

2. STUDI LITERATUR

Animasi

Pada dasarnya, animasi merupakan salah satu media untuk *storytelling*. Kata ‘animasi’ sendiri berasal dari kata Latin *animare* yang memiliki arti ‘membuat hidup’. Animasi memiliki kemampuan untuk merekonstruksi sebuah realita, sehingga mimpi atau imajinasi teraneh sekalipun dapat dibuat tampak hidup dan nyata (Wright, 2005). Sebagai media *storytelling*, animasi memiliki keistimewaan untuk menciptakan ilusi pada ruang dan waktu. Menurut Maio (2020), animasi mengizinkan *storyteller* untuk bercerita dengan cara yang unik karena animasi tidak memiliki batasan.

Terdapat berbagai macam teknik dalam pembuatan animasi. Maio (2020) membagi animasi menjadi 5 tipe yaitu *traditional animation*, *2D animation (vector-based)*, *3D animation*, *motion graphics*, dan *stop motion*. Setiap tipe animasi memiliki proses produksi yang berbeda-beda. Meskipun terdapat perbedaan proses, Wright (2005) menyebutkan bahwa ada kesamaan pada proses yang dapat digeneralisasikan dan dimengerti sebagai proses pembuatan animasi. Persamaan yang juga ada pada proses produksi animasi adalah diperlukannya persiapan yang lebih ekstra pada tahap *pre-production*.

Storyboard

Menurut Bancroft (2013) tahap *pre-production* adalah tahap terpenting karena meliputi segala pengembangan konsep hingga sebuah cerita menjadi bentuk *script*. Glebas (2009) menyampaikan bahwa sebuah *script* adalah rancangan verbal cerita, sedangkan *storyboard* merupakan rancangan visual, maka *storyboard* adalah hati, pikiran dan jiwa dari sebuah film (hlm.47). Blazer (2016) menyebutkan bahwa pada proses *storyboard* yang terpenting adalah keterbacaan pesan yang ingin disampaikan. Pada buku *The Art of the Storyboard*, Hart (2008) mendefinisikan *storyboard* merupakan panduan pada rangkaian *shot* dalam sebuah film. Dengan kata lain, tingkat kualitas *storyboard* sangat bergantung dengan pemahaman *storyboard artist* dalam menyusun elemen yang terdapat di sebuah *shot*.

Shot

Menurut Baksin (2009) *shot* merupakan unsur terkecil dari sebuah film. *Shot* diibaratkan sebagai kata, sehingga cara *shot* disusun adalah bagian untuk menyampaikan pesan dari sebuah film (Brown, 2016). Dengan kata lain, perbedaan susunan elemen pada *shot* dapat menyampaikan pesan yang berbeda meskipun subjek yang difokuskan sama.

Hubungan Elemen pada *Shot* dengan Tokoh

Mateu-Mestre (2010) menyebutkan bahwa beberapa elemen dapat menyusup secara tidak langsung untuk mendorong penonton merasakan apa yang harus mereka rasakan (hlm.15). Elemen dalam penyusunan sebuah *shot*, antara lain:

1. Jarak antara kamera dengan subjek

Menurut Mercado (2010) jarak antara kamera dengan subjek terbagi menjadi tujuh jenis *shot*, antara lain:

- a) *Extreme Close-up* (ECU), digunakan untuk mengarahkan perhatian penonton kepada detail kecil dari tokoh ataupun objek (hlm.29).
- b) *Close-up* (CU), digunakan untuk menunjukkan ekspresi subjek (hlm.35).
- c) *Medium Close-up* (MCU), dapat menciptakan koneksi antara subjek dengan latar mereka, sehingga dapat dimasukan pesan simbolik ataupun implisit di bagian latar yang bukan merupakan fokus utama (hlm.41).
- d) *Medium Shot* (MS), biasa digunakan sebagai transisi antara *long shot* dengan *close-up shot* (hlm.47).
- e) *Medium Long Shot* (MLS), dapat mengarahkan penonton untuk melihat gerak tubuh dari subjek, namun juga masih mendapatkan informasi terkait ekspresi dari subjek tersebut (hlm.53).
- f) *Long Shot* (LS), digunakan untuk menggambarkan hubungan antar tokoh dengan lingkungan sekitarnya (hlm. 59).
- g) *Extreme Long Shot* (ELS), adalah *shot* yang ideal untuk menggambarkan perbedaan ukuran antara subjek dengan latar (hlm.66).

2. Gerakan Kamera

Pergerakan kamera harus direncanakan dengan baik karena menjadi bagian dari penggambaran tokoh serta *mood* pada sebuah *shot*. Thompson dan Bowen (2013) menjelaskan ada beberapa jenis dari pergerakan kamera, yaitu *handheld*, *pan*, *tilt*, *dolly*, dan juga *track*. Pergerakan kamera *handheld* merupakan salah satu gerakan yang dapat menyampaikan rasa kedekatan pribadi antara penonton dengan kondisi tokoh di dalam *shot* (hlm.116).

3. Komposisi

Salah satu teknik komposisi yang paling tua adalah *rule of thirds*, yaitu membagi tiga bagian tinggi dan lebar dari sebuah *frame*. Komposisi dapat memantik penonton untuk lebih merasakan *mood* yang berselaras dengan pesan dari *shot* tersebut (Mercado, 2010, hlm.7). Peletakan objek dapat memengaruhi persepsi penonton, komposisi yang peletakan objeknya simetris biasa disebut *balanced*, sedangkan kebalikannya *unbalanced* biasa digunakan untuk membangun tensi dan ketidaknyamanan. Meskipun komposisi *unbalanced*, pemosisian subjek utama biasanya tetap mengacu kepada *rule of thirds*. (Mercado, 2010, hlm.8)

Psikologis

Kondisi psikologis dikenal juga sebagai kondisi jiwa. Pada penelitiannya, Hutahaean (2008) menemukan bahwa semakin jiwa dihadapkan dengan kondisi yang tidak diharapkan, maka semakin terbentuk reaksi gangguan kejiwaan pada perilaku orang tersebut. Menurut Yosep (2007) salah satu bentuk gangguan jiwa adalah depresi, yang ditandai dengan kesedihan, tidak berdaya, perasaan tertekan, dan putus asa. Sulistyorini dan Sabarisman, (2017) mengatakan bahwa pemikiran tidak logis dan terputar balik dengan realita seringkali timbul pada penderita depresi. Keadaan tersebut tidak dapat dikontrol oleh penderita, sehingga diperlukan pertolongan eksternal untuk meringankannya.