

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1 Gambar Bergerak

Gambar bergerak merupakan istilah umum untuk menunjukkan visual yang menunjukkan pergerakan atau biasa dikenal dengan ilusi optik. Sebelum adanya film dan animasi seperti saat ini, diawali dengan adanya kamera. Kamera pertama ditemukan oleh Ibn Al-Haytham atau dikenal dengan Alhazen dan inovasinya bernama “Camera Obscura”. Audiens yang melihatnya merasa takjub karena dapat melihat gambaran ‘ilusi’ pada ruangan gelap. Makin berkembangnya jaman, mulai bermunculan inovasi lainnya seperti mencetak gambar tersebut, kemudian mencoba menggerakkan gambar tersebut. Salah satu inovasi yang menunjukkan pergerakan pada gambar adalah *Zoetrope* milik William George Horner. *Zoetrope* berbentuk silinder dengan gambar didalamnya dan terdapat lubang-lubang pada pinggiran silinder tersebut. Cara memakainya adalah audiens mengintip melalui lubang tersebut lalu memutarnya, maka akan terlihat gambar yang bergerak. Pada era saat itu, *Zoetrope* terlihat menarik dan unik karena gambar yang biasa mereka lihat seperti pada koran tidak bergerak. Dari sini, dimulailah perkembangan gambar bergerak.

Menurut Bordwell (2016), mata manusia sangatlah sensitif namun dapat ditipu, melalui inovasi *Zoetrope* manusia telah ‘tertipu’ oleh pergerakan gambar yang terus berjalan tanpa henti. Kedipan pada tiap gambar yang menunjukkan kesan bergerak pada mata manusia, namun jika pergerakan atau kedipan itu terlalu

cepat dan banyak mata manusia tidak dapat menangkap visualnya. Oleh karena itu, terdapat aturan *24 frames per second* dengan begitu mata dapat menangkap gambar visual dan membentuk ilusi sebuah pergerakan. Pada tahun 2000, dimulailah gambar bergerak menggunakan medium *photochemical* yang kemudian berkembang menjadi kamera yang kita lihat pada saat ini. Gambar bergerak dalam film merupakan runtutan foto yang ditangkap dengan kamera lalu kemudia berjalan terus tanpa berhenti. Pada tahun itu, film yang telah direkam disimpan dalam *negative*, yaitu kertas foto yang berwarna coklat gelap berisikan hasil jepretan kamera. Lalu, *filmmaker* akan melihat isi *negative* tersebut, memotong bagian yang menurutnya kurang bagus lalu menempelinya kembali dengan shot sebelumnya. Setelah film tersebut selesai diedit, film tersebut dikumpulkan dalam satu gulungan dan cara mereka menampilkannya dengan cara memakai proyektor.

Sayangnya, penggunaan *negative* pada film sangatlah susah yang di mana bahan tersebut mudah sekali terbakar maupun robek jika tidak dijaga dengan baik, maka dari itu tidak sedikit pula film-film lama yang tidak selamat maupun tidak dapat dibuat kembali. Lalu muncullah *digital media* menggunakan kamera seperti saat ini. Tidak seperti menggunakan *negative*, *filmmaker* dapat dengan mudah melihat seperti apa film yang akan mereka hasilkan, serta mereka tak perlu lagi mengguntin *negative* karena sudah ada program-program editing film. Cara penyimpanannya sudah lebih aman yaitu menggunakan kartu memori dan tak perlu takut hilang karena terbakar maupun robek. Tak hanya kamera, proyektor film juga berkembang menjadi *digital* tidak lagi manual.

Sedangkan dalam animasi, cikal bakal awalnya berasal dari berbagai macam eksperimen yang telah dilakukann dan mennghasil animasi seperti *stop motion dan mixed media*. Salah satunya adalah karya-karya milik Emile Cohl, di mana Ia membuat rangkaian gambar lalu membuat gambar tersebut seakan-akan hidup. Dari sini, animasi seakan-akan membuat ilusi kepada audiens dan menganggap bahwa karakter tersebut ada pada dunia asli. Pada awalnya animasi dipakai hanya untuk bisnis, kemudia muncullah karakter tikus yang sekarang kita kenal dengan Mickey Mouse karya Walt Disney yang dapat bergerak dan berinteraksi dengan audiens. Film yang mengawalinya berjudul “Steamboat Willie” menunjukkan karakter Mickey dan Minnie Mouse tersebut.

Proses animasi yang dilakukan saat itu masih sangat tradisional, menggunakan pensil, kertas dan cat akrilik untuk mewarnai karakter-karakter tersebut. Jika kita melihat kembali film-film animasi tahun 1900an seperti Snow White and The Seven Dwarves (1937) kita dapat melihat bahwa *environment* yang digunakan adalah cat air. Berkembangnya teknologi, mulailah muncul *digital animation* atau CGI. Animasi 3D mulai dieksperimen pada era ini. 2D animasi sudah tidak seperti dulu lagi, pengerjaan gambar dibantu oleh komputer.

Tak hanya itu, mulai bermunculan medum-medium baru dan eksperimen-eksperimen dalam animasi seperti menggabungkan medium yang berbeda, *visual effects* yang dapat digabungkan dalam footage film, *stopmotion* yang di mana proses pembuatannya animator menggabungkan foto-foto dari objek yang digerakkan sehingga menunjukkan visual bagaikan objek mati seperti boneka terlihat hidup dan dapat berkomunikasi antara satu sama yang lain.

Makin berkembangnya jaman serta banyaknya eksperimen-eksperimen terhadap gambar bergerak yang telah dilakukan, banyak sekali medium-medium baru yang dipakai untuk membuat sebuah film, seperti misalnya *stop-motion film* dan *hybrid*. Salah satu medium gambar bergerak yang akan dibahas adalah medium *hybrid animation* pada film animasi “Money-Maniac”, di mana menggunakan *3D environment* dan *2D animasi* ada karakter.

Sebelum merancang sebuah struktur visual pada sebuah film dan animasi, *filmmaker* perlu mengetahui struktur dasar sebuah cerita. Menurut Block (2012), terdapat 3 struktur dasar dalam cerita yaitu eksposisi, konflik dan resolusi. Mula-mula cerita ditunjukkan dalam eksposisi, konflik ketika karakter mengalami masalah lalu diakhiri dengan resolusi. Setelah mengetahui struktur dasar cerita tersebut, visual yang ingin ditunjukkan dapat direncanakan melalui *storyboard*. Seperti struktur dasar cerita, terdapat pula struktur visual, yaitu eksposisi visual, konflik dan klimaks visual serta resolusi visual. Dalam eksposisi visual, *filmmaker* menampilkan aspek dasar pada cerita, misalnya pada film “Jaws” oleh Stephen Spielberg, visual eksposisi yang ditunjukkan berupa musik, visual yang ditangkap oleh kamera di dalam air lalu adegan hiu yang menyerang manusia. Lalu dalam visual konflik dan klimaks, *filmmaker* perlu menyusun aspek-aspek yang dapat membangun. Menurut Block (2012), dasar dalam membangun sebuah visual agar lebih intens dan dapat menunjukkan klimaks dapat menggunakan “*Principle of Contrast and Affinity*” yang mengatakan semakin besar kontras dalam sebuah komponen visual, makin meningkat intensitas dan/atau dinamika visual dan kebalikkannya. Pada film dan animasi, tiap aspek membentuk kontras sesuai

dengan aspek masing-masing, seperti musik membuat melodi untuk membangun intensitas, ruang, warna, suasana, gerakan dan ritme membentuk sebuah intensitas visual. Dan yang terakhir adalah resolusi visual, disini tempo intensitas visual mulai menurun dan lebih menunjukkan afinitas sehingga cerita berkesan lambat. Setelah struktur dasar cerita dan visual sudah dimengerti, maka *point-of-view* sangat diperlukan. POV memiliki banyak sekali arti dan sering sekali mengenai *angle* kamera namun menurut Block (2012) POV merupakan bagaimana penulis ingin audiens dapat merasakan secara emosional terhadap sebuah subjek atau cerita. Contohnya saja jika penulis menulis cerita tentang detektif yang pintar dan baik akan berbeda perasaan audiens jika melihat detektif yang kaya dan sombong. Makna pada suatu karya gambar bergerak dapat terbangun dalam sebuah visual *storytelling*. Segala aspek yang tertangkap dalam kamera seperti warna, garis, bentuk, suara, komposisi, shot dan pergerakan kamera dapat membangun makna pada visual.

Dalam film dan animasi, adanya proses editing. Menurut Pudovkin melalui Bordwell (2016), editing adalah dasar kreatifitas, di mana menghidupkan sebuah foto tak bernyawa menjadi hidup dengan medium sinematografi. *Filmmaker* membuat rencana editing melalui *storyboard*, *script* dan *previs* sehingga shot yang akan di rekam dan di komposisikan dapat terbayang. Editing dalam film animasi sangatlah berbeda, dalam film *filmmaker* akan mengumpulkan *footage* yang telah direkam lalu editorial akan memilih *footage-footage* tersebut, memotong bagian dan menggabungkan dengan *footage* lain. Sedangkan dalam animasi, editorial akan menggabungkan animasi yang telah di render. Dengan

editing, transisi dari shot ke shot agar terlihat kontinuitasnya. Jika editing tersebut sangat rapi, audiens tidak akan tahu bahwa adegan tersebut terbangun atas 2 ataupun lebih shot.

Dalam editing, *cut* menjadi salah metode umum dalam menggabungkan antar *shot* seketika. Dari editing pula terdapat berbagai macam transisi. *Fade-out* adalah bentuk transisi yang di mana *shot* perlahan menjadi gelap saat mendekati akhir dan *fade-in* ketika *shot* menjadi cerah dari hitam. *Dissolve* merupakan metode yang dipakai dengan cara menempatkan diakhir *shot* A dan di awal *shot* B. Sedangkan *wipe* adalah transisi dari *shot* A ke *shot* B membentuk sebuah garis yang bergerak menelusuri layar.

Menurut Bordwell (2016), dalam editing terdapat 4 dasar yang dapat dipilih dan memiliki kontrolnya sendiri, yang pertama relasi grafis dari shot A ke shot B, kedua relasi ritmis, relasi *spatial* dan temporal. Relasi grafik dipakai jika *filmmaker* ingin menunjukkan transisi antar ruang dan waktu, relasi ritmis mengikuti berapa banyak frame yang akan dipakai untuk sebuah adegan. Makin banyak frame yang dipakai, makin lambat ritmik yang ditunjukkan dan sebaliknya. Sedangkan relasi *spatial* dipakai untuk membangun film lebih besar dan yang terakhir adalah relasi temporal untuk menunjukkan manipulasi waktu. Contohnya, pada script menunjukkan kejadian tersebut diambil selama 1 tahun namun perlu ditunjukkan dalam waktu singkat maka perlu menggunakan editing *spatial*.

## **2.2 Montase sebagai Bagian dari Teknik Editing dan Mengkonstruksi Makna dalam Animasi**

Montase merupakan potongan dari berbagai macam adegan yang digabungkan menjadi satu adegan. Montase sendiri adalah kata yang berasal dari bahasa Perancis yang dalam dunia arsitektur berarti instalasi, kombinasi serta konstitusi (Li, 2014). Montase mulai dikenalkan dalam dunia perfilman pada tahun 1890-an yang di mana pada era tersebut film sangat mengandalkan ekspresi dan aksi yang dilebih-lebihkan oleh para aktor dan aktris. Karena dengan konsep seperti itu, audiens akan mudah terhibur. Dengan berkembangnya sains dan teknologi membuat aspek-aspek pada film akhirnya berkembang dan bertambah banyak. Salah satu aspeknya adalah penggunaan teknik editing pada film seperti montase.

Dalam jurnal yang ditulis oleh Li (2014), teknik montase sendiri telah dilakukan oleh masyarakat dalam kehidupannya. Misalnya seperti kita sebagai audiens secara tidak sadar akan berfokus pada satu karakter tertentu. Dari ketertarikan tersebut, kita akan terus berfokus pada karakter tersebut dan menghasilkan potongan-potongan adegan dalam pikiran yang dimana potongan-potongan tersebut hanya berisi dan/atau menceritakan bagaimana karakter tersebut dan membentuk satu adegan. Dengan begitu, kita sudah membuat montase tentang karakter tersebut dalam pikiran kita. Montase tersebut menjadi estetika yang ingin ditunjukkan oleh sang *filmmaker* kepada audiens. Tak hanya itu, melalui teknik ini audiens dapat melatih imajinatif mereka melalui suatu karya film dan animasi.

### 2.2.1 Sejarah Montage

Pada tahun 1917 merupakan tahun revolusi bagi Rusia dan film menjadi salah satu bagian terbesar di dalamnya. Vladimir Lenin menganggap film sebagai salah satu alat yang kuat dalam mengemukakan filosofi komunisnya kepada masyarakat. Film menjadi alat propaganda kepada masyarakat karena film merupakan ilusi kehidupan dan bagi masyarakat kecil di Rusia, melihat film propaganda tersebut menganggap bahwa kejadian di dalam film tersebut benar adanya. Oleh sebab itu, Vladimir perlu menyiapkan studio film. Di Rusia sudah ada banyak studio film yang di bangun namun studio-studio tersebut menghasilkan film-film pro-Tsarist. Pada tahun 1918, Vladimir mengumpulkan semua studio film yang ada di Rusia dan menjadikan satu kelompok yang dikenal dengan *Narkompros* atau *The People's Commissariat for Education*. Namun, di Rusia tidak ada film yang benar-benar mentah, oleh sebab itu para *filmmaker* mulai belajar tentang film dan diri sini mulai dibangunlah sekolah film yang dinamakan VIGK atau *State Institute of Cinematography* pada tahun 1919.

Salah satu pengajar dan sutradara terkenal adalah Lev Kuleshov. Salah satu penemuan terkenal dari beliau adalah “Kuleshov Effect”, yaitu 2 foto netral yang digabungkan sehingga menghasilkan makna baru. Penemuan dari Kuleshov dan eksperimen yang dihasilkan oleh murid-muridnya dikenal dengan “Soviet Montage”, yaitu memberikan makna baru kepada sebuah film dengan menggabungkan shot. Salah satu murid Kuleshov yang terkenal dengan karyanya menggunakan teknik montase adalah Sergei Kuleshov dengan filmnya *Battleship Potemkin* pada tahun 1925. Film tersebut menceritakan tentang tentara angkatan



laut di Rusia pada tahun 1905. *Scene* paling populer dan yang mempopulerkan teknik montase adalah adegan “Odessa Steps Stairs” di mana Eisenstein menggunakan teknik tersebut untuk menunjukkan kekacauan dan kengerian kepada audiens. Beliau memotong dan menggabungkan adegan seperti tembakan pistol, hentakan kaki, dan orang-orang berlarian. Pada masanya, adegan tersebut sangat terkenal akan kengeriannya yang berarti bahwa Eisenstein berhasil menunjukkan kekacauan dan kengerian kepada audiens. Namun, film tersebut juga dibidang propaganda karena tentara yang membunuh masyarakat Odessa merupakan tentara Tsarist.

Menurut Eisenstein (1977), ada 5 metode dalam montase dan tiap metode memiliki penggunaannya masing-masing, yaitu:

1. *Metric Montage*

*Metric montage* adalah jenis montase yang di mana shot yang dipotong sesuai dengan ukuran yang tepat tanpa mempedulikan konteks didalamnya. Menurut Eisenstein (1977), jenis montase ini dapat digunakan untuk menunjukkan informasi dengan cara mempersingkat dan memotong shot, dengan montase ini impresi yang diberikan lebih dalam walaupun adegan tersebut sangat singkat sekalipun.

2. *Rythmic Montage*

*Ryhtmic montage* berbeda dengan metrik yang *simple*, montase berikut ditentukan dengan konten yang ada dalam shot dan tipe transisi yang ingin ditunjukkan adalah kontinuitas antar shot. Salah satu contoh penggunaan montase berikut adalah pada film “Battleship Potemkin” lebih tepatnya pada adegan tangga

Odessa, transisi pada montase bergerak mengikuti suara hentakan kaki tantara dan tembakan. Tensi pada montase ditunjukkan melalui musik dan *sound effect* pada suatu karya.

### 3. *Tonal Montage*

Menurut Eisenstein (1977), *tonal montase* seperti *rhythmic* namun yang membedakan adalah jika *rhythmic* montase bergerak hanya antar frame atau transisi tiap montase sedangkan *tonal* melingkupi keseluruhan dari semua pergerakan yang mempengaruhi semua montase. *Tonal montage* terbentuk berdasarkan “*tone*” emosional yang ada didalam sebuah karya. “*Tone*” yang dimaksud adalah semua aspek yang membangun dalam sebuah karya atau *mise en scene* dalam shot.

### 4. *Overtonal Montage*

*Overtonal montage* merupakan montase yang dibentuk dari berbagai macam “*tones*” dan “*overtones*” dalam shot. Menurut Eisenstein (1977), montase ini dibentuk dengan kriteria melalui POV “*pictorial*”. *Pictorialism* sendiri merupakan sinematografi menggunakan estetika realita fisiologis. Menurut beliau, sinematografi yang sebenarnya dimulai ketika berbagai macam bentuk variasi sinematografi dibentuk dari sebuah modifikasi gerak dan getaran. Menurutnya pula, terdapat 4 aspek di dalam montase ini yaitu aspek motif, ritme, melodi dan fisiologi. Dapat dikatakan bahwa montase ini dipakai untuk menunjukkan shot *psycho-physiological*.

### 5. *Intellectual Montage*

*Intellectual montage* merupakan montase yang menggabungkan shot yang

menghasilkan makna intelektual. Montase ini menunjukkan transisi pada dua shot yang berbeda makna namun ketika digabungkan menciptakan makna intelektual yang baru.

Pada film animasi *hybrid* “Money-Maniac”, jenis teknik montase yang akan digunakan adalah *rhythmic montage*. Montase berikut akan berfokus pada transisi shot yang mengikuti iringan musik ataupun *sfx* yang digunakan pada karya.

### 2.3 Intensitas Plot dan Visual Storytelling

Dalam menulis cerita, pasti diawali terlebih dahulu dengan ide. Dari ide tersebut kemudian muncullah berbagai macam cerita dengan pandangan-pandangan yang berbeda. Namun, saat *filmmaker* maupun animator menulis cerita tak jarang yang akhirnya menulis cerita yang kurang menjual. Menurut Phillips dan Hauntley (2001) dalam menulis cerita terdapat 3 fase dalam menulis cerita. Fase pertama adalah *storyforming* di mana bagaimana awal cerita akan dibuat. Pada fase ini, cerita yang akan dibuat terkesan lebih ‘mentah’ dan semua ide yang didapatkan dikumpulkan semuanya di sini tapi tidak sembarang ide, apakah cerita tersebut dapat memberikan *impact* kepada audiens sehingga berkesan atau tidak. Dinamika karakter juga mulai diperhitungkan dalam fase ini. Apakah karakter tersebut menyelesaikan masalahnya dengan baik atau buruk ditentukan dalam fase ini. Seberapa cepat atau lambat proses penyelesaian masalah sang karakter dan sebagainya. Dinamika plot juga perlu ditentukan agar audiens tidak bingung apakah cerita tersebut terlalu cepat maupun sebaliknya. Apakah plot cerita berjalan lurus atau mundur, apakah plot berjalan karena aksi dari karakter dan sebagainya. Supaya audiens mendapatkan informasi yang disampaikan, *filmmaker* perlu memlimitasi plot agar cerita yang ingin disampaikan jelas di mana dan kapan cerita tersebut dilatar belakangi.

Kemudian di fase kedua yaitu *storyencoding*, ide-ide awal mulai dibuat lebih matang dengan cara mulai memperlihatkan apa yang sedang terjadi pada saat itu dan bagaimana kita memvisualisasikannya. Setiap cerita pasti terdapat awalan, seperti siapa karakter utamanya, di mana cerita ini diceritakan dan segala

fakta yang ditunjukkan dalam film. Awalan tersebut dinamakan eksposisi. Eksposisi pertama kali digunakan dan diperkenalkan oleh Aristoteles dalam sebuah teater Yunani dan sekarang dipakai dalam membuat sebuah plot film (Block, 2012, hlm. 222). Lalu, muncullah konflik dalam sebuah cerita ketika sang karakter menemukan sebuah masalah, yang kemudian diakhiri dengan resolusi yaitu bagaimana karakter menemukan dan menyelesaikan masalahnya.

Konflik dapat terbangun secara internal maupun eksternal. Konflik internal biasanya terjadi ketika karakter mengalami masalah secara emosional seperti contohnya dalam film animasi *hybrid* "Money-Maniac" karakter bernama Rudi mengalami konflik internal ketika Ia tergoda untuk melakukan judi, karakter di sini mengalami dilemma. Sedangkan konflik eksternal terbangun ketika karakter mengalami konflik secara fisik. Contohnya pada film "The Kill Bill" (2003, 2004) konflik eksternal menjadi pembangun plot karena karakter utama memiliki dendam dan film "The Back to the Future" (1985) yang di mana konflik eksternal yang membangun plot adalah *time travel*. Tidak semua karya perlu menggunakan kedua konflik tersebut, *filmmaker* dapat memilih dan merancang konflik seperti apakah yang dapat membangun dalam sebuah plot. Bagian konflik yang di mana intensitas terbangun biasa dikenal dengan klimaks.

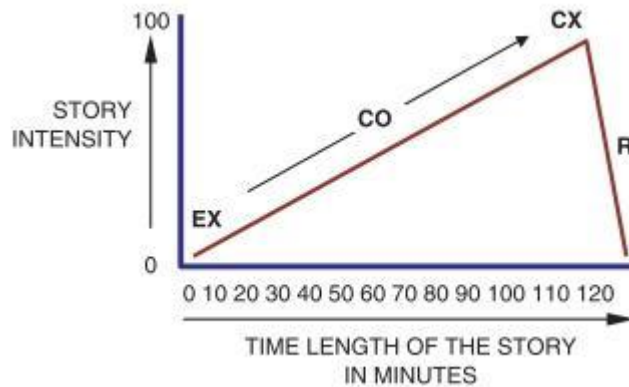
Dalam klimaks, karakter perlu memilih ingin menang atau kalah (Block, 2012, hlm. 224). Ketika klimaks telah muncul, konflik eksternal maupun internal perlu diselesaikan. Disinilah muncul tahap resolusi, di mana masalah dan konflik pada plot akan diselesaikan. Menurut Block (2012), audiens memerlukan waktu untuk beristirahat dari intensitas klimaks dan refleksi dari konflik. Dan juga, plot

*secondary* pada situasi dan karakter dapat melengkapkan cerita. Contohnya dalam film animasi *hybrid* “Money-Maniac”, konflik internal telah diselesaikan, klimaks cerita telah turun dan plot *secondary* menunjukkan Rudi bekerja di sebuah *mini market* dan berhenti bermain judi.

Menurut Phillips dan Huntley (2001), setiap karakter memiliki *action and decision* yang menjadi esensi dalam cerita agar dapat berjalan. Tentu karakter tersebut akan berpikir apakah Ia harus melakukan aksi dulu atau memikirkan keputusan untuk melakukan aksi tersebut karena dua hal tersebut bisa saja membantu satu sama yang lain atau menghasilkan hal yang sebaliknya. Dari sini, intensitas plot dapat ditunjukkan. *Filmmaker* akan memilih, apakah aksi dari karakter merupakan unsur intensitas sehingga menjadi poin utama dalam film atau malah keputusan dari karakter itulah yang menjadi intensitas plot sehingga cerita menjadi menarik dan audiens menjadi penasaran. Bagian ini yang menjadi fase ketiga yaitu *storyweaving*, di mana *filmmaker* akan memilih dan menggabungkan bagian-bagian dari apa yang telah di riset dan ditemukan untuk digabungkan menjadi satu cerita untuk ditunjukkan kepada audiens. (Phillips & Huntley, 2001, hlm. 227).

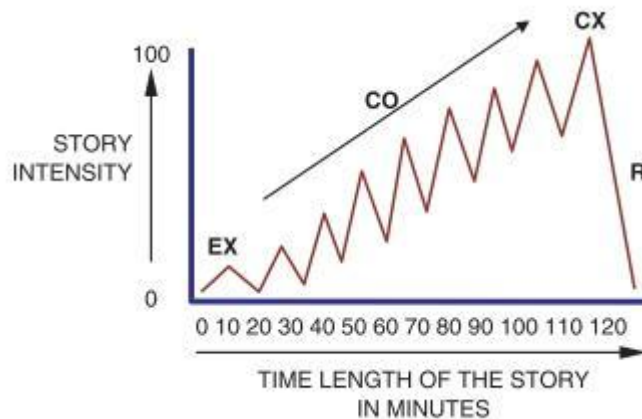
Dengan tiga fase tersebut, *filmmaker* dapat menentukan di mana bagian yang dapat ditunjukkan intensitasnya. Apakah ketika sang karakter mulai memasuki puncak kejayaannya atau ketika mulai terjatuh dan mencari jalan keluar dari masalahnya. Dalam film animasi *hybrid* “Money-Maniac”, intensitas yang ingin ditunjukkan adalah ketika karakter berada di puncak kesuksesannya yaitu ketika sang karakter mendapatkan banyak uang dari hasil judinya.

Menurut Block (2012) struktur dalam sebuah cerita dapat digambarkan dalam sebuah diagram.



Gambar 2.1 Diagram intensitas pada cerita  
(*The Visual Story - Creating Visual of Film TV Digital Media, 2012*)

Pada garis horizontal menunjukkan durasi waktu pada cerita, kemudian pada garis vertikal menunjukkan seberapa besar intensitas pada cerita. Pada diagram yang ditunjukkan, titik paling tinggi menunjukkan intensitas pada cerita. Dalam membuat diagram cerita tentu diawali dengan titik bawah yaitu eksposisi yang kemudian konflik terbangun sehingga mencapai klimaks kemudian diselesaikan hingga akhir. Bentuk dapat berbeda-beda tergantung berapa banyak ataupun seberapa besar intensitas yang ingin ditunjukkan dalam sebuah cerita.



Gambar 2.2 Diagram dengan garis gerigi  
*(The Visual Story - Creating Visual of Film TV Digital Media, 2012)*

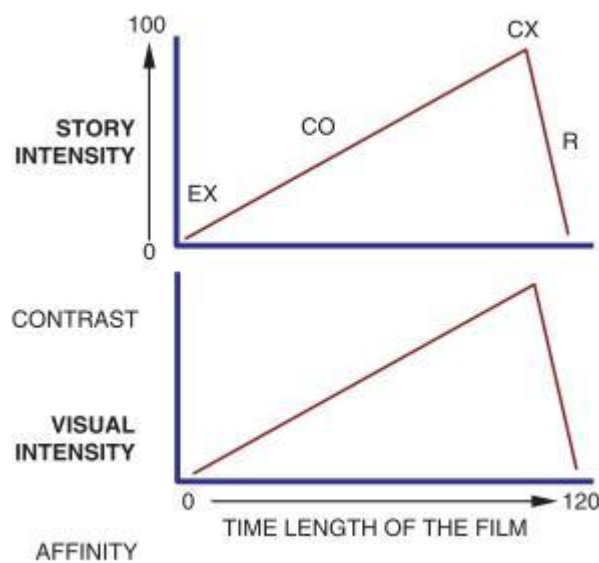
Dari diagram diatas merupakan salah satu contoh penggambaran diagram yang mengganti garis lurus dengan garis bergerigi. Garis-garis tersebut lebih menunjukkan intensitas pada cerita lebih akurat tetapi tetap mengikuti garis konflik membangun yaitu ke atas perlahan yang kemudia diakhiri dengan garis turun menunjukkan resolusi.

Agar intensitas pada sebuah karya gambar bergerak, visualisasi menjadi penting. Seperti halnya dalam menulis sebuah plot dan cerita, visual terdapat tiga bagian yaitu eksposisi visual, konflik visual dan resolusi visual. Tiap bagian visual dirancang sesuai dengan informasi apa yang ingin ditunjukkan, misalnya pada bagian eksposisi, visual yang ditunjukkan bisa seperti *environmental shot* seperti apa tempat tinggal, suasana dan lingkungan yang ditinggali oleh karakter. Plot eksposisi dan visual perlu ditunjukkan pada waktu yang bersamaan. Misalnya pada film “Jaws”, lagu, visual dan eksposisi cerita ditunjukkan bersamaan, seperti audiens akan mendengar musik khas yaitu tema musik untuk sang hiu, gerakan



kamera yang pelan dalam air laut menunjukkan POV hiu yang kemudian melahap orang yang sedang berenang. Dengan eksposisi visual seperti berikut, audiens telah diberikan awalan seperti apakah karya yang akan ditunjukkan. Visual eksposisi dapat membangun segala aspek dasar visual dan bahkan aspek-aspek tersebut dapat membangun makna yang ingin ditunjukkan. Tiap aspek seperti warna, suara, komposisi, pergerakan kamera dan shot dapat membangun makna dalam sebuah karya.

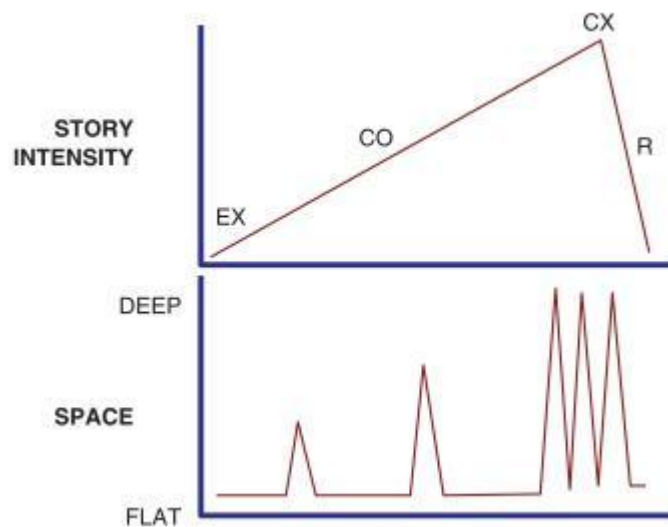
Seperti halnya pada membangun intensitas pada cerita, dalam struktur visual terdapat diagram yang menunjukkan kontras dan intensitas pada karya.



Gambar 2.3 Diagram cerita dan visual yang kontras  
*(The Visual Story - Creating Visual of Film TV Digital Media, 2012)*

Diagram diatas memiliki bentuk yang sama pada diagram intensitas cerita, namun yang membedakan adalah pada bagian intensitas cerita diganti intensitas visual. Diagram intensitas pada visual tak selalu mengikuti seperti apakah intensitas yang

ditunjukkan pada cerita, bisa saja pada diagram cerita terdapat puncak namun visual yang ingin ditunjukkan lebih *flat* maka diagram visual yang ditunjukkan merupakan bentuk garis lurus, atau jika pada diagram cerita terdapat intensitas yang sedikit namun pada diagram visual digambarkan banyak sekali puncak-puncak selain pada bagian intensitas.



Gambar 2.4 Diagram cerita dan visual  
*(The Visual Story - Creating Visual of Film TV Digital Media, 2012)*

Pada diagram diatas merupakan salah contoh yang telah dibahas, pada diagram visual ditunjukkan bagian-bagian yang ingin menunjukkan intensitas visual tak hanya bagian titik intensitas klimaks. Dalam film animasi *hybrid* “Money Maniac”, diagram visual mengikuti montase-montase yang dipakai di dalam karya, karena montase menjadi penggerak intensitas visual. Makna dan intensitas visual pada montase-montase tersebut ditunjukkan seperti pada diagram sebelumnya, seperti misalnya penggunaan montase dalam membangun konflik akan berbeda pada saat sudah mencapai titik klimaks dan intens pada cerita, maka

puncak yang digambarkan terdapat puncak yang lebih rendah dan lebih tinggi.

## 2.4 Shot secara Teknis

Sinematografi merupakan salah satu seni menggunakan *visual storytelling*, yang berarti cerita ditunjukkan dengan visual dan tertangkap oleh kamera. Menurut Heiderich (2018), sinematografi tidak asal mengambil gambar namun bagaimana kita mengatur apa yang ingin kita perlihatkan kepada audiens. Agar sinematografi terlihat rapi, komposisi menjadi penting. Bagaimana peletakkan kamera, pengambilan gambar dan fokus yang ingin ditunjukkan. Salah satu dasar dalam komposisi yang baik adalah *rule of thirds*. Tak hanya film, dalam animasi pun agar peletakkan karakter dengan *environment* terlihat jelas dan baik perlu mengikuti *rule of thirds* tersebut. Dalam peraturan ini terdapat *Head Room* dan *Look Room* di mana komposisi dapat terlihat lebih seimbang, misalnya seperti memberikan jarak pada objek yang ingin ditunjukkan agar audiens dapat terfokuskan dan komposisi tidak terlihat terlalu ramai.

Dari peraturan itu pula, *filmmaker* dan animator dapat mengeksplorasi shot yang akan dipakai. Shot sendiri merupakan segala hal yang tertangkap oleh kamera. Menurut Heiderich (2018), shot yang unik menjadi daya nilai tinggi dan dapat menunjukkan hal baru kepada audiens. Tak perlu aksi yang hebat, aksi sekecil menaruh gelas di meja bisa menjadi menarik dengan permainan *angle* kamera namun tetap terpaku dengan *rule of thirds* agar komposisi tetap terlihat seimbang walaupun *angle* kamera yang digunakan sangatlah ekstrim. Dari permainan *angle* kamera, *filmmaker* dapat menceritakan suasana yang sedang terjadi, apa yang sedang dialami oleh sang karakter. Misalnya penggunaan *dutch*

*angle* dalam film “Murder on the Orient Express” ketika shot menunjukkan detektif yang sedang mengeksplorasi tempat kejadian perkara dengan mayat korban berada disampingnya. Namun tak hanya itu, penggunaan warna dan pencahayaan juga menjadi aspek dalam komposisi *visual storytelling* yang baik. Dalam animasi, ekspresi menjadi aspek penting dalam menunjukkan suasana karena dalam medium ini *exaggeration* sangat dipakai agar tak hanya menunjukkan cerita tersebut namun audiens menjadi tertarik. Tak hanya itu, menurut Frank (2019), animasi sebagai medium fotografi dapat ditelusuri lagi lebih dalam, tak hanya sebagai latihan tetapi dapat dipikirkan kembali tempat dan sejarah yang ada di dalam animasi tersebut. Animasi menjadi medium fotografi bisa memberikan pandangan baru kepada audiens bagaimana cara melihat dunia.

Pergerakan kamera dalam shot sangat penting dalam *visual storytelling*. Kamera tak hanya sebagai penunjuk keadaan yang terjadi terhadap sang karakter, tetapi kamera juga bisa menjadi ‘karakter’ itu sendiri, biasa disebut dengan kamera sebagai objektif dan kamera sebagai subjektif (Heiderich, 2018, hlm. 11). Kamera sebagai objektif adalah ketika kamera seperti orang ketiga yang melihat sekitar. Kamera tersebut digunakan ketika *filmmaker* ingin menunjukkan apa yang sedang terjadi, atau ada kejadian penting dan perlu difokuskan. Contohnya ada adegan dimana ada sebuah keluarga yang sedang beraktifitas pada pagi hari, ada yang menyiram bunga, ada istri yang mencium suaminya berangkat kerja dan yang lain-lain. *Filmmaker* dapat memilih adegan apa yang menjadi penting sehingga harus difokuskan dan ditunjukkan kepada audiens.

Sedangkan kamera sebagai subjektif adalah ketika *filmmaker* ingin

berfokus kepada salah satu karakter dan beranggapan seperti audiens melihat dari sudut pandang suatu karakter. Jika memakai contoh sebelumnya, apabila menggunakan kamera sebagai subyektif *filmmaker* dapat memakai sudut pandangan sang istri ketika mencium suaminya dan dari pandangan ini dapat terlihat seperti apakah ekspresi dari karakter suami tersebut. Kamera sebagai subyektif menunjukkan kedetailan informasi karakter dan audiens bisa mendapatkan informasi lebih banyak dalam satu karakter