



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, 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. Komik

McCloud (1994) menyatakan bahwa komik adalah suatu kumpulan gambar yang disandingkan secara berurutan dengan sengaja terhadap kumpulan gambar lainnya. Komik biasanya mengandung informasi yang ingin disampaikan oleh penulis komik untuk pembacanya. Informasi yang disampaikan tersebut biasanya disampaikan dalam suatu panel, dimana terdapat sebuah gambar atau simbol atau *icon*, yang kemudian dibantu dengan sebuah teks dialog untuk penjelasan lebih mendalam mengenai apa yang terjadi dalam panel tersebut.

Eisner (1995) menyatakan bahwa komik adalah kumpulan gambar dan simbol yang repetitif, yang jika digunakan secara berulang-ulang untuk menyampaikan sebuah ide maka akan menjadi sebuah bahasa.

Gumelar (2007) menyatakan bahwa komik adalah beberapa gambar yang diurut dan ditata sesuai tujuan dari pembuatnya sebagai alat penyampaian cerita. Menurutnya, medium komik tidak harus berbentuk buku. Gumelar juga menambahkan bahwa komik dapat ditemui secara virtual melalui bantuan teknologi digital dan internet.

2.1.1. Elemen Komik

McCloud (2006) menganggap bahwa pembaca gagal menangkap apa yang ingin disampaikan oleh penulis komik karena mereka menganggap dunia komik itu

terlalu sempit. Untuk itu penulis komik dalam pembuatan dunia komiknya, harus dapat memperlihatkan potensi yang luas dari komik tersebut agar pembaca mau menghentikan waktunya sejenak untuk mengikuti jalannya cerita komik, melalui elemen sebagai berikut:

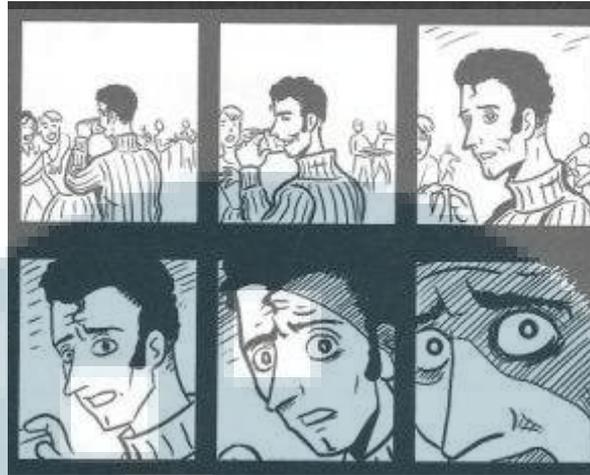
a. *Pemilihan Momen (Choice of Moment)*

Merupakan sebuah pemilihan transisi panel, yaitu pemilihan momen penting dalam suatu cerita menjadi beberapa bagian secara efisien agar pembaca dapat menangkap pesan yang ingin disampaikan penulis komik dengan mudah.

Eisner (1995) menyatakan bahwa panel adalah media yang digunakan oleh *comic artist* untuk mengontrol atensi pembaca komiknya, dan sebagai sarana pengatur arah sekuensi yang akan diikuti oleh pembaca dalam memahami narasi dalam suatu komik. McCloud (1994), menjabarkan beberapa transisi panel berupa:

1.) *Momen ke Momen (Moment to Moment)*

Penyampaian cerita pada satu adegan melalui suatu aksi yang digambarkan dalam beberapa momen. Perbedaan waktu yang terjadi pada adegan-adegan dalam transisi panel ini hanya berlangsung selama beberapa detik saja, dengan fungsi utama untuk memberikan efek *slow motion* dan membangun ketegangan dari sebuah adegan dalam panel-panel tersebut.



Gambar 2.1. *Moment to Moment*
(*Making Comics*/Scott McCloud/2006)

2.) Aksi ke Aksi (*Action to Action*)

Penyampaian cerita pada satu adegan melalui suatu subjek yang tengah melakukan berbagai aksi. Transisi ini memanfaatkan *closure*, kemampuan pembaca untuk menginterpretasikan hubungan antar panel, untuk memperlihatkan pergerakan yang terjadi dalam suatu adegan komik seperti pada transisi *moment to moment*, namun tidak selambat pada transisi tersebut.



Gambar 2.2. *Action to Action*
(*Making Comics*/Scott McCloud/2006)

3.) Subjek ke Subjek (*Subject to Subject*)

Penyampaian cerita pada satu adegan melalui pergantian subjek pada subjek lainnya. Transisi yang banyak ditemukan pada *manga* Jepang ini sangat efisien untuk digunakan dalam perkembangan plot komik. Pergantian sudut pandang untuk menangkap atensi pembaca merupakan ciri khas dari transisi ini.



Gambar 2.3. *Action to Action*
(*Making Comics/Scott McCloud/2006*)

4.) Adegan ke Adegan (*Scene to Scene*)

Penyampaian cerita menggunakan transisi adegan yang satu dengan adegan lainnya, seakan-akan terjadi lompatan waktu atau tempat antar adegan tersebut. Transisi ini adalah transisi tercepat yang digunakan untuk memperlihatkan proses cerita komik, digunakan untuk memadatkan isi cerita tersebut.



Gambar 2.4. *Scene to Scene*
(*Making Comics/Scott McCloud/2006*)

5.) Aspek ke Aspek (*Aspect to Aspect*)

Penyampaian cerita melalui transisi berbagai ide atau aspek suatu cerita. Jika transisi-transisi yang telah disebutkan sebelumnya menekankan perbedaan tiap adegan dalam panel berdasarkan waktu, maka melalui *aspect to aspect*, komikus dapat seolah-olah menghentikan waktu untuk membangun suasana atau *mood* dari suatu adegan.



Gambar 2.5. *Aspect to Aspect*
(*Making Comics/Scott McCloud/2006*)

6.) *Non-sequitur*

Penyampaian cerita menggunakan kumpulan gambar atau dialog yang tampak tidak beraturan. McCloud (2006) menganggap transisi ini kebanyakan tidak digunakan untuk memajukan jalan cerita, namun memainkan peran yang vital dalam komik eksperimental maupun adegan lelucon dalam komik rasional. Pembaca diharapkan dapat membuat keputusan sendiri mengenai apa yang terjadi dalam adegan yang menggunakan transisi panel ini.



Gambar 2.6. *Non Sequitur*
(*Making Comics*/Scott McCloud/2006)

Aspek penting lainnya yang berhubungan erat dengan panel adalah *gutter* (parit). McCloud menggambarkan *gutter* sebagai jantung dari sebuah komik, dimana ruang kosong antara dua panel tersebut menyatukan dua gambar yang berbeda menjadi satuan ide. Penyatuan itu McCloud sebut sebagai *closure*. Ketika panel memisahkan ruang dan waktu dari momen yang tidak berhubungan, *closure*

akan membantu pembaca, yang merupakan medium utama jalannya suatu *closure*, untuk mengkonstruksi momen-momen tersebut menjadi suatu adegan utuh.

b. *Pemilihan Frame (Choice of Frame)*

Pada tahap ini, komikus harus membuat keputusan tentang bagaimana mereka akan menggambarkan suatu aksi maupun adegan, seberapa jauh atau dekat gambar tersebut dengan kerangka dari panel. Perancangan faktor komposisi seperti *cropping*, *balance*, dan *tilt* yang dapat mempengaruhi pandangan pembaca serta kedudukannya dalam suatu komik. Komikus diharapkan dapat membuat para pembacanya merasa seakan-akan mereka juga berada pada dunia di dalam komik.

c. *Pemilihan Gambar (Choice of Image)*

Tiap komikus memiliki ciri khas atau *style* dalam menggambar, seperti komik *superhero* Marvel maupun *manga* Jepang. Pemilihan *style* tersebut diperlukan untuk mengidentifikasi suatu cerita komik. Komikus dituntut untuk mempertimbangkan *style* gambar yang akan digunakan ketika membuat suatu komik, dengan melihat target *audience* dari komik yang akan dibuatnya, dan yang terpenting, *genre* dari komik yang akan dibuatnya.

d. *Pemilihan Kata (Choice of Words)*

Dialog atau teks pada komik merupakan alat pendukung terkuat dalam memperjelas adegan yang terjadi dalam komik. Ada kalanya sebuah pesan tidak dapat tersampaikan hanya melalui gambar saja. Disinilah dialog mengambil andil

dalam menyampaikan maksud dari gambar tersebut. Dialog juga digunakan sebagai alat penyampaian informasi pada sebuah percakapan antar karakter dalam komik. Dialog tersebut biasanya dikurung dalam sebuah balon kata untuk memberikan kesan bahwa karakter sedang bercakap dengan suaranya.

McCloud mengatakan bahwa pembaca mendengar melalui matanya ketika membaca sebuah komik. Maka dari itu diperlukan sebuah *sound effect* yang digunakan untuk menghidupkan suara yang terjadi di lingkungan komik (*ambience*).

e. ***Pemilihan Alur (Choice of Flow)***

Merupakan panduan atau pengarahan pada panel yang satu menuju panel berikutnya, maupun di dalam panel itu sendiri melalui berbagai teks balon, serta menciptakan pengalaman membaca yang transparan dan berintuisi bagi pembaca komik itu sendiri. Komposisi panel atau *shot* adalah faktor utama yang mengatur alur suatu komik dan berfungsi sebagai panduan bagi pembaca dari awal hingga akhir komik.

2.2. ***Motion Comic***

Morton (2015) menyatakan bahwa *motion comic* adalah sebuah media *hybrid*, sebuah karya perpaduan antara buku komik dan animasi pada umumnya.

Menurut Smith (2015), *motion comic* memiliki beberapa estetika tambahan yang tidak dimiliki oleh komik pada umumnya seperti efek suara dan tampilan kedalaman yang diciptakan dengan memanfaatkan *software* seperti

Adobe After Effect. Sebagai media antar komik tradisional dan animasi, tentunya sebuah *motion comic* memiliki pergerakan juga, meski secara minimal. Berikut Smith menjabarkan beberapa estetika dari *motion comic*:

2.2.1. Panel Komik

Menurut Smith (2015), sebuah panel mengatur alur narasi dari sebuah komik. Smith juga menambahkan bahwa panel dalam sebuah *motion comic* dapat diadaptasi dengan cara:

1. Seluruh panel komik muncul pada layar dan panel beserta isinya dianimasikan secara bersamaan.
2. Seluruh panel komik muncul pada layar, namun panel dan isi panel dianimasikan secara terpisah.
3. Panel dalam komik diadaptasi menjadi suatu *single shot* tanpa memperlihatkan *frame* suatu panel seperti pada komik secara umumnya.



Gambar 2.7 Contoh *Single Shot*
(*The Accountant* – *Motion Comic/Warner Bros. Pictures/2016*)

2.2.2. Motion

Ada tiga aspek penting pada pergerakan dalam suatu *motion comic* yang diutarakan Smith, antara lain sebagai berikut:

1. Karakter atau objek yang dianimasikan dalam *puppet style* di *layer* yang berbeda-beda.
2. Karakter atau objek yang statis namun latar belakang diberi tambahan efek animasi.
3. Pergerakan kamera di atas panel yang statis dengan efek *zoom* atau *panning* untuk memperlihatkan karakteristik panel tersebut.

Smith juga menambahkan bahwa gabungan antara ketiga jenis *motion* tersebut tidak mustahil untuk dilakukan.

2.2.3. Kedalaman Ruang

Dengan bantuan program seperti *Adobe After Effect*, *motion comic* dapat memberikan kesan kedalaman yang sulit dilakukan oleh komik pada umumnya. Meskipun demikian, ada kalanya *motion comic* tidak memunculkan kesan kedalaman ruang tersebut. Kedalaman ruang pada *motion comic* terbagi dalam tiga jenis:

1. *Depth of Field (DoF)*, diciptakan melalui letak aset pada *layer* yang berbeda-beda, digabungkan dengan penggunaan kamera untuk memberikan kesan dunia buatan.

2. Tidak ada kesan kedalaman pada *motion comic* sehingga gambar tetap terkesan *flat* atau dua dimensi.
3. Pergerakan kamera dan *special effect* seperti *blur* buatan memberikan kesan kedalaman ruang separuh.

2.2.4. Adaptasi

Sebagai media yang populer yang digunakan untuk mengadaptasi buku komik yang statis menjadi sebuah format gambar bergerak, *motion comic* memiliki beberapa pendekatan dalam adaptasinya, yaitu:

1. Pendekatan sinematik, yang membuang aspek-aspek utama komik seperti panel, *gutter* dan balon teks.
2. Pendekatan buku komik, yang mempertahankan aspek-aspek utama komik seperti panel, *gutter* dan balon teks untuk menonjolkan visual asli dari buku komik tersebut.
3. Pendekatan interaktif, yang mempertahankan gambar asli dari buku komik, namun mengajak pembaca untuk berinteraksi langsung dalam dunia komik dengan cara menavigasi cerita dari dalam komik. Interaksi ini terbatas.

2.2.5. Genre

Motion comic didominasi dengan berbagai jenis cerita *superhero*, secara tak langsung merupakan pengaruh dari komik-komik *superhero* Amerika Serikat yang juga populer di berbagai belahan dunia. Meskipun demikian, pada *motion comic* ada pula genre yang tidak berhubungan dengan *superhero* dan berdiri

secara independen. Genre lainnya yang sering ditemui adalah adaptasi dari film, seri televisi dan *game* sebagai sarana promosi dari karya aslinya.



Gambar 2.8. Contoh *Motion Comic*
(*WATCHMEN* /2008-2009)

2.2.6. Format dan Distribusi

Motion comic adalah komik digital berbasis layar komputer, *smartphone*, televisi, yang didistribusi melalui internet (diunduh atau *streaming*), atau melalui DVD maupun siaran televisi.

2.3. Cerita Komik

Menurut Putra (2010), elemen cerita komik tidak jauh berbeda dengan elemen cerita karya sastra lainnya. Berikut adalah beberapa elemen sastra yang dimaksud:

1. Plot (alur): Ide-ide cerita atau peristiwa yang dirurutkan sedemikian rupa untuk membentuk suatu cerita. Terdapat empat teknik *plotting* yaitu: *foreshadowing* (memberikan gambaran tentang apa yang akan terjadi), *flashback* (menceritakan kisah yang terjadi di masa lampau), *surprise ending* (akhir cerita yang mengejutkan).
2. Eksposisi: Pengantar cerita atau pembentuk *setting* dalam cerita, dimana pada tahap ini karakter, latar belakang, serta tujuan dari karakter tersebut mulai diperkenalkan satu-persatu pada *audience*.
3. *Inciting Force*: Kejadian yang memicu terjadinya konflik.
4. Konflik: Hambatan utama dari protagonist dalam mencapai tujuannya. Konflik dapat berupa manusia vs. manusia, manusia vs. alam, manusia vs. masyarakat dan manusia vs. dirinya sendiri.
5. Aksi meninggi: Komplikasi dalam cerita yang memperpanjang pusat konflik.
6. Klimaks: Titik ketegangan terbesar dalam sebuah cerita, yang berfungsi sebagai puncak dari cerita tersebut.
7. Aksi menurun: Peristiwa yang terjadi setelah klimaks dan konflik terungkap.

8. Resolusi: Titik akhir dari cerita, dimana segala konflik dan klimaks sudah mencapai tahap penyelesaian.

2.4. Komposisi dan Shot

Mecardo (2010) menyatakan bahwa konsep dari *shot* pada film mempengaruhi hubungan antara penontonnya dengan kekuatan dari artistic film itu sendiri. Sebelum *filmmaker* membuat keputusan dimana mereka akan meletakkan kamera dalam menangkap *shot*, ada baiknya jika mereka mengenali dan mempelajari lebih dahulu identitas dari cerita *film* mereka.

Ia kemudian menjabarkan beberapa teori komposisi dan *shot* yang dapat digunakan untuk memperlihatkan segi artistik tersebut.

2.4.1. Komposisi

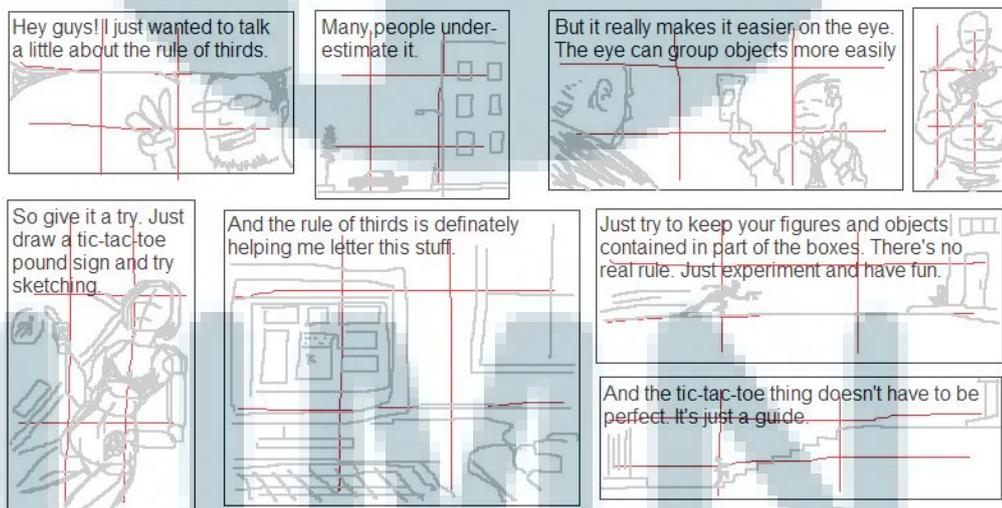
a. Aspect Ratio

Tiap komposisi yang digunakan dalam pembuatan *shot* dipengaruhi oleh rasio dimensi *frame shot* tersebut. Rasio yang sering digunakan oleh *filmmakers* adalah 2.39:1 (*Scope*), 1.85:1 (*American theatrical standard*), 1.66:1 (*European theatrical standard*), 1.78:1 (*HDTV standard*), 1.33:1 (*analog TV*).

Studi dari Huawei (2015) menyatakan bahwa pada era ini, program HDTV rata-rata memiliki resolusi 720p, yang juga menjadi standar konfigurasi layar *smartphone*. Menurut studi tersebut, video resolusi 720p dinilai cukup memuaskan kebutuhan *user* nya dalam *streaming* video dengan kecepatan internet rata-rata 3-5MBps.

b. *Rule of Thirds*

Rule of thirds digunakan untuk menciptakan visual yang harmonis dengan membagi *frame* menjadi tiga bagian berdasarkan ukuran lebar dan panjangnya. Panduan garis maya yang tercipta akibat pembagian itu biasa digunakan untuk menjadi panduan garis horizontal pada *extreme long shots* dan *establishing shots*. Jika ada subjek dalam satu *frame* diletakkan berdasarkan prinsip ini, biasanya mata mereka berada pada salah satu titik temu dari garis maya tersebut. Hal ini ditujukan agar ada ruang antar subjek dengan keseluruhan *frame*.



Gambar 2.9. Contoh *Rule of Thirds* dalam komik
(<http://eddiechinglives.deviantart.com/art/More-rule-of-thirds-205306765>)

c. *Hitchcock's Rule*

Prinsip sederhana yang dikembangkan oleh Alfred Hitchcock, yang menyatakan bahwa ukuran suatu objek dalam *frame* harus berhubungan dengan seberapa pentingnya objek tersebut dari sudut pandang plot suatu cerita. *Shot* jenis ini dapat digunakan untuk membangun suasana tegang dengan penekanan visual dibalik peletakan objek pada satu *frame*, terlebih jika *audience* tidak tahu maksud dari peletakan objek tersebut.



Gambar 2.10. Contoh *Hitchcock's Rule*
(*The Garden of Words/CoMix Wave Film/2013*)

d. *Balanced and Unbalanced Compositions*

Menurut Mecardo, ukuran, warna, *brightness*, dan peletakan suatu objek dapat mempengaruhi pandangan *audience* dari *focal point* sebuah komposisi. Komposisi yang seimbang (*balanced*) biasa digunakan untuk memperlihatkan kepastian dan

keseragaman, sedangkan komposisi yang tidak seimbang (*unbalanced*) biasa digunakan untuk memperlihatkan kekacauan, rasa tidak nyaman dan ketegangan.



Gambar 2.11. Contoh *Unbalanced Composition*
(*The Girl who Leapt Through Time/Madhouse/2008*)

e. *High and Low Angles*

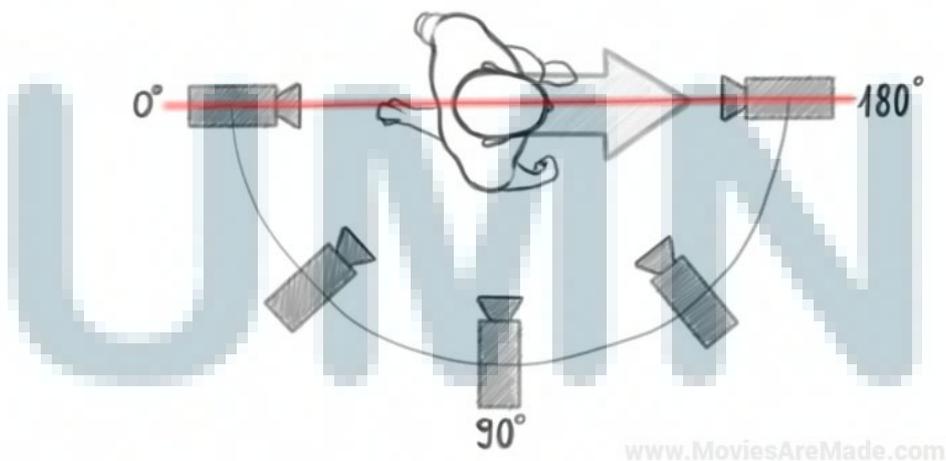
Penggunaan sudut pandang kamera terhadap subjek dapat digunakan untuk memanipulasi hubungan antara *audience* dengan subjek tersebut. *high angle shot* diciptakan dengan meletakkan kamera lebih tinggi dari *eye-level*, sehingga memperlihatkan seakan-akan *audience* sedang memandang rendah sebuah subjek, dan membangun suasana kelemahan, rasa pasif, dan ketidakberdayaan. Sedangkan kamera yang diletakkan dibawah *eye-level* dan menciptakan *low angle shot* akan membuat *audience* melihat ke subjek yang berada di atas, seolah-olah subjek tersebut memiliki kekuatan, kontrol, serta kepercayaan diri yang tinggi.



Gambar 2.12. Contoh *High Angle Shot*
(*Frozen/Disney/2013*)

f. **180° Rule**

Prinsip ini ada untuk menjaga kontinuitas yang harus ada ketika suatu subjek berinteraksi dengan subjek lainnya dalam satu adegan. Prinsip ini digunakan sebagai panduan dimana subjek tersebut harus diletakkan dalam suatu komposisi, dan kamera hanya boleh diletakkan pada satu sisi dari sebuah garis khayal.



Gambar 2.13. **180° Rule**
(<http://www.moviesaremade.com/editing-the-180-degree-rule-part-1/>)

2.4.2. Shot

Berikut adalah beberapa jenis shot dari Mecardo (2010) yang akan diterapkan dalam perancangan *motion comic* “*Halley’s Wishes*”.

a. *Extreme Close Up*

Shot ini digunakan untuk memperlihatkan konsentrasi detail suatu karakter atau objek. Kegunaan dari jenis *shot* ini yaitu untuk membuat pernyataan visual yang kuat melalui atensi *audience* pada detail dari karakter atau objek tersebut. Objek dari *shot* ini, biasanya memiliki peran penting dalam perkembangan cerita, meskipun pada awalnya objek tersebut tidak terlihat penting.



Gambar 2.14. Contoh *Extreme Close Up*
(*The Garden of Words/CoMix Wave Film/2013*)

b. *Close Up*

Shot ini digunakan untuk menonjolkan gerak-gerik atau emosi dari subjek manusia dalam shot, atau kepentingan objek terhadap perkembangan cerita. Kedekatan dengan subjek atau objek dalam *close up shot* dapat membuat *audience* merasa terhubung dengan subjek atau objek tersebut secara emosional. *Shot* ini sering digunakan apabila *filmmaker* ingin menonjolkan ekspresi dan emosi dari karakter dalam satu *frame*.



Gambar 2.15. Contoh *Close Up*
(*The Girl who Leapt Through Time/Madhouse/2008*)

c. *Medium Close Up*

Shot ini hampir memiliki kegunaan yang sama dengan *close up shot*, namun juga membuat *audience* memiliki empati yang lebih tinggi pada subjek karakter dalam *shot* melalui pergerakan *body language*-nya, yaitu pergerakan bahu. Dengan *medium close up*, latar sekitar karakter juga terlihat lebih jelas.



Gambar 2.16. Contoh *Medium Close Up*
(*The Garden of Words/CoMix Wave Film/2013*)

d. *Medium Shot*

Shot ini memperlihatkan satu atau lebih karakter dari pinggang hingga kepala, juga latar belakang dalam adegan tersebut. *Medium shot* membuat *audience* dapat lebih mengenali gerak-gerik karakter. Jika terdapat lebih dari satu karakter dalam *frame*, maka *medium shot* juga dapat digunakan untuk memperlihatkan hubungan

antara karakter tersebut. *Shot* ini juga digunakan untuk memperlihatkan reaksi karakter dengan latar sekitarnya.



Gambar 2.17. Contoh *Medium Shot*
(*Frozen/Disney/2013*)

e. *Medium Long Shot*

Medium long shot digunakan untuk memperlihatkan gerak tubuh karakter, ekspresi wajah, serta latar adegan secara bersamaan. *Medium long shot* membuat ekspresi wajah yang hanya terlihat secara minimal pada *long shot* kini dapat dilihat lebih jelas. Didukung oleh *body language* serta latar belakang suasana dari karakter tersebut, ketiganya menjadi poin penting untuk memperkenalkan naratif dari cerita.



Gambar 2.18. Contoh *Medium Long Shot*
(*Frozen/Disney/2013*)

f. ***Long Shot***

Long shot memperlihatkan keseluruhan anggota tubuh karakter dan latar belakang yang lebih luas. Seperti *establishing shot*, *long shot* biasa digunakan pada awal adegan untuk memperlihatkan latar adegan pada *audience*. *Long shot* juga dapat digunakan apabila *filmmakers* ingin memperlihatkan hubungan antar karakter dengan sekelilingnya, juga kedinamisan hubungan antar karakter melalui peletakan posisi karakter dalam komposisi *long shot* tersebut.

U
M
M
N



Gambar 2.19. Contoh *Long Shot*
(*The Girl who Leapt Through Time/Madhouse/2008*)

g. *Establishing Shot*

Shot ini digunakan untuk memperlihatkan latar suasana atau lokasi dari suatu adegan, serta menekankan sebesar apa lokasi tersebut. *Establishing shot* rata-rata diletakkan pada awal adegan sebagai pengenalan latar pada *audience*. Meskipun demikian, ada pula saat dimana *establishing shot* diletakkan pada akhir dari sebuah adegan untuk mengungkapkan konteks dari cerita yang tidak terduga. Misalnya, ketika suatu karakter tiba pada tempat tujuannya, maka *establishing shot* digunakan untuk membantu *audience* melihat tempat tujuan tersebut dari sudut pandang yang lebih luas.



Gambar 2.20. Contoh *Establishing Shot*
(*The Garden of Words/CoMix Wave Film/2013*)

h. *Subjective Shot*

Shot ini dapat dikatakan unik karena dapat membuat *audience* merasakan seakan-akan mereka melihat apa yang dilihat oleh karakter dari sebuah film. *Shot* ini dapat membuat *audience* berhubungan dengan karakter secara emosional, merasakan apa yang tengah dirasakan oleh karakter disaat adegan sedang berlangsung.



Gambar 2.21. Contoh *Subjective Shot*
(*Frozen/Disney/2013*)

i. ***Two Shot***

Dalam komposisi *two shot*, terdapat dua karakter didalamnya. *Shot* ini biasa diambil dengan *medium long*, *medium* dan *medium close up*. *Shot* ini sering digunakan ketika terjadi percakapan antara dua karakter, untuk memperlihatkan hubungan antara kedua karakter tersebut dan pengaruh dari hubungan tersebut pada titik naratif dari cerita.



Gambar 2.22. Contoh *Two Shot*
(*The Girl who Leapt Through Time/Madhouse/2008*)

j. *Canted Shot*

Shot ini juga sering disebut sebagai *Deutsch angle* dimana sebuah *shot* dikomposisikan dengan kamera yang miring sehingga garis horizontal tidak lagi seimbang dan garis vertical menjadi tampak diagonal. *Shot* ini biasa digunakan ketika *filmmaker* ingin menunjukkan ketegangan, ketidakstabilan psikologis karakter, kebingungan dan bahkan kegilaan. Sudut kemiringan dari *canted shot* biasanya diinterpretasikan sebagai tingkat ketegangan atau kegilaan dari situasi dalam *shot* tersebut.



Gambar 2.23. Contoh *Canted Shot*
(*Occultic;Nine/A-1 Pictures/2008*)

2.5. Gaya Visual

Dalam *motion comic* “*Halley’s Wishes*”, gaya visual yang digunakan dalam perancangan adalah *manga*. *Manga* menurut Meskin, dkk. (2012) adalah suatu karya komik yang dipublikasikan pertama kali di Jepang oleh penerbit Jepang.

Lee (2010), menyatakan bahwa *manga* kini juga dipakai sebagai istilah untuk komik yang digambar dengan visual layaknya komik Jepang, meskipun komik itu sendiri tidak dipublikasikan di Jepang. Jenis *manga* yang akan dipakai pada *motion comic* ini adalah *shoujo manga*.



Gambar 2.24. Contoh *Shoujo Manga*
(*Cardcaptor Sakura*/CLAMP/1996-2000, 2016)

Macwilliams (2008) menyatakan bahwa sesuai namanya, *shoujo manga* adalah komik dimana peran wanita dan gadis muda tidak lepas dari proses pembuatan dan konsumsinya. Target *audience shoujo manga* adalah gadis beranjak remaja hingga dewasa muda. Para gadis pembaca ini tertarik untuk membaca *shoujo manga* dikarenakan adanya gambaran ideal atas masa pertumbuhan dari para pembaca tersebut. Oleh karena itu, penggambaran *shoujo manga* mengutamakan kesan feminin dari perasaan para *heroine*-nya, dimana mereka akhirnya mengembangkan suatu gaya visual untuk memperlihatkan kesan feminine dan sisi emosional dari para karakter tersebut. Banyak kritik dilontarkan

pada *shoujo manga* karena kurangnya aksi atau plot yang kompleks dari *shoujo manga*, namun kritik itu dilontarkan lantaran mereka tidak mengerti bahwa daya tarik utama yang mengikat pembaca *shoujo manga* bukanlah segi cerita yang penuh aksi maupun realistik, melainkan segi kompleks psikologi dari karakter utamanya.

Kemudian lahirlah segi estetika dari *shoujo manga* dimana mata yang besar, *full-body portraits* dan desain komposisi panel yang kompleks, yang menjadi satu hal krusial dalam menghubungkan perasaan pembaca dengan cerita *shoujo manga*. Untuk memperlihatkan perkembangan emosi psikologis dari para karakter *shoujo manga*, maka kebanyakan panel dari *shoujo manga* memperlihatkan percakapan antar karakter, atau mengungkapkan isi hati dari karakter tersebut kepada pembaca melalui penggambaran tubuh bagian atas dimana ekspresi wajah dan pergerakan tubuh tersebut dapat menyampaikan secara *nonverbal* atas perasaan dari karakternya, yang dianggap lebih penting daripada adegan *action*. Meskipun demikian, bukan berarti semua panel memiliki komposisi seperti itu. Jika pada *shounen manga* komposisi panel bergerak secara mulus atau lancar, memperlihatkan plot dalam urutan temporal dari awal hingga akhir, maka pada *shoujo manga* sering ditemukan adanya gambar *full-body* dari karakter yang dimasukkan pada komposisi untuk memotong alur narasi cerita guna menghentikan pembaca secara sejenak untuk melihat sisi emosional dari atmosfer momen cerita, atau pengaturan panel layaknya sebuah kolase spasial yang sebenarnya menguntungkan sebuah halaman dengan *single frame*.

2.6. Warna

Santos (2015), menyatakan pada komposisi dan *layout* komik, warna merupakan alat bantu yang dapat memperlihatkan *focal point* dari sebuah *shot* atau panel. Ia juga menjelaskan penggunaan kedalaman ruang dalam sebuah komposisi melalui *foreground*, *middle-ground* dan *background*. Misalnya, penggunaan warna yang berbeda kontrasnya pada *background* untuk membedakan antara fokus utama yang berada pada *middle ground shot* panel dengan latar belakang tersebut.

Scott-Kemmis (2009) pada situsnya menyatakan bahwa warna adalah bentuk komunikasi non verbal. Ia kemudian menjabarkan beberapa makna warna dan asosiasi psikologisnya.

- a. Merah: Melambangkan kehangatan, kekuatan, energi maskulin, kepemimpinan, kepercayaan diri, seksual, cinta, penambah nafsu makan. Sisi negatifnya adalah keagresifan, kemarahan dan pembangkangan.
- b. Kuning: Warna kuning menandakan kepintaran dan intelek. Warna ini adalah warna yang ceria namun juga logis. Meskipun demikian, warna kuning dikatakan sebagai warna yang terlalu kritis dan analitis.
- c. Hijau: Hijau adalah warna yang dikaitkan dengan keseimbangan dan harmoni. Hijau juga merupakan warna pertumbuhan yang memberi energi. Sisi negatif dari warna ini adalah rasa posesif, materialistik, iri hati, keserakahan dan egoisme.
- d. Biru: Biru adalah warna yang melambangkan kepercayaan, loyalitas dan kejujuran. Biru adalah warna yang dapat diandalkan dan memiliki rasa pertanggung jawaban tinggi. Biru juga diasosiasikan sebagai warna yang

dapat mengendalikan kontrol dengan baik dan intelektual. Penggunaan warna biru yang berlebihan memberi dampak kesedihan, depresi, pasif, konservatif, kuno, dan tidak stabil.

- e. Merah muda: Warna ini melambangkan rasa cinta tanpa pamrih. Warna ini juga sering disebut sebagai warna yang *feminine*. Meskipun demikian, warna ini juga melambangkan kelemahan fisik, emosi yang berlebihan, tidak realistis, naif dan kekanakan.
- f. Abu-abu: Warna ini konservatif, bermatabat, netral, dewasa dan dapat diandalkan. Warna ini sering diasosiasikan sebagai warna pekerja.
- g. Putih: Warna yang membuka lembaran baru bagaikan sebuah kanvas yang siap dilukis dengan kreativitas seseorang. Warna netral ini juga dapat dikatakan sebagai warna yang kosong, membosankan dan tidak imajinatif.

Scott-Kemmis juga menyatakan bahwa warna dapat digunakan untuk menarik perhatian konsumen spesifik dan mensukseskan sebuah bisnis. Ia kemudian membagi warna sesuai dengan preferensi, diantaranya sebagai berikut:

- a. Berdasarkan jenis kelamin: dimana laki-laki lebih memilih warna biru sedangkan perempuan memilih warna merah atau merah muda.
- b. Berdasarkan usia: dimana anak-anak menyukai warna yang cerah, namun para remaja mulai menyukai berbagai jenis warna yang lebih kompleks atas eksposi dari teknologi. Gadis muda menyukai kombinasi ungu dan merah muda.