

2. STUDI LITERATUR

Berisi pemaparan teori dan referensi literatur yang terkait dan digunakan sebagai landasan penciptaan karya.

2.1. ANIMASI 2D

Menurut Bai et al. (2016) animasi adalah salah satu dari sebuah bentuk seni yang mengedepankan *timing* dan *spacing*. Hal ini berhubungan dengan fakta bahwa animasi merupakan sebuah bentuk simulasi ilusi gerakan yang dibuat sehingga gerakan tersebut berkesan menarik, nyata, atau dapat dinikmati. Menurut Wells (2006), animasi sendiri memiliki keberadaan yang cukup besar di *pop culture* saat ini dengan nama-nama pemain besar seperti Pixar, Ghibli, dan Disney bermain di industri animasi. Animasi sendiri dianggap sebagai salah satu media paling fleksibel dalam menunjukkan kreativitas kreatornya. Berbagai jenis kemungkinan, baik secara gaya hingga teknis, dapat dicapai melalui animasi. Animasi sendiri memiliki berbagai jenis, dengan animasi 2d *hand-drawn* sebagai salah satunya, di mana animator atau sang pembuat animasi menggambar masing-masing gambar satu per satu.

2.2. KOMPOSISI SHOT

Menurut tulisan Glebas (2012), audiens harus dapat melihat dan menangkap apa yang divisualkan dalam sebuah film secara jelas. Dan penyampaian secara visual ini akan disampaikan dalam sebuah *shot*, yang ialah sebuah bagian dari adegan film yang ditunjukkan dalam layar. *Shot* pada dasarnya adalah elemen visual yang menunjukkan apa yang ingin ditunjukkan oleh seorang pembuat film. Dalam sebuah *shot*, hal ini dapat dipengaruhi oleh komposisi visual. Komposisi visual dapat menjadi bagian dari alat penyampaian cerita secara visual dalam film dan digunakan untuk menyampaikan pesan atau makna atau kesan tertentu kepada penonton. Oleh sebab itu, dari tahap produksi, komposisi sudah harus dipertimbangkan.

Komposisi visual juga tentunya tak dapat berdiri sendiri. Komposisi visual memiliki hubungan erat dengan elemen visual lainnya seperti warna, *lighting*, dan

berbagai elemen lainnya. Secara definisi, komposisi visual adalah pemosisian segala elemen visual untuk menciptakan ritme, pola, atau bahkan repetisi tertentu. “Bentuk” yang tercipta dari penataan posisi oleh komposisi inilah yang membantu menciptakan bimbingan untuk mata audiens untuk fokus pada bagian tertentu dan melihat bagian tersebut secara dramatis atau kritis. Jadi, komposisi sangatlah mempengaruhi nilai estetika sebuah karya visual, dalam hal ini animasi, dan juga maknanya. “Bentuk” yang diciptakan oleh komposisi sendiri dapat beragam, mulai dari bentuk huruf seperti “C” atau “L” hingga bentuk geometris seperti lingkaran, segitiga, atau lainnya. Contoh lain bagian dari peletakan suatu objek dalam *shot* adalah di mana tokoh dapat diletakan dalam *shot*. Baik di tengah, seimbang kanan kiri (*balanced*), di bagian kanan atau kiri layar dalam pembagian 1/3 layar (*rule of thirds*), *golden ratio*, dan sebagainya, akan menimbulkan harmoni dan kesan tertentu bila dihubungkan dengan konteks adegan dan elemen visual lainnya yang hadir dalam *scene*. Contoh lain lagi adalah tokoh yang berada di depan sorot cahaya terang akan lebih mendapat perhatian langsung ketimbang tokoh yang berada di depan latar yang lebih gelap dalam *shot* yang sama.

2.3. SUDUT KAMERA

Menurut Paez & Jew (2013), sudut kamera *shot* yang digunakan dalam sebuah desain *shot* mempengaruhi pesan dan kesan yang disampaikan. Hal ini termasuk bagian dari *visual storytelling* dan bahasa sinema sebuah film. Hal ini dikarenakan berdasarkan bagaimana *shot* digambarkan mempengaruhi bagaimana seorang *filmmaker* meletakkan audiensnya dan ingin subjek atau objek yang digambarkannya ditangkap oleh audiens. Berdasarkan sudut kameranya, terdapat beberapa jenis *shot*. Yang pertama ialah *shot* yang diambil dari sudut atas. *Shot* semacam ini kerap disebut *high angle* dan disebut *bird's eye view* apabila sudut kamera cukup ekstrim dari atas. *Shot* dari *high angle* kerap digunakan menunjukkan bahwa tokoh tidak memiliki kuasa atas situasi yang ada. *Shot bird's eye view* biasanya digunakan untuk menunjukkan situasi dan *layout* adegan. Adapula *overhead shot* di mana kamera benar-benar berada di atas objek dan menyorot ke bawah, di mana digunakan untuk menunjukkan bahwa subjek tidak memiliki kepentingan di situ.

Lalu, ada *shot* dari sudut bawah *eye level* subjek, *shot* semacam ini kerap digunakan untuk menunjukkan bahwa subjek memiliki kekuatan dan hal yang sama pun berlaku pada versi ekstrim *shot low angle* yang disebut *worm's eye view*. Sementara itu, pada *shot* yang setara dengan *eye level* cenderung membantu penonton untuk bersimpati atau menempatkan diri atau membangun “hubungan” dengan subjek. Sesuai namanya, *shot* ini setara dengan *eye level* dari subjek dalam *shot*. Selain melalui 3 jenis sudut kamera ini, tentunya ada saat di mana kamera juga dapat dimiringkan. Perlakuan seperti ini dapat ditemukan contohnya dalam bentuk *dutch angle*. Perlakuan memiringkan sudut kamera agar *shot* tidak terlihat lurus secara garis komposisi *shot* sendiri kerap digunakan untuk menimbulkan kesan tidak nyaman dan tidak seimbang kepada penonton.

2.4. JENIS SHOT

Menurut Paez & Jew (2013), bagaimana sebuah jenis *shot* digunakan dalam penggambaran sebuah *shot* akan mempengaruhi pesan dan kesan yang disampaikan dalam film. Sebab, kamera sendiri dapat dikatakan adalah di mana *filmmaker* “meletakkan” audiensnya. Berdasarkan jenisnya terdapat 3 jenis dasar *shot*: *wide shot*, *medium shot*, dan *close up shot*. Masing-masing *shot* sendiri sering digunakan untuk membawa kesan yang berbeda-beda. *Extreme wide shot* adalah *shot* yang biasanya digunakan untuk *establishing shot* dan subjek biasanya nyaris tak terlihat. *Wide shot* biasanya digunakan untuk menunjukkan interaksi antara subjek dengan lingkungan, karena walau *shot* masih diambil dari jauh audiens masih bisa melihat subjek. Lalu ada *full shot*, di mana seluruh tubuh subjek dapat masuk dalam *shot* dan aksi subjek biasanya menjadi sorot utama dari *shot*. Pada *medium shot*, biasanya bagian tubuh atas subjeklah yang disorot oleh *shot* dan aksi yang lebih akrab seperti berjabat tangan, berpelukan, atau semacamnya digambarkan menggunakan *shot* ini. Kemudian, pada *close up shot* dan variasinya seperti *choker shot* dan *extreme close up*, ekspresi dan informasi yang sangat personal dari subjeklah yang ingin disampaikan oleh *shot*. Ada pula *shot* seperti *over the shoulder* yang digunakan untuk menyorot tokoh sambil tetap mengingatkan audiens bahwa

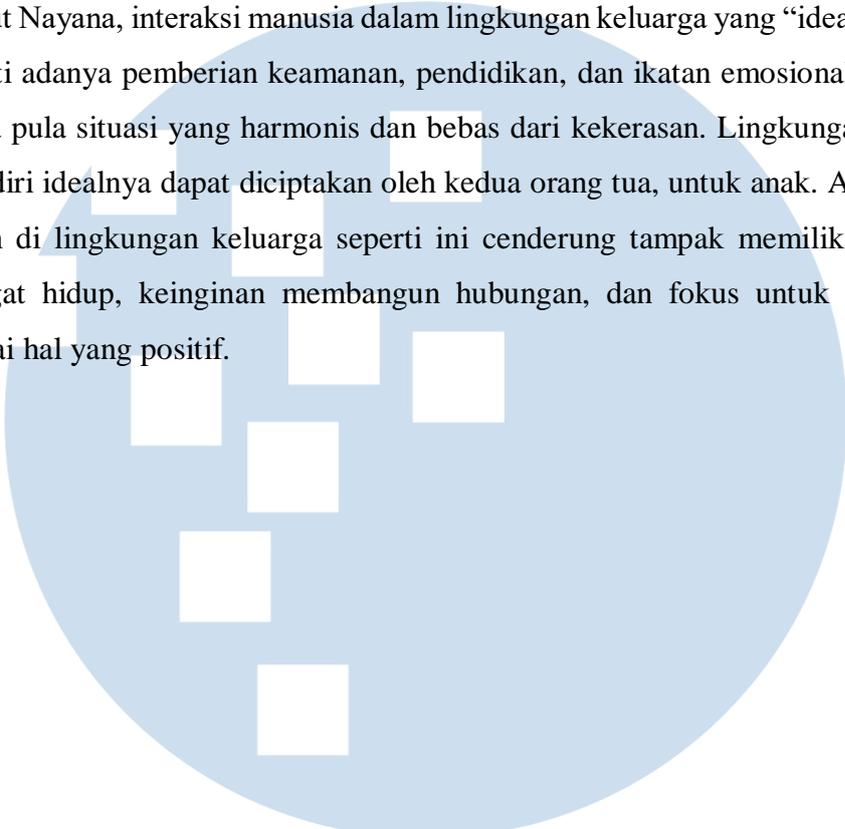
masih ada tokoh lainnya yang berinteraksi dengan tokoh tersebut dan *shot point of view* yang diambil dari sudut pandang tokoh.

2.5. INTERAKSI & HUBUNGAN MANUSIA

Menurut tulisan Hantono & Pramitasari (2018), manusia adalah makhluk sosial dan tidak bisa melepaskan diri dari hubungan dengan manusia lain di lingkungan manapun. Manusia adalah makhluk yang butuh berkegiatan dengan baik individu lain ataupun makhluk lain. Lingkungan sosial seseorang sendiri dapat mulai dari sekecil keluarga hingga sebesar masyarakat. Dalam tulisan Nayana (2013), keluarga sendiri disebut sebagai unit terkecil dari masyarakat. Dalam psikologi, keharmonisan dan pemenuhan fungsi keluarga sangat memilik pengaruh besar dalam hidup seseorang pada usia dini, remaja, dan seterusnya. Hal ini juga didukung oleh penelitian Putri et. al. (2019) pada siswa SMA sendiri ditemukan performa studi yang lebih baik pada siswa yang memiliki kualitas keluarga lebih tinggi. Kembali ke tulisan Nayana, salah satu fungsi keluarga adalah untuk memberikan keamanan, kasih sayang, dan memenuhi kebutuhan lainnya bagi mereka yang ada di dalam keluarga tersebut, terkhususnya sosok anak dalam keluarga.

Sesuai dengan hierarki kebutuhan Maslow, seperti bagaimana dituliskan Muhibbin (2020), manusia memiliki motivasi untuk memenuhi kebutuhannya. Dalam teori ini, disebutkan bahwa kebutuhan tersebut, dari yang paling dasar, ialah kebutuhan fisiologis, keamanan, cinta dan dimiliki, harga diri, dan aktualisasi diri. Orang yang terpenuhi seluruh kebutuhannya ini biasanya memiliki perilaku, aksi, dan interaksi yang lebih positif ketimbang yang tidak. Menurut Maximo & Carranza (2016), dalam perihal interaksi dalam keluarga, terdapat kebutuhan untuk keluarga menunjukkan cinta kepada anak sebagai bentuk pemenuhan kebutuhan anak tersebut. Kasih sayang dari keluarga sendiri dapat ditunjukkan dengan beragam cara, terpengaruh oleh masing-masing pribadi dan budaya yang ada. Contoh dari aksi yang menyatakan kasih sayang sendiri adalah: sentuhan fisik, waktu bersama (*quality time*), hadiah, aksi membantu (*act of service*), dan ucapan verbal. Walau bentuknya beragam, tak dapat dipungkiri bahwa menunjukkan cinta adalah suatu

yang vital dalam keluarga dan memiliki pengaruh jangka panjang. Kembali menurut Nayana, interaksi manusia dalam lingkungan keluarga yang “ideal” sendiri meliputi adanya pemberian keamanan, pendidikan, dan ikatan emosional di mana tercipta pula situasi yang harmonis dan bebas dari kekerasan. Lingkungan seperti ini sendiri idealnya dapat diciptakan oleh kedua orang tua, untuk anak. Anak yang tumbuh di lingkungan keluarga seperti ini cenderung tampak memiliki kualitas semangat hidup, keinginan membangun hubungan, dan fokus untuk mencapai berbagai hal yang positif.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA