



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. Animasi 2 Dimensi Sebagai Media Penyampaian Pesan

Animasi dalam bentuk 2 dimensi, atau yang sering dikenal dengan 2D animation adalah sekumpulan gambar, yang digambar secara manual, baik dalam bidang kertas, maupun dalam bentuk *digital*, yang kemudian sekumpulan gambar tersebut saling berinteraksi dengan gambar lain, dan menjadi sebuah adegan.

Dalam animasi, kita harus dapat mengubah gambar yang bersifat 2 dimensi menjadi memiliki kedalaman. Setelah mempunyai kedalaman, kita harus bisa “menghidupkan” sebuah karakter, dengan memberinya kemampuan untuk berjalan, berbicara, dan berpikir. (Richard, 1957). Dalam tugas akhir yang akan dibuat oleh penulis, animasi 2D yang akan dibuat adalah dalam bentuk *digital* karena lebih memudahkan pekerjaan. Thompson dan Bordwell (2012) menambahkan dalam bukunya, bahwa *computer imaging* telah mengevolusi animasi. *Software* selalu berkembang untuk membantu kita menyusun ribuan gambar yang membentuk ilusi pergerakan. Dalam animasi 2 dimensi, digital imaging yang digunakan adalah untuk mensimulasikan *look* dari *traditional cel animation*.

Dalam sebuah film animasi, gambar tidak dibuat tanpa tujuan, melainkan untuk menyampaikan cerita yang tersimpan di dalamnya. Sehingga, animasi

membutuhkan sebuah cerita yang saling mendukung dengan gambar yang dibuat. Maka dari itu, perlu ada kesesuaian antara cerita dan *style* gambar yang dibuat.

Besen (2008) menyatakan, analogi membuat poin utama dalam menyusun logika bercerita, yang artinya, pembuatan cerita tentunya harus memiliki dasar analogi yang mencerminkan cerita dari dunia nyata, dan cerita yang dihasilkan lebih baik jika memiliki relasi yang kuat dengan pengalaman-pengalaman hidup manusia.

Dalam hidup, kita tidak luput dari sebuah kompetisi, baik dengan teman, musuh, bahkan dengan saudara sekalipun. Banyak sekali cerita dari kehidupan sehari-hari, cerita adat istiadat, cerita dalam film, cerita romawi kuno dan bahkan cerita agama yang menceritakan tentang kompetisi dengan saudara, atau yang juga sering disebut dengan *siblings rivalry*. Maka, penulis mengangkat *siblings rivalry* sebagai tema utama dalam pembuatan cerita dalam film animasi 2 dimensi yang berjudul “ARDEN”.

Penyampaian cerita dalam film animasi membutuhkan adanya *storyboard* yang setiap *shot*nya dirancang dengan baik dengan komposisi yang tepat guna, sehingga cerita dapat ditayangkan dengan baik.

2.2. *Storyboard* dan *Shot* Sebagai Alat Untuk Memvisualkan Pesan yang Ingin Disampaikan

Storyboard merupakan cara pembuat film untuk memvisualkan cerita dalam film dengan tabel gambar yang dibuat berkelanjutan yang bertujuan untuk merancang integritas dalam *style* dan kesinambungan cerita. Sullivan, Schumer dan

Alexander (2008) menyatakan juga bahwa membuat *storyboard* sama halnya dengan membuat *blueprint* dan cara memvisualkan seluruh film dengan menggambarkan masing-masing *shot*.

Menurut bukunya, Thompson dan Bowen (2009), *Shot* merupakan informasi visual terkecil yang tertangkap kamera dan menunjukkan aksi yang sedang berlangsung. *Shot* sendiri membentuk sebuah istilah yang dinamakan dengan “Bahasa *shot*” yang merujuk kepada panduan alam bawah sadar penonton, tentang bagaimana mereka telah menyaksikan berbagai macam *film* dan *video*, sehingga secara tidak langsung, telah tertanam pengetahuan mengenai rasa yang dimunculkan oleh susunan gambar tertentu. Arah gerak dalam sebuah komposisi, dan sebagainya, yang diekspresikan secara tidak sadar. Sedangkan bagi seorang kreator, kesuksesan dari ciptaannya bergantung pada cara mereka mengekspresikan konten menjadi sebuah visual yang ingin mereka sampaikan sehingga dapat diterima oleh penontonnya.

Paez dan Jew (2013) menyatakan bahwa cerita naratif menggunakan elemen visual yang disandingkan bersama didalam sebuah *sequence* dan ditampilkan pada penonton. Membahas *Storyboard* adalah bagian dari bagaimana kita memenuhi poin cerita yang ingin disampaikan. Sehingga, *shot-shot* yang disusun dalam sebuah *storyboard* dapat mengurutkan kejadian-kejadian dalam cerita dan dapat menjadi kejadian yang menunjukkan sebab dan akibat. Tujuan utama dari pembuatan *storyboard* itu sendiri adalah bagaimana kita dapat menjawab “mengapa?” dari setiap visual yang ditampilkan. “Mengapa?” disini

dimaksudkan oleh Paez dan Jew (2013) bahwa setiap panel yang tergambar memiliki panel untuk kelanjutan ceritanya.

Target utama semua karya seni adalah untuk memancing respon emosi dari penonton. Ini tidak mengurangi betapa pentingnya medium dalam *visual storytelling*, seperti halnya *storyboard*. Faktanya, bisa diargumentasikan bahwa kita butuh untuk mengontrol penambahan dimensi waktu. Dalam kata lain, kita membuat penonton mengerti apa yang ingin kita sampaikan dalam ritme waktu yang tepat.

Pada komunikasi visual di dalam bahasa sinematik, dimulai dengan gambar yang paling dasar, yaitu tipe *shot*. Thompson dan Bowen (2009) melanjutkan penjelasannya bahwa *shot* diukur dari pembesaran objeknya – bahwa seberapa besar objek yang ditampilkan dilayar. Penonton dapat menghubungkan bagaimana kedekatan suatu objek yang terpapar di kamera – objek kecil dan diletakan jauh memiliki kesan yang kurang penting, sedangkan yang besar memiliki kesan yang lebih penting. Ukuran *shot* juga dapat membantu kita dalam membedakan penting atau tidaknya sebuah informasi untuk disampaikan. Berdasarkan jarak kamera, *shot* dibagi menjadi 9 jenis:

- *Extreme Long Shot*

Biasa digunakan dalam *shoot* eksterior, meliputi *wide* dan *depth of field*, dan biasanya digunakan untuk *establishing shot* yang menunjukkan *enviroment* dari *scene* itu. Juga menjelaskan hari, musim, masa lalu, masa kini, masa depan, dan lainnya. Untuk figur, ELS membuat orang itu menjadi sangat kecil sehingga tidak

dapat diketahui detailnya. *Shot* ini sangat membantu *filmmaker* dalam menampilkan *establish environment* dari sebuah tempat, atau menampilkan suasana kejadian itu berlangsung.



Gambar 2.1 *Extreme Long Shot*

(<https://benmckniff.files.wordpress.com/2015/09/camera-shot-sizes.jpg>)

- *Very Long Shot*

Dapat digunakan untuk eksterior dan interior. Secara keseluruhan masih sama seperti ELS namun figur manusia masih lebih terlihat dan properti yang digunakan lebih terlihat detail. Biasanya *shot* ini digunakan untuk memperlihatkan *environment* yang digunakan dalam film, yang tentunya membantu memperlancar jalannya cerita.

- *Long Shot*

Biasa dipahami sebagai “*full body*” *shot*. Menunjukkan dimana, kapan dan siapa. Figur manusia lebih terlihat, namun environment yang dibentuk masih terlihat dan penting bagi penonton untuk dilihat.



Gambar 2.2 *Long Shot*

(<https://benmckniff.files.wordpress.com/2015/09/camera-shot-sizes.jpg>)

- *Medium Long Shot*

Merupakan *shot* pertama dalam meningkatkan besarnya potongan bagian tubuh figur manusia. Secara tradisional, memotong bagian kaki, baik hanya bagian bawah, maupun hanya dibawah lutut. *Shot* ini lebih menunjukkan siapa daripada dimana, dan tetap menunjukkan kapan.



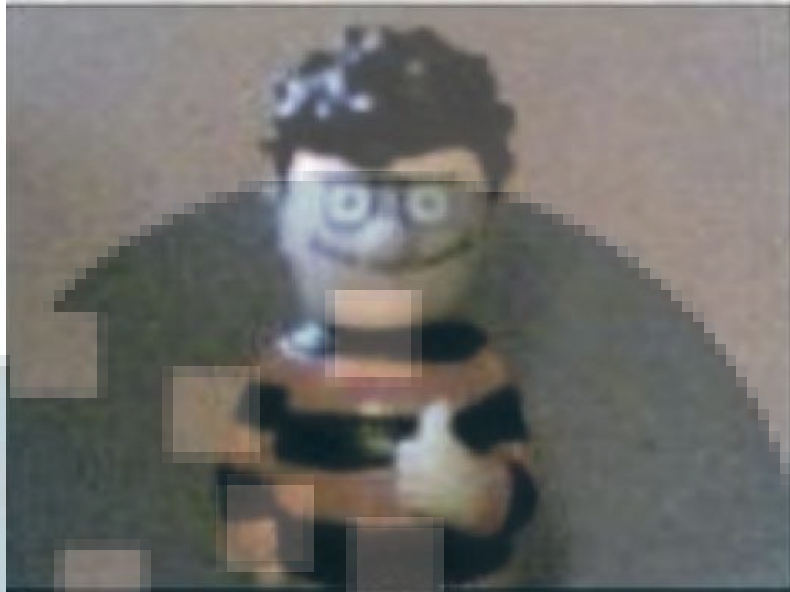
Gambar 2.3 *Medium Long Shot*

(<https://benmckniff.files.wordpress.com/2015/09/camera-shot-sizes.jpg>)

- *Medium Shot*

Figur manusia merupakan yang paling menonjol di dalam *frame* ini – mata dan arah yang mereka lihat, pakaian, warna rambut, gaya rambut, seluruhnya terlihat. Pergerakan subjek merupakan konsentrasi utama, saat *framing* membatasi kebebasan gestur itu sendiri.

U M M N



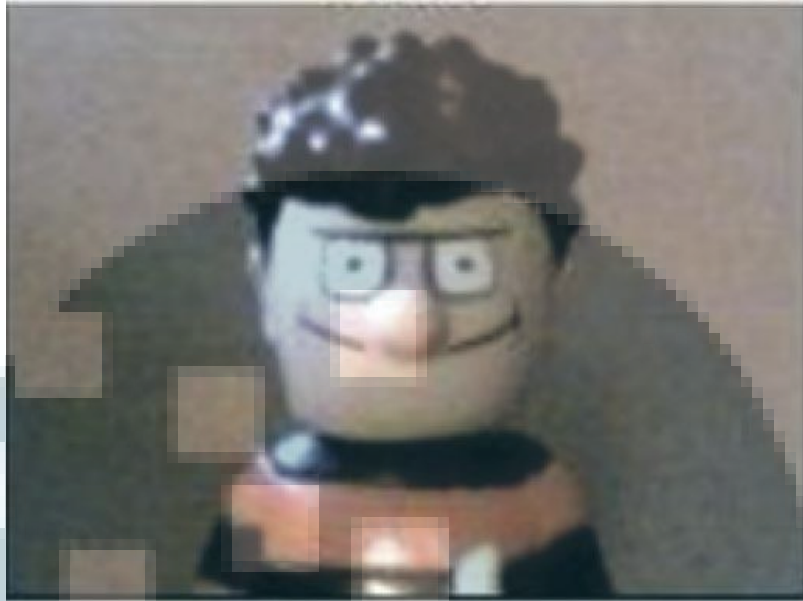
Gambar 2.4 *Medium Shot*

(<https://benmckniff.files.wordpress.com/2015/09/camera-shot-sizes.jpg>)

- *Medium Close Up*

Wajak subyek adalah yang paling menonjol – dimana matanya melihat terlihat sangat jelas, sama seperti emosi yang ditampilkan, warna rambut dan sebagainya. *Shot* ini sangat banyak digunakan, karena mencakup banyak informasi penting tentang karakter saat berbicara, mendengarkan, atau melakukan adegan yang tidak menggunakan banyak bagian tubuh atau pergerakan kepala.

Di *shot* ini, penonton diharuskan untuk menonton wajah manusia, sedangkan adegan dan objek yang berada di sekitar *environment* menjadi tidak penting sesaat, dan tidak boleh mengganggu – mem-*blur background* dapat membantu.



Gambar 2.5 *Medium Close-Up*

(<https://benmckniff.files.wordpress.com/2015/09/camera-shot-sizes.jpg>)

- *Close-Up*

Shot yang sangat intim mengenai wajah manusia secara penuh, menunjukkan secara rinci dalam matanya, dan emosi yang bermain pada mata, mulut, dan otot wajah aktornya.

Penonton diharuskan untuk sangat fokus di wajah manusia, terutama pada mata dan mulutnya, namun tidak pada tempat dan kapan kejadian itu berlangsung.

UMMN



Gambar 2.6 *Close-Up*

(<https://benmckniff.files.wordpress.com/2015/09/camera-shot-sizes.jpg>)

- *Big Close-Up*

Wajah manusia menguasai secukupnya *frame* itu dapat terisi wajah, walaupun biasanya, bagian atas kening dan bagian bawah dagunya terpotong. Setiap *detail* dari wajah terlihat sangat jelas, pergerakan wajah dan ekspresi harus dilakukan secara halus.

Shot ini ditujukan untuk menyampaikan tentang siapa dan bagaimana karakter tersebut merasakan emosi – marah, sedih, takut, cinta dan lain sebagainya.



Gambar 2.7 *Big Close-Up*

(<https://benmckniff.files.wordpress.com/2015/09/camera-shot-sizes.jpg>)

- Extreme Close-Up

Hanya diperuntukan untuk memperlihatkan *shot* yang sangat detail. Di dalam frame berisi salah satu aspek yang penting di dalam wajah seperti mata, mulut, telinga atau hanya tangan.

UMMN



Gambar 2.8 *Extreme Close-Up*

(<https://benmckniff.files.wordpress.com/2015/09/camera-shot-sizes.jpg>)

Lalu berdasarkan Sudut kamera yang diambil, Bowen dan Thompson (2013) membaginya menjadi sebagai berikut:

- *The Frontal View*

Sudut pengambilan gambar ini adalah yang paling umum digunakan oleh seorang pembuat film. Subyek yang diambil langsung dapat dilihat, dan menampilkan keseluruhan wajah, atau mata subyek yang diambil.



Gambar 2.9 *The Frontal View*

(*Grammar of the shot/Bowen, C. J., Thompson, R./2013*)

- *The ¾ View*

Dalam sudut ini, *Frame* diposisikan dalam posisi menyering, bentuk-bentuk fisik subjek terlihat cukup jelas. Selain itu, sudut ini juga membantu memberikan ruang gerak lebih pada gerakan fisik tambahan seperti gerakan tangan agar terlihat lebih jelas dalam *frame*.

UMMN



Gambar 2.10 *The ¾ View*

(*Grammar of the shot/Bowen, C. J., Thompson, R./2013*)

- *The Profile View*

Sudut ini memperlihatkan subyek dari sisi samping, yang mampu membantu penonton menonjolkan fisik-fisik tertentu pada sebuah karakter. Namun karena tidak adanya kontak mata dengan subyek, sudut ini juga menimbulkan kesan tidak percaya, rahasia dan dualitas dari subyek.

UMMN



Gambar 2.11 *The Frontal View*
(*Grammar of the shot*/Bowen, C. J., Thompson, R./2013)

- *The ¾ Back View*

Sudut pandang pengambilan gambar ini diambil dari serong belakang subyek, dimana penonton diarahkan untuk mengintip apa yang sedang dilihat oleh subyek, tanpa mengetahui apa yang dirasakan oleh subyek itu.

UMMN



Gambar 2.12 *The ¾ Back View*

(*Grammar of the shot/Bowen, C. J., Thompson, R./2013*)

- *The Full Back View*

Sudut yang digunakan dalam shot ini diambil dari belakang subyek. Penonton diarahkan untuk melihat keberadaan subyek ditempat itu, namun tidak mengetahui apa yang ia rasakan. Shot ini juga dapat menuntun penonton melihat subyek kepada *setting* baru.

U M N



Gambar 2.13 *The Full Back View*
(*Grammar of the shot/Bowen, C. J., Thompson, R./2013*)

- *Neutral Angle Shot*

Pengambilan sudut pandang ini bersifat netral, tinggi kamera sama dengan subyek, sejajar dan menimbulkan kesan sejajar. Tidak ada salah satu pihak yang lebih atau kurang.

- *High Angle Shot*

Pengambilan *angle shot* diambil dari atas, menimbulkan kesan subyek berada dalam posisi yang lemah, dikecilkan atau terancam karena obyek terlihat lebih kecil.

- *Low Angle Shot*

Merupakan kebalikan dari *High Angle Shot*, dimana *Low Angle shot* membuat subyek menjadi lebih besar dan menimbulkan kesan subyek menjadi lebih kuat, penting dan besar.

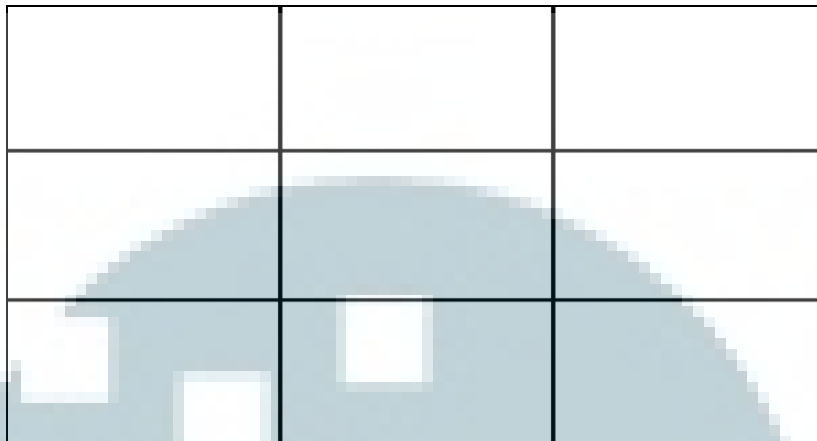
2.3. Balance/Imbalance Dalam Shot Animasi

Balance, atau keseimbangan *frame*, dibuat dengan adanya kesimetrisan dua belah *frame*, dalam segi massa, bentuk, ukuran, dan sebagainya. Van Sijil (2005) juga menyatakan bahwa situasi yang seimbang ini juga menimbulkan ketidakseimbangan atau *imbalance*. Keterbalikan dengan *balance*, *imbalance* membuat situasi menjadi terasa seakan-akan terjadi sebuah konflik karena posisi yang tidak seimbang. Nantinya, ketika adegan sudah netral kembali, *frame* harus dibuat menjadi *balance* kembali.

2.4. The Rule Of Third Dalam Film Animasi

Thompson dan Bowen (2009) menyatakan bahwa *rule of thirds* adalah cara paling mudah diingat dan dieksekusi, juga merupakan acuan yang dapat kita ikuti untuk menerima bahasa visual.

Rule of third merupakan komposisi dasar dalam sinematografi, yang membagi satu *frame* dalam 9 kotak yang sejajar. Sehingga, komposisi yang dibentuk, baik karakter, environment, properti maupun lainnya dapat disusun sesuai dengan tujuan yang diinginkan-lebih besar, atau lebih kecil, *dutch angle*, dan sebagainya.



Gambar 2.14 *The Rule of Third*
(Dokumentasi Penulis)

2.5. Komposisi *Frame* Dengan Dua Orang

Sama seperti komposisi *shot* dengan satu orang, kita juga butuh mengaplikasikannya pada *shot* yang melibatkan dua orang didalam satu *frame*. Seperti yang dikatakan Sifat dari interaksi fisik tentunya membantu menyampaikan tipe *frame* apa yang harus digunakan.

2.5.1. *The Profile Two-Shot*

Shot ini merupakan yang paling sering digunakan. Dengan menggunakan *long shot* atau *medium shot*, *shot* ini dapat berhasil menyampaikan *frame* bahwa dua orang sedang berinteraksi satu sama lain.

2.5.2. *The Direct-to-Camera Two-Shot*

Shot ini diperuntukan pada *shot* yang memvisualkan dua orang yang berdiri bersebelahan dan sedang melakukan interaksi verbal. Wajah mereka sengaja diperlihatkan ke arah kamera untuk memberi tahu penonton apa yang mereka lakukan, katakan serta reaksinya.

2.5.3. *The Over-the-Shoulder Two-Shot*

Seperti namanya, *shot* ini diambil dari belakang pundak karakter pertama (A) untuk fokus kepada karakter kedua (B). Biasanya *shot* ini dilakukan secara bergantian, menyesuaikan dengan siapa yang sedang berbicara.

2.5.4. *The Power Dynamic Two-Shot*

Shot ini dapat disebut sebagai “atas/bawah” di *profile-shot* diantara dua orang. Salah satu karakter (A), diposisikan lebih rendah dibandingkan dengan karakter lainnya (B).

Dalam kehidupan sehari-hari, kita terbiasa untuk melihat sesuatu dari atas ke bawah, dan dalam beberapa budaya, diikuti pula dari kiri ke kanan. Hal ini juga diterapkan dalam gambar yang bergerak. Sineas harus mengambil keuntungan dari fenomena yang kita sadari ini. Maka, penempatan karakter dalam sebuah shot sangat mempengaruhi apa yang dilihat oleh penonton. Objek yang terletak lebih tinggi akan lebih menyita perhatian penonton terlebih dahulu dibandingkan dengan yang lebih rendah.

U
M
N