



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Animasi

Sepanjang sejarah peradaban manusia, ditemukan bukti bahwa sejak dulu manusia menggunakan gambar dalam medium yang berbeda-beda untuk bercerita atau meninggalkan pesan, mulai dari gambar sesama manusia, binatang, tumbuhan, sampai dengan penggambaran dewa yang mereka percayai. Arkeolog menemukan banyak lukisan dibuat oleh manusia purba di dinding gua, dan banyak di antara lukisan tersebut yang memperlihatkan adanya upaya untuk memberikan ilusi seakan-akan subyek gambar tersebut bergerak. Seiring dengan perkembangan zaman, manusia modern kini memiliki berbagai medium, salah satunya lukisan yang dipajang di tembok sebagai hiasan rumah. Teknologi juga memiliki pengaruh besar, dimana manusia mulai mengembangkan cara untuk membuat gambar yang sebelumnya diam dan memberikan ilusi bahwa gambar tersebut bergerak atau menyatu dengan gambar lainnya (Williams, 2001). Sekarang animasi sudah memiliki beragam bentuk, dari 2D, *stop motion*, 3D, dan perkembangan lainnya seperti animasi *hybrid* (campuran dua jenis animasi atau lebih).

2.2. *Visual storytelling*

Visual storytelling adalah aksi komunikasi secara visual yang dapat dilihat atau dibaca, di mana film adalah salah satu bentuknya. Dalam perfilman, ide dan emosi

yang ada dalam suatu cerita harus dapat tersampaikan melalui pertunjukkan dan estetika dibandingkan melalui dialog saja.

2.2.1. *Visual Metaphor*

Untuk menceritakan suatu cerita secara visual, terdapat beragam cara, salah satunya adalah melalui *visual metaphor*. *Visual metaphor* seperti namanya memiliki arti metafora secara visual. Hal ini berarti, sifat suatu gambar atau *shot* tidak hanya menyampaikan visual secara eksplisit, tetapi juga memiliki pesan yang lebih mendalam. Walau tidak semua *shot* dapat memiliki sifat tersebut, terkadang beberapa *shot* penting dalam sebuah film memiliki arti atau menyampaikan pesan dan emosi lain di dalamnya. Pesan lain tersebut tersampaikan kepada penonton melalui interpretasi secara individual.

Inti dari *visual metaphor* adalah, penggambaran suatu emosi, ide, atau pesan non-eksplisit secara visual. Brown (2012), menjelaskan bahwa, bagaikan sebuah lukisan klasik, dalam satu gambar pelukis harus menceritakan mengenai banyak hal tanpa menulis atau menjelaskannya secara lisan. Maka dari itu pelukis biasa menggunakan teknik-teknik seperti *subtext*, *symbolisme*, dan hal lainnya demi menyampaikan hal tersebut (hlm. 68). Penggambaran hal seperti *subtext* atau *symbolisme*, dapat dibantu dengan pemilihan penggunaan warna yang memiliki arti tertentu, atau penggunaan cahaya dan hal lainnya.

Cahaya merupakan salah satu alat yang dapat dimainkan untuk menyampaikan suatu *visual metaphor*. Manusia secara umum memiliki kecenderungan persepsi bahwa terang berhubungan dengan hal-hal yang baik, bagus, rasa senang, atau benar. Sedangkan gelap seringkali dipersepsikan sebagai

kejahatan, buruk, salah, dan hal jelek lainnya. Penggunaan cahaya untuk menyampaikan cerita dan pesan sudah lama digunakan dalam film. Perubahan bentuk cahaya saat menyampaikan cerita mengenai perjalanan suatu karakter dari kebaikan ke kejahatan, ataupun sebaliknya, sudah pada umumnya kita lihat. Tanpa ada yang menjelaskan arti dari perubahan cahaya dalam sebuah karakter tersebut, penonton seringkali sudah memahami apa arti dari penggambaran tersebut.

2.3. Shot

Bowen dan Thompson (2010) mengatakan bahwa *shot* merupakan rekaman suatu aksi dalam satu titik ke titik lainnya tanpa interupsi atau potongan (hlm. 8). Pada umumnya, *shot* digunakan untuk menggambarkan hirarki kepentingan sebuah subyek atau obyek dalam film. Semakin dekat dengan kamera semakin berarti dan semakin jauh semakin tidak penting. Namun ada kalanya hal tersebut tidak berlaku, terkadang seorang sutradara dapat menggunakan *shot* untuk menekankan maksud sebaliknya dari yang terlihat. Ini bisa saja terjadi karena memang tidak ada aturan baku mengenai penggunaan sebuah *shot*. *Shot* memiliki beragam jenis, dan setiap jenis tersebut dapat dikelompokkan ke dalam beberapa kategori. Salah satu kategori tersebut adalah jenis *shot* berdasarkan jarak antara subyek atau obyek dengan kamera, dan jenis *shot* berdasarkan jumlah subyek yang ada dalam *shot* tersebut. Jenis *shot* yang paling utama dan fundamental dalam pembuatan film ada tiga: *long* atau *wide shot*, *medium shot*, dan *close up shot*. Kemudian dari ketiga jenis tersebut bercabang menjadi jenis *shot* lainnya.

2.3.1 *Long shot / Wide Shot*

Long shot atau *wide shot* merupakan jenis *shot* yang menunjukkan area yang besar (secara lebar, tinggi dan kedalaman) dari lingkungan film tersebut.



Gambar 2.3.1. Contoh *Long shot/Wide shot*
(*Spiderman: Into The Spiderverse*, 2018)

Dengan *shot* ini seluruh tubuh karakter akan terlihat, interaksi bersama karakter lain, obyek, atau lingkungan sekitarnya akan terlihat dengan jelas. Tetapi dengan jarak yang jauh dari karakter atau subyek *shot*, maka emosi karakter tidak akan terlihat dengan jelas, contoh dapat dilihat dalam gambar di atas (Gambar 2.3.1). Dalam jenis *shot* ini, fokus mengambil sudut pandang lingkungan atau lokasi, oleh karena itu jenis *shot* ini biasa digunakan sebagai *establishing shot* (Mercado, 2010).



Gambar 2.3.2. Contoh *Extreme wide shot*
(*Mad Max : Fury Road*, 2015)

Shot ini juga memiliki versi lain yaitu, *Extreme Long Shot* atau *Extreme Wide Shot*. Seperti yang terlihat pada gambar di atas, *shot* versi ini tidak selalu menunjukkan karakter melainkan menunjukkan tempat atau lokasi.

2.3.2 *Medium shot*

Medium shot adalah jenis *shot* yang hampir menyerupai bagaimana kita sebagaimana manusia melihat dunia (Bowen dan Thompson, 2010, hlm. 8). *Shot* ini biasa hanya memperlihatkan karakter sebatas kepala sampai pinggangnya dan menunjukkan sebagian dari lingkungan sekitar mereka.



Gambar 2.3.3. Contoh *Medium shot*
(*The Royal Tenenbaums*, 2001)

Dalam *shot* ini, tidak hanya bahasa tubuh, tetapi ekspresi karakter juga dapat terlihat dengan jelas. Pada saat menunjukkan lebih dari satu karakter, *medium shot* dapat menggambarkan hubungan antar dua karakter tersebut melalui tidak hanya bahasa tubuh mereka, tetapi juga penempatan karakter dalam *shot* tersebut (Bowen dan Thompson, 2010, hlm 47). Menurut Bowen dan Thompson (2010), *medium shot* memiliki beberapa ekstensi, yaitu:

1. *Medium Long Shot (Knee Shot)*



Gambar 2.3.4. Contoh *Medium long (Knee shot)*
(*Léon: The Professional, 1994*)

Mulai diperkenalkan pada masa film koboi Amerika, *medium shot* lebih dikenal dengan '*American Shots*'. Tujuan *shot* ini adalah untuk menunjukkan badan karakter sampai dengan lututnya, membiarkan gerakan tubuh dan lingkungan terlihat tetapi masih menunjukkan ekspresi dengan cukup jelas. Jenis *shot* ini biasa digunakan untuk *two shot*, *three shot* atau *group shot* karena sifatnya yang dapat memuat banyak informasi dalam satu *shot*.

2.3.3 *Close up shot*

Menunjukkan secara jelas dengan jarak yang dekat, *close up shot* memberikan informasi detail mengenai suatu karakter, obyek atau aksi (Bowen dan Thompson, 2010, hlm. 10). Fitur utama *close up shot* adalah bagaimana *shot* membiarkan penonton melihat emosi karakter dari jarak dekat, tidak hanya ekspresi pada umumnya tetapi juga melingkup *micro expression* yang tidak akan terlihat dari jarak yang jauh.



Gambar 2.3.5. Contoh *Close up shot*
(*Brave*, 2012)

Hal ini membantu dalam membangun hubungan intim antara penonton dan karakter tersebut (Mercado, 2010). *Close up* memiliki beberapa versi lain yang dibedakan menurut jarak, seperti:

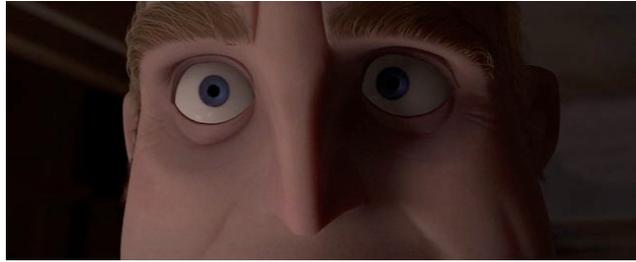
1. *Medium Close up*



Gambar 2.3.6. Contoh *Medium close up shot*
(*Coraline*, 2009)

Medium close up shot merupakan jenis *shot* yang berdiri di antara *medium shot* dan *close up shot*. *Close up shot* merupakan *shot* yang berawal dari kepala karakter sampai dengan dagunya, sedangkan sebuah *medium close up shot* menunjukkan karakter dari kepala sampai dengan pundak atau dada mereka. Sebuah *medium close shot* akan terlihat lebih ketat dibandingkan dengan *medium shot*, serta menghasilkan kedalaman yang terlihat dangkal.

2. *Extreme Close Up Shot*



Gambar 2.3.7. Contoh *Extreme close up shot*
(*The Incredibles*, 2004)

Extreme close up merupakan *shot* yang menunjukkan detail kecil yang ada dalam sebuah karakter atau obyek. Dengan menggunakan *shot* ini, penonton dipandu untuk memperhatikan detail tertentu dan membangun ekspektasi bahwa apa yang ada dalam layar merupakan informasi penting dalam cerita.

2.3.4 *Two Shot*

Two shot adalah *shot* berisi dua karakter dalam satu komposisi yang sedang berinteraksi. Jenis *shot* ini dicapai dengan menggunakan jenis *shot* apapun yang diterakan di atas. *Two shot* biasa digunakan untuk menggambarkan suatu pembicaraan atau interaksi antar dua karakter, menunjukkan kepada penonton bentuk hubungan di antara dua karakter tersebut. Dengan asumsi tersebut, penonton dapat membandingkan kedua karakter melalui berbagai hal. Misalnya, seberapa besar ruang yang diokupasi oleh sebuah karakter dapat menggambarkan seberapa besar kekuasaan yang mereka miliki (Mercado, 2010). Tentunya jenis hubungan apa yang dimiliki antara kedua tokoh akan dapat menentukan jenis *two*

shot yang diperlukan untuk menggambarkannya. Menurut Bowen dan Thompson (2010), beberapa jenis *two shot* dan fungsinya adalah:

1. *Profile Two Shot*



Gambar 2.3.8. Contoh *Profile Two shot*
(*Tangled*, 2010)

Profile two shot adalah jenis *two shot* yang sangat sering digunakan dalam sebuah film. Dalam *shot* ini, kedua karakter saling berhadapan, dimana jarak dan besar ruang kosong dapat menggambarkan hubungan mereka. Misalnya dalam sebuah *close up shot* kedua karakter ditempatkan dalam *frame* yang ketat, hal tersebut dapat menjelaskan adanya ketegangan atau ketidaknyamanan dalam hubungan mereka.

2. *Over the shoulder Two Shot*

Jenis *shot* ini biasa dilakukan dengan menempatkan kedua karakter berhadapan dan kamera ditempatkan tepat pada bagian belakang pundak salah satu karakter. Pundak karakter tersebut membentuk huruf L di pojok samping *shot*, menempati ruang yang cukup besar di *frame* dan kepala karakter di hadapannya terlihat dengan jelas. Jenis *shot* ini dapat dikombinasikan dengan beragam jenis *shot* seperti *close up*, *medium close*

up, sampai dengan *long shot*. Sudut kamera juga dapat dimainkan untuk menunjukkan situasi yang berbeda-beda.



Gambar 2.3.9. Contoh *Over the shoulder two shot*
(*Harry Potter and The Deathly Hallows*, 2010)

Salah satu contohnya adalah dalam gambar di atas (Gambar 2.3.9) dimana *shot* menggambarkan kedudukan kedua karakter. Karakter yang membelakangi kamera terlihat lebih tinggi dan tegak sedangkan lawan bicaranya yang menghadapnya harus mengangkat kepalanya untuk melihat karakter tersebut. Dengan *shot* ini ekspresi salah satu karakter akan terlihat dengan sangat jelas, serta tidak hanya itu, dengan *framing* yang sempit maka *shot* ini menggambarkan bahwa hubungan antar kedua karakter tegang dan intim.

3. *Dirty Single Shot*

Dirty single shot walau terlihat serupa dengan *over the shoulder* merupakan jenis *shot* yang cukup berbeda. Hal ini dikarenakan dengan *over the shoulder*, terlihat dengan jelas bahwa ada seorang karakter yang membelakangi kamera. Sedangkan *dirty single* hanya menunjukkan sebagian yang sangat kecil karakter yang membelakangi kamera tersebut.



Gambar 2.3.10. Contoh *Dirty single shot*
(*The Master*, 2012)

Seperti gambar di atas (Gambar 2.3.10), terlihat jelas bahwa ada karakter lain dalam *shot* yang membelakangi kamera, tetapi karakter tersebut tidak memenuhi *frame* dibanding dengan gambar sebelumnya (2.2.9.). Penggambaran demikian dapat meninggalkan pesan yang berbeda.

4. *Power Dynamic Two Shot*



Gambar 2.3.11. Contoh *Power dynamic two shot*
(*High and Low*, 1963)

Dengan *power dynamic two shot*, *shot* harus dirancang agar tidak hanya kedua karakter yang ada dalam *shot* berada di tempat tertentu, namun *environment* yang mengelilingi mereka juga harus mendukung. Seperti gambar di atas (Gambar 2.2.11), posisi karakter dimainkan, karakter yang memakai jas berdiri lebih dekat dengan kamera dibanding karakter yang berada dekat jendela, membuat ilusi bahwa ia lebih besar. Tetapi walau lebih besar dengan adanya garis jendela yang seakan mengurung kedua

karakter, ruang gerak karakter yang memakai jas terlihat lebih sempit dan terbatas.

2.4. Camera Angle

Selain jenis *shot*, sudut kamera dalam *shot* tersebut juga merupakan komponen yang harus dipikirkan dalam pembuatan suatu film atau animasi. Mercado (2010) menyatakan bahwa posisi ketinggian kamera saat menunjukkan suatu subyek dapat digunakan untuk memanipulasi hubungan antara penonton dan subyek tersebut (hlm. 9). Dalam menggambarkan suatu pesan dalam cerita film, sutradara menggunakan gabungan jenis *shot* dan sudut kamera untuk membangun sebuah komposisi yang sesuai. Sudut kamera memiliki dua jenis sesuai dengan garis yang mengelilingi sebuah subyek atau obyek, yaitu sudut kamera vertikal dan sudut kamera horizontal.

2.4.1 Vertical Angles

Pada penggunaan sudut kamera vertikal, letak kamera akan ditempatkan sejajar dengan kepala subyek. Sudut vertikal terutama dibedakan menjadi tiga jenis: *high angle*, *neutral angle*, dan *low angle*. Kedua sudut ini dapat menyesuaikan titik fokus pada penempatan kamera kepada sebuah individu atau *environment*.

Contohnya, *high angle* seorang individu berarti menempatkan kamera lebih tinggi daripada individu tersebut, dalam *shot* akan terlihat seakan kamera sedang melihat ke bawah. Sudut ini biasa digunakan untuk membuat subyek atau individu terlihat kecil, lemah, atau terperangkap. Seperti dalam gambar di bawah (Gambar 2.4.1.), dengan penggunaan *high angle* dalam *shot* tersebut, karakter terlihat lebih kecil, lugu, dan tidak memiliki banyak kekuatan.



Gambar 2.4.1. Contoh *High angle*
(*Moana*, 2016)

High angle sebuah *environment* akan sering terlihat seperti *very wide* atau *very long shot*. Hal ini dikarenakan kamera harus memperlihatkan keseluruhan *environment* dan kemungkinan subyek yang berada dalamnya. Hal yang menarik mengenai *high angle* pada sebuah *environment* adalah bagaimana jika kamera diletakkan sangat tinggi, tepat di atas sebuah kejadian, maka sudut kamera dapat disebut dengan *bird's eye view* atau *god view*. Dengan menggunakan sudut kamera yang tidak biasa di mata penonton, dapat membuat kesan bahwa sang karakter sedang diawasi oleh sesuatu yang asing (Bowen dan Thompson, 2010).



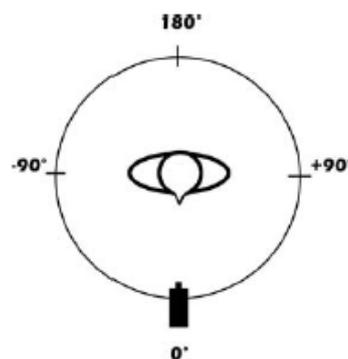
Gambar 2.4.2. Contoh *Low Angle*
(*Tangled*, 2010)

Low angle adalah penempatan kamera dalam sudut di bawah sudut datar suatu subyek atau aksi. Seperti yang terlihat dalam gambar di atas (Gambar 2.4.2),

pengambilan *low angle* dari sebuah individu secara psikologis akan membuat individu tersebut terlihat lebih besar, lebih kuat, dan lebih berarti. *Low angle* dalam sebuah lingkungan biasa dilakukan untuk memperlihatkan gedung-gedung tinggi, goa besar atau gunung. Hal ini digunakan untuk menunjukkan betapa mengagumkan atau mengintimidasinya ruangan tersebut karena besar dan atau tingginya.

2.4.2 *Horizontal Angles*

Selain sudut vertikal, kamera juga dapat diletakkan di sekeliling suatu subyek atau aksi. Akan lebih mudah untuk memahami seperti apa yang dimaksud dengan sudut horizontal dengan membayangkan ada sebuah lingkaran yang mengelilingi subyek tersebut secara mendatar (horizontal), dan sebuah kamera yang ditempatkan di garis lingkaran tersebut merekam ke dalam lingkaran seperti gambar di bawah (Gambar 2.4.1).



Gambar2.4.1. Gambaran lingkaran untuk *horizontal angle*
(Thompson & Bowen, 2010, hlm.47)

Walau sebuah lingkaran memiliki 360 derajat, dengan sudut horizontal biasa dibagi menjadi hanya 5 jenis sudut, seperti frontal, $\frac{3}{4}$, *profile*, $\frac{3}{4}$ back, dan *full back view*. Semua jenis sudut horizontal memiliki fungsi-fungsi yang berbeda dan

menghasilkan narasi yang berbeda dalam film. Sebagaimana menurut Bowen dan Thompson (2010), bahwa $\frac{3}{4}$ *back view* dapat disebut dengan, *over the shoulder shot* karena dengan letak kamera yang berada di belakang subyek memberikan kesan seakan kita melihat dari sudut pandang subyek atau karakter tersebut (hlm. 53).

2.4.3 Dutch Angle

Dutche angle atau lebih dikenal sekarang dengan nama *dutch angle*, jika diterapkan dalam sebuah *shot* maka *shot* tersebut disebut dengan *canted shot*. Sudut kamera ini menempatkan kamera secara miring ke samping, sehingga perspektif tidak rata dan garis-garis vertikal terlihat secara diagonal dalam *shot*. Dengan sudut kamera ini, komposisi yang berada dalam *shot* terlihat tidak seimbang dan dapat menggambarkan keadaan yang tegang atau abnormal. Sudut kamera tersebut juga dapat digunakan untuk menggambarkan keadaan psikologis karakter yang berada dalam film tersebut, biasa digunakan untuk menggambarkan keadaan mental yang sedang tertekan, gelisah, atau bingung (Mercado, 2010, hlm. 101).

2.5. Gerakan Kamera

Selain jarak antar kamera dan subyek, dan juga sudut dimana kamera diletakkan, gerakan kamera juga dapat membantu penonton merasa lebih terlibat dalam cerita. Ada berbagai cara bagaimana sebuah kamera dapat digerakan dan kesan yang dapat disampaikan melalui gerakan tersebut. Dalam produksi film, kamera dapat digerakkan secara manual, atau dengan genggam tangan. Tetapi hal tersebut memiliki beberapa keterbatasan, oleh karena itu ada beragam alat yang dapat

membantu merekam suatu aksi dalam film. Menurut Brown (2012), ada beberapa gerakan kamera di antaranya sebagai berikut.

2.5.1 Pan

Gerakkan *pan* atau *panning*, merupakan salah satu gerakan kamera yang sering digunakan. *Pan* merupakan singkatan dari kata *panoramic*, istilah tersebut berlaku untuk gerakan kamera secara horizontal dari sisi kanan atau kiri kamera (Bowen dan Thompson, 2010, hlm. 212). Untuk gerakan pan, tidak diperlukan gerakan yang terlalu cepat, karena guna lebih untuk memperlihatkan suatu aksi yang berjalan dengan tenang agar fokus. Suatu hal yang wajib diterapkan dalam gerakan *pan*, adalah untuk tidak menggerakkan kamera lebih dari 180°, guna menyediakan *layout* visual yang konsisten.

2.5.2 Tilt

Jika *pan* atau *panning* merupakan gerakan secara horizontal, maka *tilt* atau *tilting* merupakan gerakan secara vertikal. Tanpa mengubah titik posisi peletakan kamera, pergerakan *tilt* dilakukan dengan menggerakkan kamera dari atas ke bawah, atau arah sebaliknya. *Tilt* jarang digunakan dalam film karena, sebagaimana dijelaskan oleh Brown (2012), manusia secara umum hidup dalam bidang horizontal, oleh karena itu aksi yang dilakukan juga secara relatif akan lebih mudah untuk dapat dilihat secara horizontal (hlm. 212).

2.5.3 Move In / Move Out

Pergerakan kamera ini juga biasa disebut *push in* atau *pull out*. Inti dari pergerakan ini adalah perpindahan jarak antara suatu subyek atau obyek dalam layar. Contoh, pergerakan kamera dari *medium shot* kemudian dengan mendekati

kamera, memperkecil atau memperketat ruang yang mengelilingi subyek atau obyek tersebut agar memberi fokus kepada penonton. Cara ini lebih menarik dibandingkan memotong antara dua jenis *shot* secara langsung, dengan *move in* atau *move out*, dimana dengan demikian maka kejadian terasa lebih asli, serta dapat membuat penonton merasa seolah-olah mereka berada dalam cerita tersebut.

2.5.4 Zoom

Selain menggerakkan letak kamera, gerakan kamera lain adalah *zoom*, yaitu perubahan jarak fokus. *Zoom* merupakan pergerakan yang terkadang dapat merusak ilusi penonton bahwa mereka sedang berada di dalam suatu cerita karena pergerakannya yang tidak mungkin dapat dilakukan oleh seorang manusia. Dalam pembuatan film, salah satu tujuan terpenting adalah membuat penonton merasa seperti mereka merupakan bagian dari cerita tersebut, dan melupakan bahwa mereka sebenarnya berada dalam sebuah teater dan menyaksikan film di layar.

2.5.5 Dolly

Dolly merupakan gerakan yang serupa dengan *zoom* tetapi berbeda dengan caranya sendiri. Brown (2012), berkata bahwa sebuah *zoom* cenderung mengubah perspektif dan *depth of field shot* tersebut, intensitas fokus dalam *shot* pun juga berubah menjadi lebih halus, Sedangkan gerakan *dolly* berfokus pada subyek yang ingin diperlihatkan dalam *shot*. Dengan menggunakan *dolly*, subyek atau obyek dapat tetap diam dalam posisinya, tetapi latar belakang subyek tersebut berubah memberikan kesan lebih mendalam terhadap suatu ruangan.

2.5.6 Dolly zoom shot

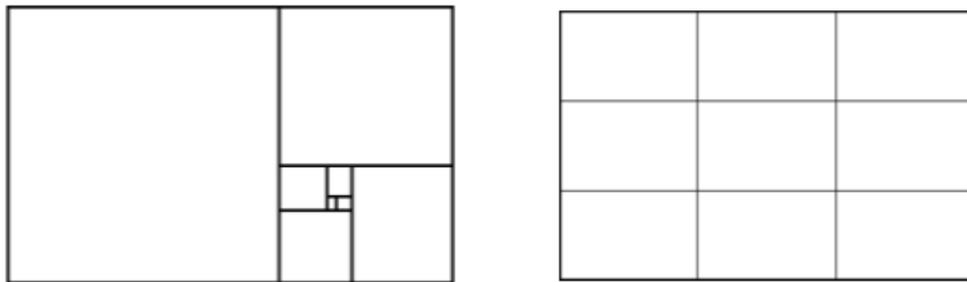
Seperti namanya, *dolly zoom shot* merupakan kombinasi pergerakan kamera *zoom* dan *dolly shot*. Gerakan ini dapat menghasilkan *shot* yang memiliki kesan sangat dramatis. Karena dengan teknik pergerakan ini, ukuran subyek atau obyek yang menjadi fokus tetap secara relatif sama, tetapi ada perubahan drastis dalam latar belakang dan perspektif *shot* tersebut (Brown, 2010). Penyebutan gerakan kamera ini juga bervariasi, dari *counter zoom*, *contra zoom*, *trombone shot*, *zolly*, dan nama paling dikenal adalah *vertigo effect* (Mercado, 2010, hlm.149). Efek yang dihasilkan dari pergerakan kamera ini meninggalkan kesan yang tidak nyaman atau dramatis. Oleh karena itu, jenis *shot* ini, biasa digunakan untuk situasi atau momen yang penting dan penuh dengan arti. Dalam film, momen tersebut biasa terjadi pada saat salah satu karakter tiba-tiba menyadari suatu hal yang selama ini tidak diduga olehnya. Karena perubahan perspektif dan latar yang sangat terlihat, emosi yang tersampaikan juga akan terlihat lebih ekstrim walau sebenarnya gerakannya pelan.

2.6. Komposisi

Patterson (2016) menjelaskan dalam bukunya bahwa komposisi adalah aransemen elemen visual dalam sebuah karya seni. Elemen visual yang dimaksud dapat berupa sebuah obyek, pola, atau ruang kosong (hlm.1). Karya seni yang dimaksud di sini beragam, seperti lukisan, fotografi, dan film atau animasi. Sebuah komposisi terdiri oleh beberapa elemen, tidak hanya satu. Elemen-elemen yang mendukung sebuah komposisi menurut Patterson (2016) dalam bukunya adalah: *rule of thirds*, *lines*, dan *negative space*.

2.6.1 *Rule of Thirds*

Menurut Patterson (2016), *rule of thirds* merupakan hasil penyederhanaan dari *Golden Rule*. Dapat dilihat dalam gambar di bawah, komposisi *rule of thirds* merupakan pembagian layar menjadi sembilan segmen atau bagian yang sama besarnya, yang dibuat dengan menarik dua garis horizontal dan dua garis secara vertikal. Idenya adalah untuk meletakkan elemen yang ingin menjadi fokus *shot* pada titik atau garis dimana kedua garis horizontal dan vertikal bertemu. Fungsi dari *rule of thirds* adalah untuk memberikan kesan keseimbangan dan membuat *shot* lebih mudah dicerna secara visual oleh mata penonton.



Gambar 2.6.1 *Golden Arch* (kiri) dan *Rule of Thirds* (kanan)

(Wisseler, 2013, hlm.305)

2.6.2 *Lines*

Garis merupakan elemen yang kuat dalam suatu komposisi, karena garis menuntun mata penonton dalam mengelilingi suatu *shot* dan garis dapat memberikan fokus terhadap subyek atau obyek tertentu. Garis juga dapat memberikan tekstur, gerakan atau pola dalam gambar atau *shot*.

Ada beragam jenis garis yang dapat mendukung suatu komposisi, dan setiap jenis tersebut dapat membawa pesan atau kesan yang berbeda-beda. Kemungkinan besar interpretasi pola garis yang ada dalam suatu *shot* berbeda

dalam mata penonton secara individu, tetapi ada maksud umum dalam jenis-jenis garis ini. Sebuah garis dapat memberikan kesan ketenangan atau ketegangan, keteraturan atau kerusuhan, begitu juga dengan emosi yang ingin disampaikan. Ada beberapa jenis garis, yaitu horizontal, vertikal, diagonal, *converging*, dan *curved*.

Dalam penggunaan garis secara vertikal dan horizontal, sangatlah penting untuk memikirkan komposisi yang juga sesuai dengan *rule of thirds*. Penggunaan garis vertikal dapat menunjukkan kekuatan atau kebesaran dari obyek. Sedangkan penggunaan garis horizontal akan menyampaikan kesan yang lebih tenang dan teratur. Jika tujuan kita adalah membuat sebuah *shot* terlihat lebih dinamis maka jenis garis yang dapat digunakan adalah garis diagonal. Menentukan komposisi suatu *shot* atau gambar berdasarkan garis diagonal, dapat memberikan kesan keteraturan dan kerusuhan pada waktu yang sama. Tetapi penggunaan garis tersebut harus dilakukan dengan benar agar tidak terlihat membingungkan atau berlebihan. *Coverging lines* digunakan jika kita ingin membuat visual terlihat seakan memiliki kedalaman dan perspektif. *Curved lines* juga memiliki tujuan yang sama tetapi lebih sering digunakan untuk visual yang lebih dinamis dan atmosfer atau kesan yang lebih ringan dan menyenangkan. Seringkali dengan penggunaan *curved lines*, garis seakan membentuk huruf 'S' yang tidak hanya membantu jalur fokus mata penonton tetapi juga memberi kesan kedalaman dan perspektif yang lebih mendetail.

2.6.2 *Space*

Sebuah *shot* cenderung terlihat datar dan ramai dalam layar, tetapi hal tersebut dapat dirubah dengan menambahkan *negative space* dan *depth of field*. Kedua hal tersebut berguna untuk memfokuskan suatu obyek atau subyek, dan menciptakan kesan kedalaman dalam sebuah *shot*.

1. *Negative Space*

Negative space adalah area kosong yang mengelilingi obyek atau subyek dalam sebuah komposisi. Area ini memberikan arti atau kesan kepada subyek atau obyek dalam sebuah *shot* (Patterson, 2016, hlm. 16). Hal ini sering dilupakan dan sebenarnya sangat penting untuk diperhatikan. Terlalu banyak area kosong maka arti atau kepentingan subyek atau obyek yang menjadi fokus akan berkurang, sedangkan terlalu sedikit dapat membuat kesan sempit atau terperangkap.

2. *Depth of Field*

Depth of field adalah area dalam sebuah *shot* yang memiliki ketajaman fokus (Wisseler, 2013, hlm.295). Konsep *depth of field* adalah, menciptakan kedalaman. Semakin dekat atau jauh sebuah obyek dari kamera, ketajaman obyek tersebut akan memudar (*blur*). Dalam *depth of field* ada tiga *field* yaitu, *foreground*, *middleground*, dan *background*. Saat obyek ditempatkan di *middleground* maka obyek akan terlihat dengan tajam dan fokus, sedangkan semakin dekat atau jauh obyek tersebut, ketajaman obyek akan berkurang. *Depth of field* dapat dikontrol, demi

mengarahkan perhatian penonton kepada obyek atau subyek yang penting pada saat tersebut.

Depth of field ada dua jenis, *shallow depth of field* dan kebalikannya *deep depth of field*. *Shallow*, seperti namanya, memiliki kedalaman yang dangkal. Dalam *shot* yang memiliki *shallow depth of field*, hanya area tertentu memiliki fokus yang maksimal dan area lain cenderung *blur*. Sedangkan *deep depth of field* menyediakan area fokus atau ketajaman yang besar sehingga memungkinkan penonton melihat hampir keseluruhan dari pemandangan dalam *shot* tersebut (Mercado, 2010, hlm. 15).

2.7. Kamera

Wisseler (2013) mengatakan bahwa, walau dalam karya animasi kamera yang digunakan bukanlah kamera yang memiliki wujud fisik, melainkan kamera yang secara digital sangat menyerupai yang asli, namun perlu ditekankan bahwa kata yang digunakan adalah ‘serupa’, oleh karena itu dari itu pastinya akan ada perbedaan antar kamera asli dan kamera virtual (3D).

Tabel 2.7.1 Tabel perbandingan kamera asli dan kamera virtual

(Wisseler, 2013, hlm.305)

<i>Attribute</i>	<i>Real Camera</i>	<i>Virtual (3D) Camera</i>
<i>Angle of View</i>	<i>Determined by focal length and film gauge.</i>	<i>Set arbitrarily or realistically with focal length and film gauge.</i>
<i>Depth of Field</i>	<i>Determined by focal length and aperture.</i>	<i>Can be set arbitrarily. Usually added in composite.</i>

<i>Exposure</i>	<i>Determined by shutter speed and aperture.</i>	<i>Set arbitrarily by adjusting light intensity.</i>
<i>Motion Blur</i>	<i>Determined by shutter speed.</i>	<i>Determined by shutter speed and other user-defined parameters.</i>

Tabel di atas (Tabel 2.7.1) merupakan tabel yang menggambarkan perbedaan antara kamera asli dan kamera virtual dalam perihal sudut pandang, *depth of field*, *exposure*, dan *motion blur*. Secara ringkas, dapat dijelaskan bahwa kamera virtual membuat hal lebih mudah untuk *animator*, terutama saat *animator* tersebut belum tentu mengetahui banyak mengenai kamera. Pengaturan yang dilakukan untuk kamera virtual tidak lebih rumit daripada kamera asli. Tetapi bersamaan dengan kesederhanaan tersebut, ada juga keterbatasan yang mengikutinya.

2.7.1 Lensa

Salah satu bagian utama dalam sebuah kamera adalah lensa yang dimiliki oleh kamera tersebut. Mengetahui jenis-jenis lensa yang ada dan gunanya, berguna untuk memperjelas bagaimana suatu *shot* dirancang. Kamera dalam pembuatan karya yang bukan merupakan sebuah *film live action*, secara ringkasnya hanya memiliki 2 atau 3 jenis. Jenis pertama adalah *long lens* atau *narrow-angle lens* adalah jenis lensa yang berukuran antara 40mm sampai dengan 120mm, atau lebih. Jenis kedua adalah *short lens* atau dapat disebut dengan *wide-angle lens*, di mana lensa ini memiliki ukuran antara 15mm sampai dengan 40 mm (Jew & Paez, 2010).

2.8 Dynamic Relationship

Dynamic relationship membahas bukan mengenai hubungan dalam kategori hubungan sosial, melainkan dinamika hubungan yang terus berkembang di antara dua karakter. Berbeda dengan hubungan sosial seperti hubungan antara seorang ibu dan anaknya, atau suami dan istrinya, *dynamic relationship* selalu ditetapkan dengan bagaimana suatu karakter melihat karakter lainnya pada saat itu (*now*). Perspektif tersebut bisa diambil secara subyektif ataupun obyektif, dan hal tersebut dapat berubah sesuai dengan alur cerita. Contohnya, pada hari pernikahan seorang mempelai wanita dapat melihat mempelai pria sebagai ‘penyelamatnya’. Tetapi setelah menjalin hubungan sebagai suami dan istri, wanita tersebut sekarang melihat suaminya sebagai ‘gangguan’ (Proferes, 2005).