

2. STUDI LITERATUR

Terdapat beberapa teori yang dapat menjadi dorongan penulis untuk memahami pembahasan lebih dalam lagi. Teori-teori tersebut diambil dari beberapa sumber yaitu artikel, jurnal dan buku

2.1. ANIMASI

Animasi merupakan sebuah ilusi gerakan yang dapat terjadi jika mengurutkan beberapa gambar secara bergantian dengan cepat. Animasi itu sendiri datang dari kata *animate* yang berarti memberikan hidup, atau menggerakkan benda mati. Pada umumnya untuk sebuah animasi, standar industri menggunakan *24fps* untuk membuat sebuah film, animasi, visual efek dan lainnya. (www.studiobinder.com, 2023).

2.2. STORYBOARD

Dalam buku *The Art of the Storyboard* (Hart, 2008), *storyboard* merupakan sebuah alat utama dalam pasca pra produksi dalam membuat sebuah proyek apapun itu, baik dalam animasi, *live action* pun pasti membuat sebuah *storyboard* terlebih dahulu agar alur cerita dalam naratif yang logis. Tidak hanya itu, *storyboard* juga membantu seluruh tim yang bertanggung jawab atas pembuatan animasi atau film, dengan adanya *storyboard*, tim produksi semakin mudah untuk mengatur aksi aksi yang sulit di rekayasakan.

2.3. SHOT

Dalam buku *Grammar of the Shot* (Thompson, Bowen, 2012), *shot* merupakan sebuah informasi yang ditangkap oleh sebuah kamera dan menunjukkan suatu tindakan satu peristiwa tertentu. Merekam sebuah tindakan atau aksi dari satu sudut pandang ke sudut pandang lainnya pada waktu yang sama. Di sisi lain, *shot* dapat memberikan gambaran kepada penontonnya sehingga para penonton itu sendiri yang bisa merasakan emosi yang diberikan dari sebuah film.

2.4. JENIS SHOT

Dalam buku *Grammar of the Shot* (Thompson, Bowen, 2012, hlm 8), ada 3 *shot* yang secara garis besar paling sering digunakan yaitu *close up*, *medium shot*, *long shot*. Kemudian dari ketiga *shot* tersebut, akan dispesifikasikan kembali menjadi beberapa bagian yang berbeda:

Bagian *close up*

1. *Extreme close up*

Extreme close up ini mendekatkan kamera dekat sekali dengan subjeknya, dan memang secara umum, *shot* tersebut digunakan untuk mengambil alih fokus penonton agar terfokus pada informasi yang diberikan lewat *shot* ini. Contohnya seperti matanya saja yang menangis, atau terfokus pada mulutnya saja, yang tersenyum setelah melakukan kejahatan, dan lain lain yang pastinya memiliki pesan tertentu.

2. *Big close up*

Big close up memperlihatkan seluruh wajah, sebisa mungkin masuk ke dalam *frame* kamera, seluruh detail dari wajahnya sangat terlihat dan ini merupakan salah satu *shot* yang sering digunakan untuk memperlihatkan ekspresi wajah seperti wajah diam terkejut setelah melihat meteor turun

3. *Close up*

Close up digunakan agar para penonton terfokus pada emosi dan juga detail pada wajah, biasanya *shot* ini dibidang sebagai “*head-shot*”.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

Bagian *medium shot*

4. *Medium close up*

Kasusnya sama seperti *close up*, untuk memperlihatkan detail ekspresi wajah secara menyeluruh, namun pundaknya terlihat lebih.

5. *Medium shot*

Medium shot juga dapat dikatakan sebagai *shot* pinggang, *shot* nya berhenti hanya sampai pinggang subjeknya. Termasuk mata dan arah pandang, pakaian, warna rambut, dan gaya, semuanya terlihat dengan jelas. Namun, pergerakan subjek bisa menjadi masalah karena frame yang lebih kecil membatasi kebebasan gerakan.

6. *Medium long shot*

Shot ini akan memperlihatkan subjek hingga dengkul kaki. namun tergantung terhadap pergerakan subjek bagaimana pergerakan yang dilakukan subjek mempengaruhi *shot* nya. *Shot* ini sering dijuluki sebagai “cowboy” seperti di film-film *western* ketika *cowboy* memegang senjata pada pinggangnya.

Bagian *long shot*

7. *Long shot/ wide shot*

Pada *shot* ini, memperlihatkan seluruh tubuh subjek, memperlihatkan semua pakaian, pergerakan, gestur emosi yang dapat terlihat saja seperti marah, kaget. dapat juga digunakan saat *shooting* di luar atau *exterior shooting*.

8. *Very long shot*

Shot ini memperlihatkan keseluruhan dari subjek, subjek dapat melakukan semua gerakan tanpa terpotong di dalam *frame*. *Shot* ini juga sangat cocok dan sering digunakan pada saat melakukan pengambilan gambar di luar atau *shooting exterior*.

9. *Extreme long shot*

Pada *shot* ini, digunakan untuk memperlihatkan lingkungan sekitar subjeknya masih terlihat namun detailnya mulai berkurang. Biasanya digunakan pada saat memperlihatkan seluruh tempat secara langsung.

2.5. ANGLE KAMERA

Dalam buku *Grammar of the Shot* (Thompson, Bowen, 2012, hlm 32), sudut kamera ini merupakan sebuah pergerakan posisi kamera atau merubah sudut pandang penonton agar informasi yang dilihat dapat lebih dimengerti. Dalam buku tersebut, ada beberapa sudut kamera yang sering sekali digunakan pada saat membuat sebuah film.

1. *High angle*

Sudut kamera dari atas ini membuat subjek lebih kecil, terlihat lemah, karena adanya *foreshortening* membuat subjeknya menjadi kecil atau pendek. Sudut kamera ini diambil dengan kamera diletakan sedikit lebih tinggi dan melihat ke bawah, dan terkadang membuat subjeknya terlihat rapi.

2. *Neutral Level*

Sudut kamera ini biasa berupa tepat sejajar dengan mata subjek. Bisa juga disebut dengan *eye level*. Biasa digunakan untuk memperhatikan pergerakan orang, kejadian apa yang sedang terjadi.

3. *Low Angle*

Sudut kamera ini memperlihatkan subjek dari bawah, membuat subjeknya terlihat lebih besar, dan lebih kuat. Namun bisa juga digunakan pada saat subjeknya dengan mencari sebuah barang atau terjatuh ke bawah lubang.

2.6. KOMPOSISI SHOT

Komposisi *Shot* ini merupakan sebuah pengaturan elemen visual untuk menyampaikan sebuah pesan yang akan diberikan (www.studiobinder.com, 2020).

Dalam buku *The Filmmaker's Eye* (Mercado.G, 2010, hlm 6), terdapat beberapa komposisi *shot*, penulis akan memasukan beberapa yang sering sekali digunakan.

1. *Rule of Third*

Rule of third ini biasa digunakan untuk menciptakan keharmonisan visual, dengan cara membagikan *frame* menjadi masing masing tiga bagian.

2. *Hitchcock's Rule*

Ukuran sebuah objek harus berhubungan dengan kepentingan ceritanya, seperti jika dalam film yang dibuat ada sebuah objek yang akan menjadi *clue* cerita kedepannya, maka dapat menggunakan *hitchcock's rule* ini sebagai pemberi pesan kepada penonton apa yang akan terjadi kedepannya.

3. *Balanced/ unbalanced composition*

Komposisi yang seimbang maupun tidak seimbang ini dilihat dari objek objek yang masuk dalam bingkai kamera, mulai dari bentuk, warna, tingkat keterangan, hingga penempatan sebuah objek tersebut.

4. *Closed Frame/ Open Frame*

Open frame tidak memiliki semua informasi yang diperlukan untuk memahami sebuah makna dari *shot* tertentu, oleh karena itu memerlukan elemen yang ada di balik layar. Sebaliknya *closed frame* lebih tertutup.

5. *180° Rule*

Rule ini digunakan biasanya pada saat adegan berbicara antar subjek. Kamera harus selalu diletakan pada satu sisi yang berlawanan namun tidak saling memotong satu sama lain.

6. *Depth of Field*

Ini merupakan sebuah ukuran area yang ada di kamera, apakah subjek/ objek itu memerlukan kedalaman yang luas atau tidak. Jika subjek berada pada kedalaman yang sempit, maka area sekitarnya akan terlihat bokeh. Sebaliknya jika kedalamannya luas, maka area nya akan terlihat semua dan tidak bokeh.

2.7. PERSPEKTIF

Perspektif merupakan sebuah teknik untuk membuat sebuah ilusi kedalaman ruang. Dalam buku *Vanishing Point* (Cheeseman-Meyer. J, 2007) terdapat lima point perspektif, yaitu:

1. Perkspektif satu titik

Perspektif satu titik adalah perspektif yang paling sederhana dari semuanya. Semua garis yang sejajar dengan garis pandang akan hilang ke satu titik hilang pusat.

2. Perspektif dua titik

Perspektif dua titik merupakan sebuah gambaran ketika seseorang memandang sebuah objek dengan *eye-level* tanpa melihat keatas atau kebawah.

3. Perspektif tiga titik

Hampir sama seperti perkspektif dua titik, yang membedakan adalah tiga titik seperti seseorang memandang keatas atau kebawah. Jauh lebih bebas dibandingkan dengan perspektif dua titik.

4. Perspektif empat titik

Perspektif empat titik adalah versi lengkung dari perspektif dua titik. Ini merupakan alat yang sangat baik untuk menggambar pemandangan luas dari jarak dekat, ideal untuk panel "letter box" pada komik.

5. Perspektif lima titik

Teknik ini menggunakan lima titik pandang untuk menghasilkan ilusi perspektif yang sangat dramatis dan ekstrim seperti adanya efek mata ikan.

2.8 EMOSI

Emosi tidak bisa dijelaskan dengan singkat karena komplikasi dari emosi itu sendiri sangat luas. Emosi merupakan sebuah reaksi yang muncul dalam diri sendiri, namun terjadi karena ada sesuatu yang dialami. Ralph Adolphs (2019) mengatakan bahwa emosi merupakan keadaan fungsional otak yang memberikan penjelasan tentang perilaku kompleks, dan dalam bukunya Kendra Cherry (2022) Menjelaskan bahwa ada 6 tipe emosi dan efeknya terhadap perilaku manusia, berikut 6 emosi:

1. Bahagia

Kebahagiaan adalah salah satu emosi yang paling diperjuangkan oleh manusia pada umumnya. Emosi bahagia merupakan emosi yang paling menyenangkan dibandingkan emosi lainnya.

2. Sedih

Sedih merupakan emosi yang diekspresikan lewat tangisan, berdiam diri, atau bahkan mengundurkan diri dari orang lain, seperti introvert yang kehabisan energi berkomunikasi dengan orang lain.

Ada beberapa emosi lainnya:

3. Takut

Rasa takut dapat meningkatkan detak jantung, dan pada saat memiliki rasa takut, manusia akan masuk ke dalam fase *fight or flight* yang berarti melawan atau melarikan diri.

4. Kejijikan

Emosi ini dapat dirasakan dari pengalaman fisik yang terjadi, seperti menghirup bau busuk, makan makanan yang sudah rusak.

5. Marah

Amarah dapat timbul dari berbagai banyak hal, seperti adanya ketidakselarasan pendapat dengan orang, ejekan dari orang, bahkan dari fisik pun seperti menyengol dapat memicu amarah seseorang.

6. Terkejut

Rasa terkejut bisa saja menyenangkan atau menjadi pengalaman yang buruk.

2.9 BAHASA TUBUH

Bahasa tubuh mengacu kepada cara kita mengkomunikasikan pikiran, perasaan, dan niat melalui gerakan fisik dan nonverbal. Berikut beberapa faktor yang dapat dilihat dalam bahasa tubuh.

1. Ekspresi wajah
Mengungkapkan emosi yang sedang kita rasakan, seperti senyum untuk kegembiraan dan tegangnya otot untuk kekhawatiran atau marah.
2. Gerakan tangan
Mengkomunikasikan pesan dengan gerakan tangan, seperti melambaikan tangan untuk menyapa
3. Postur tubuh
Dapat mengindikasikan suatu emosi, seperti tegak mengindikasikan rasa kepercayaan diri, atau menunduk untuk tidak percaya diri.
4. Kontak mata
Memperlihatkan ketidak jujur, jika menghindari kontak mata maka biasanya tidak jujur.
5. Jarak tubuh
Jarak fisik antar dua orang saat berinteraksi dapat meningkatkan rasa kenyamanan.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA