dicapai dalam medium 2d dengan menggunakan teknik *overlay* seperti pada tokoh *moose* film “*Brother’s Bear*” (3d menjadi pedoman lalu *overlay* gaya 2d) (hlm.7). Aspek terakhir yaitu keadaan tim dengan jadwal produksi dan *budget* menurut (O’Hailey, 2015) mempengaruhi

keputusan dalam pemilihan medium (hlm.7). Medium 2d dan 3d memiliki kelebihan dan kekurangan, (O’Hailey, 2015) mempertegas semua aspek diatas dipertimbangkan dengan baik supaya tercipta *pipeline* film yang menguntungkan untuk semua pihak (hlm. 8).



Gambar 2.1. Teknik *Overlay* dalam film “*Paperman*”
(Paperman, 2012)

O’Hailey (2015), memperjelas isu yang berpotensi menjadi masalah dalam *pipeline* seperti penggabungan *style*, *registration*, format *frame*, *timing*, ukuran gambar dan *alpha channel* (hlm. 8). Menurut (O’Hailey, 2015), penggabungan *style* berkaitan dengan ketersediaan sumber daya manusia dan teknologi yang mendukung sehingga pencapaian visual dapat terencana dengan baik (hlm. 9). O’Hailey menambahkan *registration* merujuk pada suatu objek berinteraksi dengan objek lain dalam suatu *scene* dimana aplikasi medium dipengaruhi elemen yang memberi arah (hlm. 10). Isu terakhir yaitu format *frame*, *timing*, ukuran gambar dan *alpha channel* menurut (O’Hailey, 2015) baik dalam medium 2d maupun 3d harus disepakati supaya mempermudah produksi (hlm. 12). Informasi penting seperti ukuran gambar dapat membantu proses *animation previse preview* dan *alpha channel* memberikan informasi gelap terang suatu objek (O’Hailey, 2015, hlm. 13).

2.1.1. Animasi 2d

Animasi 2d menurut (O’Hailey, 2015) merupakan gambar yang hanya berada pada dua dimensional (tidak memiliki *depth*) (hlm. 3). O’Hailey menambahkan penjelasan pada animasi 2d bermula dari *pipeline* menggunakan kertas dan pensil berkembang pada objek seperti menggambar menggunakan pasir dan menggambar di kaca yang bersifat *flat* dan tidak memiliki *depth* (O’Hailey, 2015).



Gambar 2.2. Tokoh *Snow White* dan 7 Kurcaci, salah satu contoh film animasi 2d
(*Snow White*, 1937)

2.1.2. Animasi 3d

Menurut (O’Hailey, 2015), yang membedakan live action film dengan animasi 3d dalam aset yang dibuat dalam bentuk *digital* dan *stop-motion animation* (hlm. 4). Perbedaan *digital animation* yaitu membuat aset animasi dengan *software* seperti Maya, 3ds Max, Blender, dan sebagainya. Sedangkan, *stop-motion animation* adalah proses menggerakkan boneka yang terbentuk dari *clay*, plastik, dan bahan lainnya (hlm.4).



Gambar 2.3. Tokoh Judy, Nick dan Flash dalam “Zootopia”, salah satu contoh film animasi 3d
(Zootopia, 2016)

2.1.3. *Hybrid Animation*

Pemilihan medium *hybrid animation* yang menggabungkan medium 2d dan 3d pada film “*Incomplete Set*”. *Hybrid animation* adalah perpaduan penggunaan medium 2d dan 3d satu sama lain dapat digunakan dan berdiri sendiri tanpa merusak harmoni dari medium tersebut (O’Hailey, 2015). Perkembangan *hybrid animation* bermula dari film “*The Black Cauldron*” buatan Disney tahun 1985, salah satu *scene* saat tokoh Taran dalam medium 2d memegang *bauble* dalam medium 3d (O’Hailey, 2015, hlm. 2).



Gambar 2.4. Tokoh Hogarth Hughes dalam medium 2d bersama The Iron Giant dalam medium 3d
(The Iron Giant, 1999)

Jenis *hybrid animation* memiliki dua jenis kombinasi. Menurut (O’Hailey, 2015), yang pertama adalah *render* tokoh dalam medium berbeda (medium 2d dan 3d) seperti pada *feature film* “*The Iron Giant*” (1999). Seiring perkembangan teknologi, tokoh dibuat dengan kombinasi kedua medium seperti pada *short film* “*Paperman*” (hlm.2). Kombinasi kedua yaitu menggabungkan aspek diluar tokoh seperti *environment* (objek 3d) pada *feature film* *Mulan* dengan menambahkan EFX (medium 2d) (O’Hailey, 2015, hlm. 2).



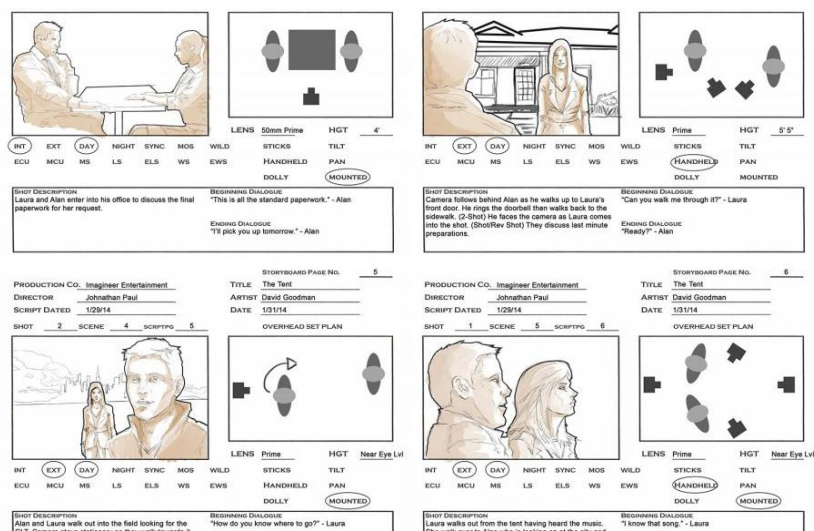
Gambar 2.5. *The Emperor's Palace* dalam 3d dengan EFX dalam 2d
(Mulan, 1998)

2.2. *Storyboard*

Storyboard merupakan ilustrasi sebagai visualisasi rangkaian *scene* dari *script* yang hendak dicapai oleh *film crew* (Cristiano, 2012). Cristiano (2012) menambahkan *storyboard* dapat berperan sebagai *budgeting tool* dalam menentukan unsur teknis film seperti produser dapat menjadikan *storyboard* untuk *funding* film dan membantu penentuan biaya, lokasi, waktu yang diperlukan, *cast*, dsb (hlm. 2). Cristiano (2012) bahwa *storyboard* digunakan tidak hanya untuk film, melainkan

untuk periklanan dan *game design* (hlm. 2). *Storyboard* menurut Begleiter (2010), memiliki nama lain seperti *editorial stoyboards*, *key frames*, *commercial boards*, dan ilustrasi produksi (hlm. 12).

Jenis *key frames* biasanya hanya menunjukkan satu adegan per halaman yang terpenting dengan *detail* pencahayaan yang akurat sehingga cenderung memperlihatkan *mood* film untuk keperluan *funding* (hlm. 14). Begleiter (2010) menjelaskan ilustrasi produksi memperlihatkan *setting* per halaman yang hendak dipakai seorang *art director* dalam perspektif dua dimensi ditampilkan dengan *establishing shot* dan/atau *wide shot* (hlm. 15). Fokus pembahasan *storyboard* yang digunakan dalam film yaitu *editorial storyboards* merupakan visual plot yang dirancang dari kreativitas *director* dalam sketsa gambar hitam putih biasanya dalam 8-1/2” sampai 11” mewakili empat sampai enam kotak per halaman (hlm.17).



Gambar 2.6. Contoh *Editorial Storyboards* oleh Jonathan Paul
(www.premiumbeat.com)

2.3. Shot

Dalam *visual storytelling*, hal paling mendasar tetapi memiliki esensi terpenting yaitu *shot* (Bowen, 2017, hlm. 9). Bowen menjelaskan *shot* adalah merekam subjek dari suatu *point of view* yang unik pada suatu waktu (2017). Penulis memanfaatkan teknik *mise en scene* yang memperlihatkan *setting*, pencahayaan, properti dan riasan tokoh, dan *staging*. Untuk menerapkan *mise en scene* yang memperlihatkan keadaan para tokoh di suatu tempat dan waktu, penulis menggunakan aspek cinematografi berupa *shot types*, *shot angles*, dan teknik komposisi shot.

Penulis menggunakan beberapa teknik cinematografi seperti *slow motion*, *on screen and off screen*, dan posisi kamera (*angle* dan jenis *shot*). Menurut Bowen (2017), *filmmaker* yang sukses dapat merancang *shot* yang memberikan informasi kepada penonton secara efektif. Bowen menambahkan jenis *basic shot* awalnya meliputi *long shot*, *medium shot*, dan *close-up* (2017, hlm. 9). Seiring perkembangan, *basic shots* diperluas supaya informasi yang hendak diberikan kepada penonton lebih bersifat melekat, informatif dan efektif (Bowen, 2017, hlm. 12).

2.3.1. Mise en Scene dan Cinematografi

Mise en scene (*mees-ahn-sen*) merupakan teknik yang digunakan sutradara untuk mengendalikan elemen-elemen visual yang terlihat dalam film (Bordwell, David; Smith, Jeff; Thompson, 2017). Bordwell menambahkan cakupan *mise en scene* meliputi *setting*, *costumes and makeup*, *lighting*, *staging*, *space and time*. *Setting* merupakan latar tempat yang memainkan peran penting dalam cerita. Selain peran

setting menjadi tempat para tokoh berinteraksi, *setting* dapat berdiri sendiri dan memiliki makna dalam alur cerita (Bordwell, David; Smith, Jeff; Thompson, 2017).

Elemen berikutnya yaitu *costumes and makeup*. Bordwell menambahkan penggunaan warna pada *costumes and makeup* dapat menjadi petunjuk yang membantu penonton memahami alur cerita. Seiring perkembangan teknologi, adanya *digital touch up* untuk menambahkan elemen warna sehingga pemilihan *costumes and makeup* dapat menggambarkan karakteristik tokoh tersebut (Bordwell, David; Smith, Jeff; Thompson, 2017).

Berikutnya, *lighting*. Penggunaan elemen *lighting* untuk memperlihatkan keberadaan subjek. Walaupun demikian, *lighting* dapat digunakan sebagai efek dramatisasi dalam merancang area gelap dan terang sehingga terciptanya komposisi antara subjek dan objek di *setting* (Bordwell, David; Smith, Jeff; Thompson, 2017). *Lighting* memberikan *highlights* dan *shadows* pada objek. *Highlights* merupakan area terang dari sumber pencahayaan lalu terciptanya *shadows* merupakan area gelap (*shading*) dari sumber pencahayaan tidak sepenuhnya mengenai objek. Bordwell menambahkan sutradara dalam merancang *lighting* perlu memperhatikan kualitas, *direction*, sumber pencahayaan, dan warna. Dari segi kualitas merupakan intensitas pencahayaan dibedakan menjadi *hard lighting* menghasilkan *shading* yang tajam dan *soft lighting* menghasilkan area *highlight* dan *shadows* lebih halus (Bordwell, David; Smith, Jeff; Thompson, 2017).

Lighting direction merupakan arah sumber pencahayaan dalam mengenai objek. Bordwell membedakan arah menjadi empat yaitu *frontal*, *sidelighting*, *backlighting*, *underlighting*, dan *toplighting*. Selain *direction*, *source* yang

digunakan menjadi dua yaitu *key light* (sumber utama) dan *fill light* (memperhalus *shading key light*). Salah satu teknik yang dipakai sampai sekarang yaitu *three-point lighting* digunakan sebagai *high-key lighting (low contrast)*. *Key light* diletakkan di depan subjek/ objek, *fill light* di sebelah kamera sedangkan *back light* berada di belakang subjek/ objek (Bordwell, David; Smith, Jeff; Thompson, 2017).



Gambar 2.7. *Three-point Lighting*
(biteable.com)

Sedangkan untuk *low-key lighting* menghasilkan kontras yang kuat dan area *shadow* yang luas (seperti *chiaroscuro effects*). Biasanya digunakan pada film horror dan/ atau dramatisasi adegan. Elemen terakhir yaitu *color* dalam pencahayaan. Bordwell menjelaskan adanya penggunaan *filter* pada sumber utama cahaya sehingga menghasilkan warna *mood* yang hendak dicapai. Cakupan pembahasan *mise en scene* berikutnya yaitu *staging*. Sutradara meninjau pergerakan subjek/ objek sehingga perasaan dan pemikiran subjek/ objek dapat terlihat.

Bordwell menambahkan *acting, facial expression* dan *sound* dirancang oleh sutradara supaya konteks cerita dapat dipahami oleh penonton. Aspek terakhir dalam *mise en scene* yaitu *space and time*. Peran sutradara dalam menggunakan

mise en scene untuk *direct attention* (Bordwell, David; Smith, Jeff; Thompson, 2017). Bordwell menambahkan sutradara memiliki strategi dengan memanfaatkan elemen visual sebagai *emphasis* keberadaan subjek/ objek.

Semua elemen dalam *mise en scene* diatur sedemikian rupa dengan menggunakan teknik cinematografi. Cinematografi (*writing in movement*) merupakan proses penerapan elemen *mise en scene* dalam film (Bordwell, David; Smith, Jeff; Thompson, 2017). Cinematografi meliputi penggunaan kontras dan eksposur, kecepatan *motion*, *perspective* dari *camera focal length*, *depth of field*, *special effects*, *framing*, *onscreen* dan *offscreen space*, dan *camera position* (*9 type of shots* dan *shot angles*). Fokus peninjauan teori cinematografi dibatasi pada *9 shot types* dan *shot angles*.

2.3.2. Shot Types

Bowen (2017) menjelaskan jenis *basic shot* yang bisa dipakai untuk menceritakan makna yang hendak disampaikan dalam film kepada penonton meliputi:

1. *Long shot (LS)* atau *wide shot (WS)* memperlihatkan *film space* yang luas yang biasa digunakan sebagai *establishing shot*. *Environment* memiliki peran besar yang menjelaskan interaksi dengan subjek (2017).
2. *Medium shot (MS)* mewakili posisi penglihatan manusia melihat sekitar. *Medium Shot* memperlihatkan jarak antara subjek sekitar 1 meter (Bowen, 2017).

3. *Close up (CU)* memperlihatkan aktivitas subjek berinteraksi dengan objek. Bowen menambahkan informasi yang didapat lebih bersifat *personal* dan memberikan makna lebih dalam akan subjek (2017).

Bowen (2017) menambahkan ketiga *basic shot* dipecah supaya makna film dapat tersampaikan lebih efektif. Pentingnya pemahaman akan *shot types* supaya proses perancangan *shot* dapat memperlihatkan keadaan yang hendak disampaikan. Ketiga *basic shot* terperinci menjadi 9 *shot types* meliputi:

1. *Extreme Long* atau *Wide Shot (XLS, ELS)* memperlihatkan *interior* atau *exterior* biasanya digunakan sebagai *establishing shot*. Bowen menambahkan subjek yang diperlihatkan sangat kecil karena menggunakan *wide depth of field view* dalam *film space* (2017).
2. *Very Long Shot* atau *Very Wide Shot (VLS)* memperlihatkan keberadaan subjek berinteraksi lebih dekat ke kamera di *environment*. Bowen menambahkan dapat digunakan sebagai *establishing shot* maupun *exterior* atau *interior* (2017).
3. *Long Shot* atau *Wide Shot* atau *Full Shot (LS, WS)* memperlihatkan *detail* subjek tetapi *environment* tetap terlihat. Bowen menambahkan digunakan untuk *exterior* dan *interior* yang memperlihatkan “*full body*” subjek (2017).
4. *Medium Long Shot* atau *Knee Shot (MLS)* memperlihatkan detail subjek dengan *above knee framing*. Sebagai contoh, Bowen menjeaskan nama lain dikenal “*american shot*” biasanya dipakai tokoh “*cowboy*” dalam *western movies* dengan memperlihatkan keberadaan subjek di *environment (exterior* atau *interior)* (2017).

5. *Medium Shot* atau *Waist Shot* atau *Mid-shot (MS)* dikenal dengan “*waist shot*” karena *framing* diatas pergelangan tangan subjek. Bowen menambahkan dapat dipakai *exterior* maupun *interior* dengan *detail* secara garis besar karena fokus *view* pada subjek (2017).
6. *Medium Close-Up* atau *Bust Shot (MCU)* dikenal “*bust shot*” atau *two-button*” dengan *framing* diatas siku tangan. Bowen menambahkan *gesture* subjek dapat terlihat dalam *exterior* maupun *interior* namun, informasi *environment* tidak terlalu difokuskan (2017).
7. *Close-Up (CU)* dikenal “*head shot*” dengan *framing* memperlihatkan pundak sampai kepala subjek. Bowen menambahkan ekspresi muka subjek diperlihatkan bisa dalam *exterior* maupun *interior*, tetapi penjelasan *environment* tidak terlalu difokuskan (2017).
8. *Big Close-up* atau *Choker (BCU)* dikenal dengan “*tight close-up*” atau “*choker*” dengan *framing* wajah subjek dengan *facial detail* dalam *exterior* maupun *interior*. Bowen menambahkan pergerakan wajah memperlihatkan emosi yang dirasakan subjek dalam *frame* tanpa pengaruh dari *environment* (2017).
9. *Extreme Close-Up (ECU, XCU)* dikenal dengan “*Italian shot*” bertujuan memperlihatkan detail satu aspek dari subjek atau objek yang menjadi *key* dari alur cerita. *Shot* dapat digunakan di *exterior* maupun *interior* tergantung *visual style* yang hendak dicapai dalam film (2017).

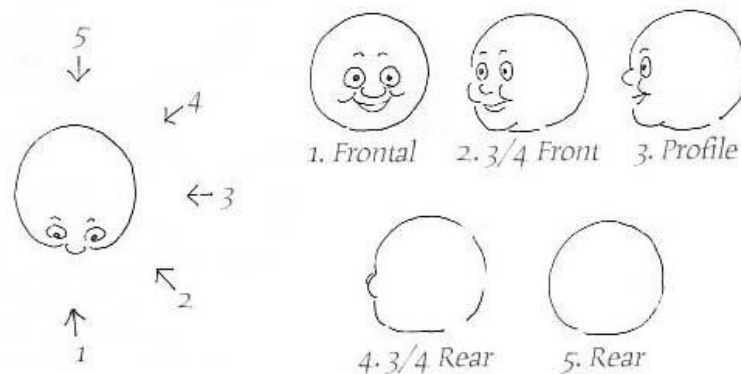


Gambar 2.8. 9 *Shot Types*
(www.umontanamediaarts.com)

2.3.3. *Shot Angles*

Menurut Bowen (2017), sudut pandang kamera mempengaruhi makna yang dilihat penonton. Bowen menjelaskan sudut pandang sebagai *angles on action* yang membentuk dua lingkaran melingkari subjek (Bowen, 2017, hlm. 48). Bowen menambahkan *angles on action* dibedakan secara horizontal (pergerakan kamera secara horizontal) dan vertikal (pergerakan kamera secara vertikal) dengan subjek berada di tengah kamera (2017, hlm.48). Bowen (2017) menjelaskan beberapa metode *horizontal camera angles* yang dapat digunakan untuk memberikan makna lebih pada *shot* meliputi:

1. *The 360-Degree Method* menurut Bowen pergerakan kamera sebesar 360° yang dibagi dengan positif dan negatif *value* sampai 180° (2017).
2. *The Clokface Method* menurut Bowen pergerakan kamera seperti jarum jam. Bowen menambahkan untuk mendapatkan *full frontal* posisi kamera berada di arah jam 6, *left profile* berada di arah jam 3, *right profile* berada di arah jam 9 dan *full back head* di arah jam 12 (2017).
3. *The Camera Position Method* menggunakan ratio sudut posisi kamera meliputi *frontal*, $\frac{3}{4}$ *front*, *left or right profile*, $\frac{3}{4}$ *back*, dan *reverse angle* (Bowen, 2017).

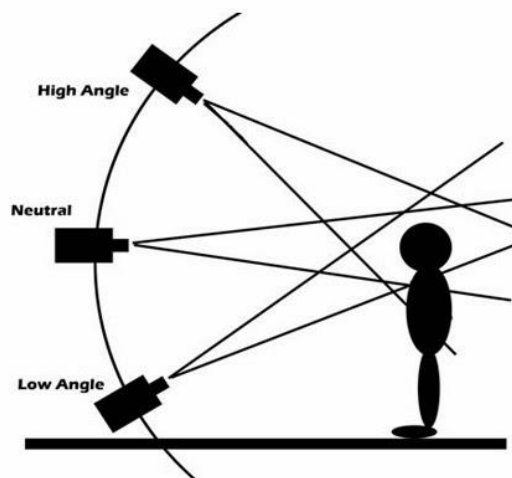


Gambar 2.9. Hasil penggunaan *The Camera Position Method*

(www.researchgate.net)

Bowen (2017) menjelaskan *vertical camera angles* sebagai *lengs height* karena posisi kamera mengikuti ketinggian subjek dari *ground*. Bowen menambahkan *angle* ini menggunakan alat bantuan pada kamera meliputi (Bowen, 2017, hlm 57):

1. *The Neutral-Angle Shot* memperlihatkan posisi kamera sejajar dengan subjek. Posisi subjek diikuti dengan posisi kamera yang sama untuk mencapai *neutral view* (Bowen, 2017).
2. *The High-Angle Shot* dikategorikan berdasarkan penggunaan sebagai *individual*, *pov*, dan *environment*. Pandangan dari seroang individu memperlihatkan posisi subjek dibawah posisi kamera sehingga memberikan makna subjek tidak berdaya (*powerless*) menimbulkan kesan terperangkap kepada penonton (Bowen, 2017). Bowen menambahkan sebagai *POV* dari salah satu tokoh digunakan untuk menunjukkan kekuasaan (2017).
Terakhir, sebagai *environment* memperlihatkan keadaan secara objektif ada *bird's-eye view* dan *aerial shot*. Bowen (2017) menambahkan *bird's-eye view* sebagai posisi kamera berada diatas subjek seperti mengikuti gerakan subjek. Untuk *aerial shot* digunakan untuk *establishing shot* dimana kamera didukung alat bantu salah satu contoh *drone* (Bowen, 2017).
3. *The Low-Angle Shot* dikategorikan berdasarkan penggunaan sebagai *individual*, *pov*, dan *environment*. Bowen menambahkan sebagai *individual*, menunjukkan keberadaan subjek lebih superior (2017). Sebagai *pov*, posisi kamera berada di posisi lebih kecil atau lemah dari sekitarnya (2017). Sebagai *environment*, Bowen memperlihatkan sudut pandang dari bawah sehingga menciptakan *wide view* akan sekitarnya (2017).



Gambar 2.10. Posisi kamera dengan *High Angle*, *Neutral Angle*, *Low Angle*
 (<http://laylapurnamasari.blogspot.com/2018/11/teknik-pengambilan-gambar-berdasarkan.html>,
 2018)

2.3.4. Komposisi *Shot*

Komposisi atau *composition* merupakan langkah *film makers* memperlihatkan atmosfer cerita yang dapat dilihat penonton melalui aksi para tokoh dalam film (Begleiter, 2010, hlm. 120). Begleiter (2010) menambahkan setiap *shot* yang dirancang memiliki urutan sebab akibat yang perlu diperhatikan. Untuk mencapai visual tersebut, *film crews* dapat melakukan pendekatan berbeda-beda asalkan mempertahankan fungsi aspek-aspek komposisi. Elemen-elemen yang perlu diperhatikan dalam *frame* seperti *positive* dan *negative space*, *depth*, perubahan *scale*, *overlapping objects*, perubahan pada focus kamera, strategi komposisi dan elemen lain. (Begleiter, 2010, hlm. 121). Strategi komposisi menurut Begleiter (2010) meliputi simetris, asimetris, *balance*, *imbalance*, *series*, *randomness*, *lines*, *shapes*, *contrast* dan *texture*.

Suatu *shot* meliputi objek berinteraksi di lingkungan sekitar dengan elemen-elemen komposisi sehingga terciptanya hubungan antara penonton dan para tokoh yang berinteraksi dalam film (Begleiter, 2010). Begleiter (2010) menambahkan *positive* dan *negative space* memberikan estetika pada interaksi objek dengan lingkungan. Selain itu, *depth* berperan penting memberikan kesan tiga dimensi menjadi sebuah ilusi (hlm. 125). Ilusi yang dimaksud oleh Begleiter (2010) terjadi karena adanya perubahan *depth of field* yang mempengaruhi fokus penonton terhadap *overlapping objects* memberikan pesan terselubung. Strategi komposisi dapat digunakan untuk menciptakan kesan yang kuat dalam alur sebab akibat.

Strategi komposisi oleh Begleiter (2010) meliputi:

1. Simetris adalah garis bayangan yang membentuk keseimbangan dikenal dengan nama '*angle of reflection*' (Begleiter, 2010, hlm. 127).
2. Asimetris adalah fungsi *frame* yang tidak mengutamakan keseimbangan (Begleiter, 2010).
3. *Balance* adalah elemen yang diukur dan dirancang sedemikian rupa baik dalam dunia dua dimensi dan tiga dimensi (Begleiter, 2010, hlm. 128).
4. *Imbalance* adalah elemen yang digunakan untuk memanipulasi fokus penonton pada interaksi objek dengan *space* diluar kamera (Begleiter, 2010, hlm. 129).
5. *Series* adalah pengulangan suatu elemen membuat fokus penonton pada pengulangan tersebut (Begleiter, 2010, hlm. 130).

6. *Randomness* adalah elemen dalam kehidupan nyata yang perlu diperhatikan pada saat merancang komposisi. Jika tidak direncanakan, dapat berakibat fatal dan membingungkan penonton (Begleiter, 2010).
7. *Lines* dan *Shapes* adalah elemen yang memberikan arah dalam suatu *shot*. *Lines* terbentuk dari koneksi antar satu titik ke titik lain, membentuk kotak dalam *shot*. *Lines* dibedakan menjadi *horizontal line* (*framing* dari lebar *shot*), *vertical line* (*framing* yang meliputi objek berdiri tegak), dan *diagonal line* (membentuk segitiga menciptakan *dynamic movement*). *Shapes* dirancang dalam *framing* yang tidak lepas dari kemutlakan bentuk kotak dalam *shot* (Begleiter, 2010, hlm. 131).
8. *Contrast* terbentuk dari jukstaposisi area *value* antar presentasi *light* dan *darkness*. *Contrast* terbagi menjadi tiga berdasarkan presentase komposisi *value* yaitu *high contrast* (*range value* dari gelap dan terang luas), *low contrast* (*range value* dari gelap dan terang meliputi beberapa presentase saja), dan *simultaneous contrast* (dua warna saling berinteraksi satu sama lain menciptakan makna yang dipengaruhi oleh lingkungan sekitar) (Begleiter, 2010, hlm. 133).
9. *Texture* merupakan elemen yang dirasakan oleh manusia. *Texture* menjadi unsur *visual storytelling* pada *shot* tertentu tanpa memerlukan *dialog* (Begleiter, 2010, hlm. 134).

Begleiter (2010) menekankan komposisi tidak sebatas secara literal digunakan melainkan dapat dipadukan dengan memperhatikan strategi komposisi yang sesuai dengan estetik narasi dalam film tersebut. Selain,

strategi komposisi perlu diperhatikan peletakkan subjek dalam kamera.

Peletakkan subjek menurut Bowen (2017) meliputi:

1. *Headroom*

Peletakkan subjek terutama bagian kepala sangat penting. Bowen (2017) menjelaskan dalam berkomunikasi, manusia melihat wajah lawan bicaranya. Adanya *guideline of headroom* meliputi seberapa banyak atau sedikitnya *space* yang tersisa antara kepala subjek dengan batasan atas *frame* (Bowen, 2017). Bowen menambahkan penggunaan *headroom* tidak ada aturan khusus, tergantung pada kreativitas dan konteks cerita (2017).

2. *Subjective versus Objective Shooting Styles*

Bowen (2017) membedakan cara kamera merekam cerita dan disampaikan kepada penonton ada *subjective* dan *objective shooting*. Bowen (2017) memperlihatkan perbedaannya pada status kamera dimana *subjective style* memperlihatkan tokoh berinteraksi kepada penonton seakan penonton berada didalam film (*breaking the fourth wall*). Untuk *objective style*, para tokoh berinteraksi seakan kamera hanya sebagai *fourth wall* seakan kamera tidak ada disamping mereka (Bowen, 2017).

3. *Lock Room/Nose Room*

Bowen menjelaskan *lock room* adalah *space* kosong antara mata subjek dan batasan *frame* dari lawan arah subjek. Bowen menambahkan arah mata subjek ke luar *frame* adalah *eye-line* yang memperkuat *movement*

sehingga penonton penasaran dan menantikan interaksi yang terjadi (2017).

4. *The Rule of Thirds*

Bowen menjelaskan *rule of thirds* sebagai *guide* untuk meletakkan subjek dengan memperhatikan *balance* yang tepat sesuai dengan jenis shot dan makna yang hendak disampaikan. Bowen menambahkan dengan *rule of thirds*, *filmmaker* tidak membatasi kreativitasnya justru berkesperimen sehingga dapat memperjelas makna yang hendak disampaikan (2017).



Gambar 2.11. Remi dengan Alfredo Linguini dalam film “*Ratatouille*” (Ratatouille, 2007)

2.4. Fenomena Sosial (*Bullying*)

Fenomena masyarakat yang diangkat dalam film “*Incomplete Set*” yaitu seorang lelaki dengan tokoh Gumelar memiliki badan besar dan tokoh Maria Lestari menjadi model berkulit sawo matang. Tetapi, kedua tokoh mengalami halangan seperti Gumelar tidak pantas memiliki hobi tata rias dan Maria Lestari mendapat tekanan stereotip *white beauty standard*. Perilaku *bullying* sendiri merupakan

individu/ kelompok (*bully*) yang melakukan tindakan *bullying* terhadap individu yang lebih lemah (*victim*) mempengaruhi secara sosial, emosi atau kekerasan fisik (Vanderbilt & Augustn, 2010). Vanderbilt & Augustn mengkategorikan jenis *bully* yaitu *direct bullying* (*physical aggression* melibatkan kekerasan fisik dan *verbal aggression* menghina nama individu di depan publik), *indirect bullying* (*relational aggression* seperti keberadaan individu ditolak dan dikucilkan dari kelompok), dan *cyberbullying* (*direct* dan *indirect bullying* muncul di internet) (2010).

Vanderbilt & Augustn menyatakan bahwa tindakan *bullying* terjadi jika ada *bullies* dengan *victims* atau *bully-victims* (2010). Jika tidak diselesaikan dengan baik untuk dua pihak, maka akan memberikan efek panjang yang negatif seperti *victims* cenderung mengidap depresi sampai pemikiran bunuh diri dan *bullies* mengidap *alcoholic* serta *abusive personality* (Vanderbilt & Augustn, 2010). Untuk golongan *bully-victims* beresiko mengalami kedua hal tersebut lebih tinggi, maka Vanderbilt & Augustn menjelaskan peran *pediatrics* dalam mengidentifikasi sumber *bullying* seperti melihat keadaan fisik, latar belakang keluarga, dan sifat *victims* dan/atau *bullies* (2010).

Peran *pediatrics* menanggapi *victims* dan/atau *bullies* bukan sebagai masalah tetapi perilaku yang menyebabkan rantai *bullying* perlu dihilangkan (Vanderbilt & Augustn, 2010). Laporan *Tracking bullying: listening to the views of children and young people* (seperti dikutip oleh Vanderbilt & Augustn, 2010) bahwa hubungan pertemanan membantu *victims* dapat berdiri melawan *bullying*. Vanderbilt & Augustn menambahkan teman dapat menjadi *bystanders* untuk meminimalisir tindakan *bullying*. Dalam film “*Incomplete Set*”, keberadaan

Maria Lestari sebagai sahabat membantu Gumelar membutikkan diri dalam tekanan stereotip yang terjadi.

2.4.1. Profesi Lelaki menjadi Penata Rias

Chaudri & Jain, (seperti dikutip oleh Jalba, 2018) *makeup* sudah digunakan sejak mesir kuno untuk memperlihatkan status individu seperti bangsawan baik lelaki dan perempuan menggunakan *eyeliner* tebal. Tetapi, terciptanya stereotip gender seperti perempuan harus menampilkan sisi lembut yang identik mempercantik diri dan lelaki harus tangguh (Mulyana & Harbert, 2019). Guazzarotti, (seperti dikutip oleh Jalba, 2018) menjelaskan kaum lelaki menganggap *makeup* tidak bermoral dan seperti banci. Munculnya istilah feminin (perempuan) dan maskulin (lelaki) untuk menggambarkan kedua gender sebatas seksualitas (Jalba, 2018). Graham (seperti dikutip oleh Jalba, 2018) memperjelas hubungan antara *make up* dengan peran gender seiring perkembangan zaman, penggunaan *make up* sendiri memiliki tujuan dan makna berbeda-beda untuk setiap individu.

Mulyana & Harbert mengungkapkan bahwa di Indonesia sebenarnya kaum lelaki banyak yang memiliki profesi menjadi *make up artist* (2019). Melalui media sosial, kaum lelaki menjadi influencer dalam industry kecantikan sehingga mempengaruhi kaum perempuan dalam menggunakan produk kecantikan (Jalba, 2018). Jalba menjelaskan kaum perempuan tidak menunjukkan penolakan akan peran kaum lelaki dalam dunia *makeup*, justru memberikan pandangan *makeup* bisa digunakan baik perempuan maupun lelaki.

Istilah *makeup* sebenarnya sudah digunakan oleh manusia dalam rutinitas dandan yang perlahan menjadi suatu industri (Jalba, 2018). Perkembangan teknologi seperti media sosial mengubah pandangan akan *make up* banyak digunakan oleh kaum lelaki dalam mengekspresikan dirinya (Jalba, 2018). Salah satu *makeup artist* dari Indonesia bernama Vidi Daniel menjadi salah satu contoh *make up* digunakan oleh kaum lelaki.

Mulyana & Harbert menanyakan Vidi Daniel seputar *make up* sebagai alat komunikasi dengan model terutama para perempuan tetapi itu tidak mendorongnya untuk bersikap feminis layaknya seorang perempuan. Penggunaan *makeup* dapat digunakan baik oleh perempuan maupun lelaki dengan tujuan dan makna berbeda-beda tanpa memperhitungkan hanya sebatas untuk satu seksualitas (Jalba, 2018). Dalam film “*Incomplete Set*”, para teman menganggap fisik Gumelar sebagai lelaki memiliki tubuh besar dan Maria Lestari karena kulit sawo matang dimana keduanya tidak sesuai dengan stereotip yang terjadi.



Gambar 2.12. Vidi Daniel dengan Model
(www.facebook.com/VidiDanielMakeup)

2.4.2. *Stereotip White Beauty Standard*

Adanya standar kecantikan menurut Harrison et al., (seperti dikutip dalam Yan & Bissell, 2014) dirasakan oleh kaum perempuan karena media masa yang memperlihatkan model perempuan dengan fisik yang kurus dan putih menjadi model sehingga menyebabkan penolakan akan keadaan tubuh sendiri sampai depresi akibat dari hendak mencapai keadaan fisik model tersebut. Yan & Bissell, (seperti dikutip dari Akinro & Mbunyuza-Memani, 2019) bahwa media memainkan peran penting dalam mempromosikan budaya “*western*” dalam masa globalisasi. Pengaruh budaya “*western*” mempengaruhi stereotip dalam negara Asia seperti Korea menetapkan standar kecantikan berupa mata bulat, muka kecil dan hidung mancung menurut Kim, (seperti dikutip dalam Yan & Bissell, 2014).

Untuk menyesuaikan dengan standar tersebut, banyak kaum perempuan negara Asia cenderung memakai produk memutihkan kulit sampai operasi plastik berdasarkan Chung & Bissell, (seperti dikutip dari Yan & Bissell, 2014). Adanya globalisasi, banyaknya produk kecantikan Korea dan Jepang yang mendukung standar kecantikan tersebut menjadi komoditi ekspor (Yan & Bissell, 2014). Indonesia menjadi salah satu negara yang terkena dampak stereotip standar kecantikan budaya putih tersebut. Salah satu produk yang dipasarkan dari jurnal oleh Sari (2015) mengenai iklan *Pond's White Beauty* dengan model Gita Gutawa memberikan dampak pada masyarakat Indonesia.

Iklan tersebut menampilkan definisi cantik wanita Indonesia dapat memiliki kulit putih yang halus dan kurus seperti wanita Korea, padahal secara genetik kulit wanita Indonesia memiliki kulit sawo matang karena kadar pigmen melanin lebih

tinggi untuk tinggal di daerah tropis (Sari, 2015). Dalam film *“Incomplete Set”*, tokoh Maria Lestari mengalami dampak dari stereotip kecantikan tersebut. Tokoh Maria Lestari memiliki kulit warna sawo matang sedangkan para peserta memiliki kulit warna putih. Walaupun demikian, Maria Lestari tetap menjadi model rias dan sahabat Gumelar.

2.5. Empati dalam Hubungan Sahabat

Hubungan kedua tokoh yaitu Gumelar dan Maria Lestari menjadi penggerak cerita. Pertemanan dibangun dari rasa empati satu sama lain sehingga mereka saling mendukung satu sama lain (Ciarrochi et al., 2017). Ciarrochi et al., menjelaskan rasa empati memberikan dampak pada kaum lelaki untuk merasakan dukungan dari teman sedangkan kaum perempuan tidak terlalu merasakan dukungan dari teman setinggi kaum lelaki (2017). Walaupun demikian, Ciarrochi et al., menekankan empati memiliki peran penting dalam hubungan pertemanan meliputi *cognitive empathy* dan *affective empathy* seorang individu (2017).

Jolliffe & Farrington, (seperti dikutip oleh Ciarrochi et al., 2017) menjelaskan empati adalah kemampuan mengenal emosi yang dirasakan oleh orang lain (*cognitive empathy*) dan merasakan emosi tersebut (*affective empathy*). Empati (seperti dikutip oleh Ciarrochi et al., 2017) merupakan unsur penting dalam mempelajari sifat seseorang dalam membangun hubungan pertemanan di keadaan masyarakat secara efektif. Ciarrochi et al., melakukan riset pada 1,970 siswa menengah ke atas tingkat 1 menanyakan tentang empati dalam hubungan pertemanan (2017). Kaum perempuan dapat mengetahui kemampuan kaum lelaki dalam bersosialisasi dan dalam mendengarkan suara hati, sebaliknya kaum lelaki memandang kaum perempuan sebagai seseorang yang baik hati dan ramah (Ciarrochi et al., 2017).

Tidak hanya itu, kaum perempuan dapat membantu kaum lelaki mengerti akan rasa empati. (Ciarrochi et al., 2017) memberikan istilah *empathy enhancement effects* memberikan dampak positif seperti semakin tinggi rasa empati maka

dukungan antar teman semakin dirasakan satu sama lain. Selain itu Rose & Rudolph, (seperti dikutip oleh Ciarrochi et al., 2017) dapat memberikan kaum lelaki merasakan pengalaman menjalin hubungan sehingga tercapainya tujuan bersama. Dari rasa empati tersebut, terbentuknya hubungan teman menimbulkan rasa kepercayaan (*trust*) dan individu mengungkapkan kepribadian nya lebih leluasa (Policarpo, 2015). Pengertian hubungan teman ditelusuri dengan riset yang dilakukan oleh Policarpo untuk mengetahui definisi *good friend* dan *intimate friend* lalu berdasarkan jawaban responden dikategorikan definisi tersebut menjadi *family-oriented, trust-oriented, self-oriented, dan presence-oriented* (2015).

Definisi pertemanan dalam empat kategori tersebut menurut Policarpo (2015) yaitu:

1. *Family-oriented* bahwa responden menganggap teman sebagai keluarga dari hubungan tersebut dan/atau kedekatan antara individu tersebut dianggap sebagai keluarga sendiri (2015).
2. *Trust-oriented* bahwa responden menganggap teman sebagai individu yang dipercaya (*trust*) (2015).
3. *Self-oriented* bahwa responden menganggap teman sebagai cerminan akan dirinya sendiri yang mengerti akan kebutuhan satu sama lain (2015).
4. *Presence-oriented* bahwa responen menganggap teman sebagai keberadaan sesuai dengan kebutuhan individu (saat di masa senang dan/atau sulit) (2015).

Jika dikaitkan dengan salah satu kategori hubungan pertemanan menurut Policarpo (2015), hubungan tokoh Gumelar dan Maria Lestari sebagai cerminan satu sama lain (*self-oriented*). Tokoh Maria Lestari sebagai perempuan yang mengenal kondisi Gumelar (*cognitive empathy*) dan bersama merasakan dampak negatif dari stereotip (*affective empathy*). Efek empati yang diberikan Maria Lestari menciptakan *unconditional support* kepada Gumelar sebagai sahabat. (Ciarrochi et al., 2017).