



### **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. Motion Comic

##### 2.1.1. Comic

Scott McCloud dalam bukunya *Understanding Comics* mengatakan bahwa komik adalah gambar yang secara sengaja disandingkan dengan gambar lain secara berurutan untuk menyampaikan informasi dan / atau untuk menghasilkan respon estetik dari yang membacanya. McCloud melanjutkan bahwa komik sudah dibuat pada tahun 1519 di Kolombia.

McCloud menjelaskan bahwa komik memiliki beberapa elemen yang membentuk komik itu sendiri, yakni:

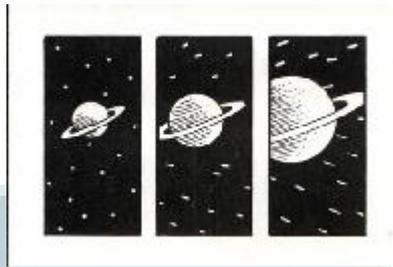
#### 1. Panel

Panel adalah bidang yang berfungsi untuk membatasi setiap bagian dari komik. *Closure* adalah unsur yang merangkai setiap panel. *Closure* juga berfungsi untuk mengamati setiap bagian tetapi melihatnya secara keseluruhan. *Closure* menghubungkan tiap panel yang dipisahkan oleh suatu ruang diantara panel yang disebut *gutter*.

Ada beberapa jenis *closure* dalam komik, antara lain:

#### a. *Moment-to-moment.*

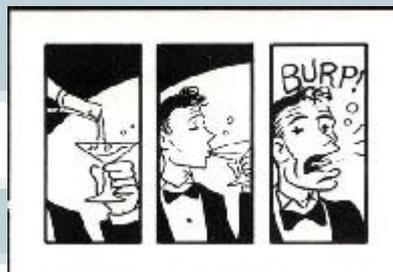
Aksi tunggal yang digambar dalam sebuah rangkaian situasi.



Gambar 2.1. *Moment-to-moment*  
( Understanding Comics, 1993 )

b. *Action-to-action*

Serangkaian aksi yang menjadi subyek tunggal.



Gambar 2.2. *Action-to-action*  
( Understanding Comics, 1993 )

c. *Subject-to-subject*

Serangkaian perubahan subyek dalam satu adegan, lokasi maupun gagasan.



Gambar 2.3. *Subject-to-subject*  
( Understanding Comics, 1993 )

d. *Scene-to-scene*

Serangkaian transisi yang membawa audiens melewati atau melintasi jarak, ruang dan waktu yang berbeda.



Gambar 2.4. *Scene-to-scene*  
( Understanding Comics, 1993 )

e. *Aspect-to-aspect*

Transisi dari aspek (biasanya tempat, gagasan ataupun suasana hati) ke aspek lain untuk membawa audiens melintasi aspek yang berbeda.



Gambar 2.5. *Aspect-to-aspect*  
( Understanding Comics, 1993 )

f. *Non-sequitur*

Transisi yang tidak menunjukkan hubungan yang logis antar panel.



Gambar 2.6. *Non-sequiter*  
( Understanding Comics, 1993 )

2. *Gutter*

*Gutter* ialah jarak antar panel dalam komik.

3. Balon Kata

Balon kata memuat kalimat yang berkaitan dengan karakter.

a. Balon kata normal.

Balon kata yang menunjukkan percakapan dengan nada dan emosi yang normal

b. Balon kata ekspresi.

Balon kata yang menunjukkan ekspresi atau emosi sang tokoh seperti berteriak, marah, takut, bicara dalam hati dan sebagainya.

4. Narasi

Narasi adalah keterangan yang disampaikan komikus untuk membantu pembaca memahami alur cerita dan disampaikan lewat kalimat.

5. Efek

Dalam komik dikenal dua macam efek, yakni:

1. Efek Suara

Efek suara menyatakan bunyi tertentu dalam bentuk tulisan yang mewakili suara atau bunyi.

2. Efek Gerak

Efek gerak adalah garis yang dibuat dan digunakan untuk menunjukkan gerakan atau kecepatan.

6. Karakter

Karakter adalah pemeran, tokoh atau orang yang berada dalam sebuah cerita.

7. *Background*

*Background* berkaitan erat dengan tema cerita. Latar belakang harus bisa menggambarkan suasana disekitar karakter sekaligus mendukung cerita.

### 2.1.2. Motion Comic

Menurut Wilhelm dalam jurnalnya *Motion Comic: A Digital Publishing Case Study* (2005) mengatakan penerbit buku komik telah berjuang untuk mengubah komik menjadi format digital agar diterima masyarakat dengan baik. Kesiapan untuk bereksperimen dalam bentuk-bentuk media digital baru adalah kunci untuk menciptakan sebuah wadah digital yang tepat untuk media grafis yang berat seperti komik. Grafis yang bernarasi sangat bergantung pada halaman yang penuh warna, yang dipindahkan ke dalam perangkat digital apapun dan mempertahankan format versi cetaknya. Bagaimana bisa penerbit melestarikan nilai seni dan struktur komik dan novel grafis pada platform digital?

Brooke Burgess, seorang produser video game dari Electronics Arts lelah dengan dunia bisnis video game dan memutuskan berpindah ke narrative project, dengan memanfaatkan web sebagai sarana storytelling pada tahun 1999. Pada tahun 2001, *Broken Saints 1* lahir. Dengan menggunakan animasi flash, Burgess memproduksi 24 episode yang total durasi 12 jam yang pada dasarnya adalah motion comic pertama. Untuk tahun 2001, dengan teknologi pada jaman itu, konsep motion comic ini terbilang inovatif dan segar. Dia menemukan cara untuk menerjemahkan apa yang awalnya dipahami sebagai novel grafis menjadi sesuatu yang dikonsumsi pada platform digital. *Broken Saints 1* diterima dengan baik dan bahkan memenangi beberapa penghargaan film kecil.

*Motion comic* pada dasarnya adalah *comic* yang merupakan seni statis, yaitu animasi sederhana dan suara untuk menciptakan cita rasa film ke dalam komik. Sehingga *motion comic* mengubah struktur yang melekat dalam komik.

Craig Mod dalam bukunya *Books in the Age of The Ipad* menyebut *motion comic* sebagai “konten dalam sebuah format”. *Motion comic* pada dasarnya tidak mengubah pengalaman membaca komik, tetapi kualitas dari pengalaman yang diubah, membaca buku dengan membaca sambil menonton *motion comic*.

*Motion comic* mungkin bisa diasumsikan sebagai langkah maju menuju media baru untuk *graphic storytelling*. Para profesional di industri komik menyadari bahwa konten buku komik sekarang diproduksi dengan tidak baik dalam hal menerjemahkannya ke dalam dunia digital.

*Motion comic* menerima banyak kritik. Tak seorang pun di industri penerbitan besar mampu menyempurnakannya secara digital. Aspek menjanjikannya adalah bahwa penerbit komik harus bereksperimen dengan media baru untuk menemukan media yang cocok untuk komik di dalam dunia digital. Wilhelm mengakhiri penerbit sebaiknya mulai melihat konten sebagai hal utama dibanding terus mendorong komik ke dalam format yang tidak sesuai.

## 2.2. *Storyboard*

Menurut Glebas (2008), script adalah perencanaan lisan untuk cerita sedangkan storyboard adalah perencanaan visualisasi dari cerita. *Storyboard* adalah jantung, pikiran, dan jiwa dari sebuah film. Hitchcock mengatakan jika *storyboard* selesai, maka film telah selesai sebanyak 95 persen dan sisanya adalah eksekusi.

### 2.2.1. *Sejarah dan Fungsi Storyboard*

Metode Disney dalam *storyboarding* adalah kebutuhan *filmmaker*. Ada ratusan atau ribuan drawing yang dibuat film. Awalnya Disney menaruh panel pada lantai, kemudian menaruhnya ke dinding sehingga semua tim kru bisa melihat semua storyboard.

Graham (seperti dikutip Glebas 2008) menjelaskan bahwa semua gambar pada storyboard dapat diganti atau dihilangkan, bisa berubah terus-menerus.

Tidak ada yang pasti, tidak ada yang tidak bisa diganti. Hanya karena satu posisi dari sebuah gambar pada board, mungkin untuk penambahan scene lucu atau hal lainnya bisa ditambahkan. Seluruh bagian dari storyboard bisa selalu ditukar.

Adegan close-up bisa diganti menjadi adegan medium shot. Animasi yang tidak perlu secara otomatis bisa dikesampingkan (hlm. 47).

Toth menjelaskan fungsi storyboard (seperti dikutip Glebas, 2008) bahwa Alfred Hitchcock, Delmar Daves mencatat semua masalahnya pada storyboard. Jika perencanaanya tidak bekerja pada storyboard maka juga tidak bekerja pada film, seperti yang dikutip Hitchcock (hlm. 47-48).

Project:

Artist:

Page:



Scene:  
Panel:



Scene:  
Panel:



Scene:  
Panel:

Simon Form: Film-Strybrd-3X Form provided by [www.YourResumeSucks.biz](http://www.YourResumeSucks.biz)

Gambar 2.7. Format Storyboard 16 :9 untuk Film  
( <http://atec.utdallas.edu/midori/Handsout/storyboard.htm> )

## 2.3. Camera

Menurut Ed Ghertner, penempatan kamera yang berbeda bisa membuat adegan menjadi menjadi emosional. Hal ini juga menunjukkan pentingnya composition yang jelas agar tidak membingungkan audiens. Karena hal itu, kamera adalah jendela audiens menuju suatu dunia yang ingin sutradara ceritakan. Tugas storyboard artis adalah untuk membimbing audiens memasuki dunia cerita dan jangan biarkan audiens sampai tersesat dalam cerita.

### 2.3.1. Shot Sizes

Menurut John Hart dalam bukunya *The Art of The Storyboard* (hlm. 49), salah satu aspek yang paling dinamis dalam sinematografi adalah kemampuan mengubah sudut kamera untuk menunjukkan perspektif yang berbeda, menyampaikan adegan yang berbeda atau menunjukkan semua yang ingin *filmmaker* berikan kepada penonton. Sudut kamera adalah cara kritis untuk tetap menjaga perhatian penonton untuk tetap tertarik dan fokus pada film.

Elements of cinema menambahkan shot sizes penting untuk variasi. Seorang filmmaker sejati harus memahami emosi, tujuan dan arti dibalik setiap jenis shot.

Jenis-jenis *shot* yang dipakai adalah:

#### 1. Ultra Wide Shot

Menurut Tony White, dalam bukunya *Animation from Pencils to Pixel* (hlm. 94), *extreme wide shot* digunakan untuk memberikan hubungan antara skala dan proporsi dengan karakter. Dengan begitu, penonton mengetahui posisi dan keadaan karakter saat *scene* berlangsung. *Shot* ini

biasanya berisi elemen *background* dan objek-objek pendukung dalam *scene*.



Gambar 2.8. *Extreme Wide Shot*  
(The Weinstein Company dan Columbia Pictures)

## 2. Wide Shot

Shot ini untuk menunjukkan gambaran langsung dari lokasi, objek, serta berhubungan dengan karakter dalam *scene*. Wide shot dipakai filmmaker untuk membangun suasana awal dalam sebuah *scene*. Selain itu Tony White melanjutkan, disebut *wide shot* karena karakter harus terlihat dalam shot ini (hlm. 94-95).



Gambar 2.9. *Wide Shot pada Django Unchained*  
(The Weinstein Company dan Columbia Picture)

### 3. Mid Shot

Shot ini digunakan untuk menunjukkan kegiatan yang dilakukan oleh karakter sehingga penonton mengetahui kegiatan yang dilakukan oleh karakter. Shot ini menampilkan karakter hanya dari kepala sampai pinggang (white, 2006, hlm. 96).



Gambar 2.10. *Mid Shot pada Inception*  
( Legendary Pictures )

### 4. Close Up (CU)

Shot ini untuk menangkap emosi karakter secara langsung pada audiens tanpa gangguan seperti objek pendukung di sekitarnya sehingga audiens bisa mengerti emosi yang dialami karakter. Close-up biasa dipakai pada film horror untuk memberikan kesan kaget atau menakutkan pada penonton (White, 2006, hlm 96-97).



Gambar 2.11. *Close-Up Shot pada Harry Potter and the Deathly Hallows*  
( Warner Bros Pictures)

#### 5. Extreme Close Up (ECU)

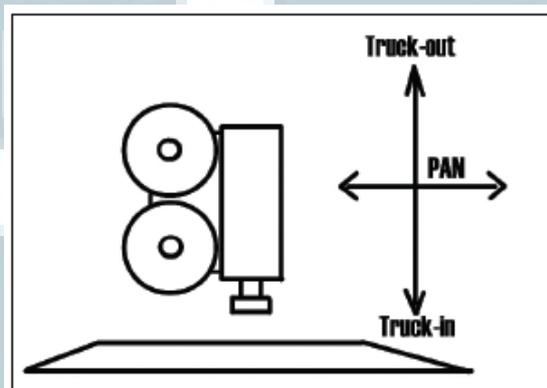
White dalam bukunya *Animation from Pencils to Pixels* (hlm. 97) menjelaskan shot ini dipakai untuk mendramatisasi *scene* dan dipakai pada bagian akhir dari suatu *action*. *Shot* ini mengambil jarak yang sangat dekat dengan karakter sehingga yang terlihat pada layar adalah detail terkecil dari karakter.



Gambar 2.12. *Close-Up Shot pada The Good, The Bad and The Ugly*.  
( United Artist )

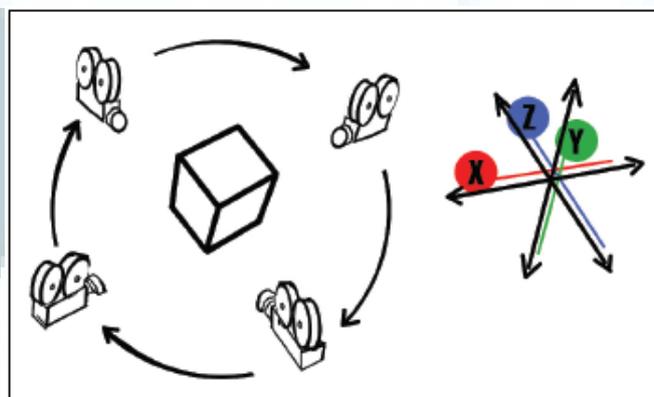
### 2.3.2. Camera Moves

Dalam *storyboard*, simbol *arrow* digunakan untuk mendeskripsikan pergerakan kamera untuk posisi kamera atau *field*. Dalam tradisional animasi (dua dimensional), pergerakan kamera ke samping disebut *pan* dan pergerakan kamera ke depan disebut *truck-in*. Pergerakan menjauh dari layar disebut *truck-out*. Pergerakan pada kamera virtual menggunakan huruf X.Y dan Z untuk mendeskripsikan pergerakan kamera.



Gambar 2.13. *Camera moves*

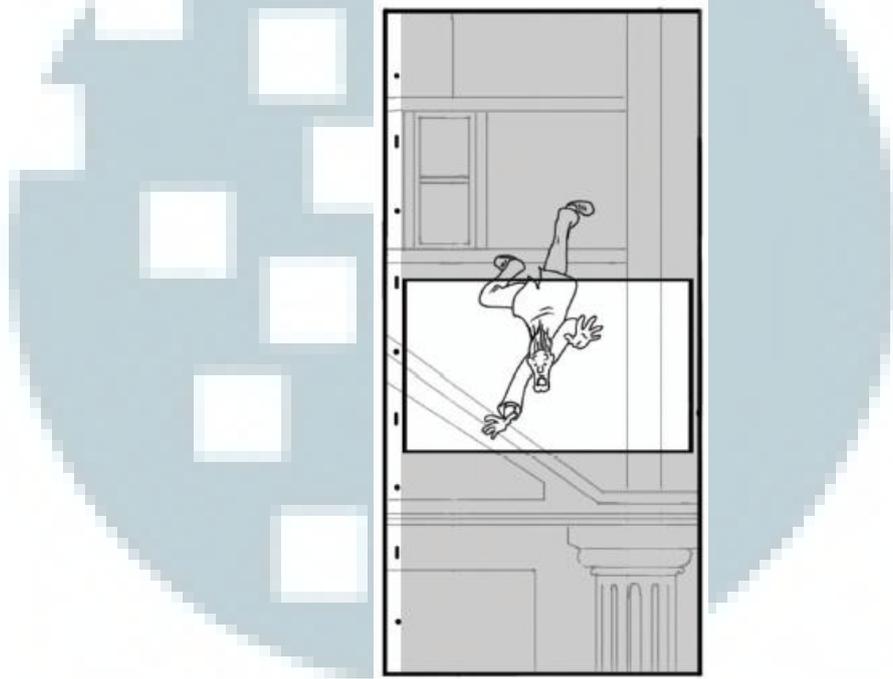
(Layout and Composition for Animation, 2010)



Gambar 2.14. *Virtual camera moves*

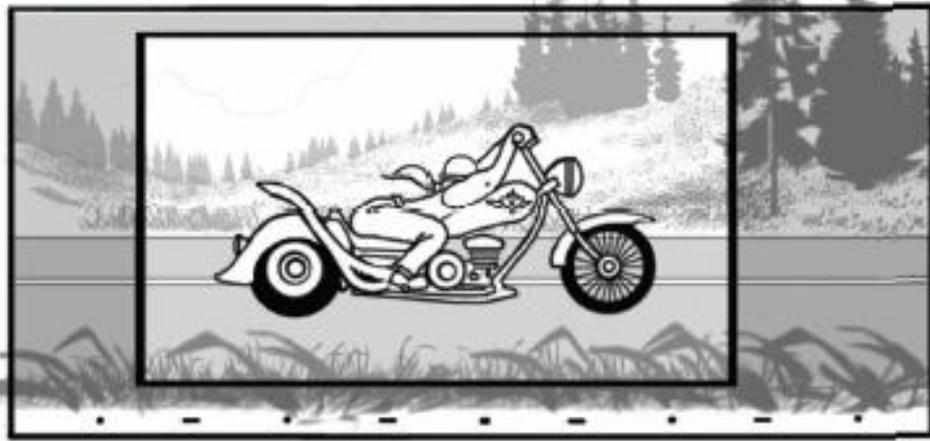
(Layout and Composition for Animation, 2010)

Pergerakan kamera menyamping atau pan, khususnya secara vertikal digunakan ketika sebuah *scene* “memanggil” *action* untuk muncul, jatuh atau naik. *Field* ditempatkan dalam sudut 90 derajat dan karakter atau objek akan digambar sejajar dengan pasak.



Gambar 2.15. *Vertical Pan*  
(Layout and Composition for Animation, 2010)

Selain vertikal pan, horizontal pan digunakan ketika sebuah *scene* memanggil *action* untuk muncul bergerak ke samping (misal dari timur ke barat). *Fields* akan ditempatkan secara horizontal pada kertas *pan*. Pergerakan bisa dibuat dengan satu atau dua cara: kamera bergerak secara horizontal melewati layar atau layar yang bergerak secara horizontal mengikuti kamera.



Gambar 2.16. *Horizontal Pan*  
(Layout and Composition for Animation, 2010)

### 2.3.3. Camera Angles

Terdapat 5 sudut yang bisa dipakai dalam membuat shot, yaitu:

1. Point of View (POV)

Ditempatkan sejajar dengan mata karakter sehingga penonton dapat melihat apa yang dilihat oleh karakter. POV berfungsi untuk seolah membagi rasa intim karakter kepada penonton. Jika POV mengambil sudut pandang protagonis, maka POV sering dipakai untuk memberikan rasa simpati. Tetapi jika POV mengambil sudut pandang antagonis, maka POV sering dipakai untuk memberi rasa takut.



Gambar 2.18. *Point of View*  
(The Weinstein Company dan Momentum Pictures)

## 2. High Angle

Kamera ditempatkan di atas subjek dengan lensa menunjuk ke bawah.

Membuat subjek terlihat kecil dan rentan.



Gambar 2.22. *High Angle*  
(Marvel dan Disney)

### 3. Low Angle

Low angle diambil dengan menempatkan kamera di bawah mata aktor.

Fungsi dari sudut ini adalah membuat karakter terlihat mendominasi.



Gambar 2.23. *Low Angle*

(The Weinstein Company dan Columbia Pictures)

### 4. Over the Shoulder

Kamera ditempatkan dibelakang pundak karakter. Kepala dan pundak

terlihat pada Foreground. Biasanya karakter kedua digunakan sebagai

subjek perhatian. OTS berfungsi untuk menunjukkan hubungan:

ketegangan, intim, keinginan, kebencian, penjara ataupun konspirasi.



Gambar 2.24. *Over the Shoulder*

(<http://www.elementsofcinema.com/cinematography/camera-angles-and-composition/>)

## 5. Two Shot

Two shot menampilkan 2 karakter pada penonton.



Gambar 2.25. *Two Shot*

(<http://www.elementsofcinema.com/cinematography/camera-angles-and-composition/>)

## 6. Frontal

Kamera ditempatkan di depan karakter sehingga memperlihatkan ekspresi pada wajah karakter.



Gambar 2.26. *Frontal*

( [http://www.virtualffs.co.uk/What\\_to\\_Send\\_Me.html](http://www.virtualffs.co.uk/What_to_Send_Me.html) )

## 7. Three-quarter Front

Kamera ditempatkan pada sisi 3/4 dari depan karakter untuk memperlihatkan perspektif pada karakter.



Gambar 2.27. *Three-quarter Front*

( [http://www.virtualffs.co.uk/What\\_to\\_Send\\_Me.html](http://www.virtualffs.co.uk/What_to_Send_Me.html) )

## 8. Profile

Kamera ditempatkan disamping karakter sehingga menampilkan kesan mencurigakan karena tidak menampilkan ekspresi dengan jelas.



Gambar 2.28. *Profile*

( [http://www.virtualffs.co.uk/What\\_to\\_Send\\_Me.html](http://www.virtualffs.co.uk/What_to_Send_Me.html) )

### 9. Three-quarter Rear

Kamera ditempatkan di sudut 3/4 belakang karakter. Shot ini biasanya dipakai pada salah satu karakter dalam shot *Over the Shoulder*.



Gambar 2.29. *Three Quarter Rear*

(<http://www.gettyimages.com/detail/photo/man-with-shaved-head-royalty-free-image/78400493> )

### 10. Rear

Kamera ditempatkan dibelakang karakter.



Gambar 2.30. *Rear*

(<http://www.gettyimages.com/detail/photo/rear-view-of-bald-hispanic-man-royalty-free-image/74855018> )

### 2.3.4. Composition

Menurut Stan Lee dalam bukunya *How to Draw Comics The Marvel Way*, komposisi berfungsi untuk membuat mata penonton tertarik dan menyampaikan pesan cerita yang ingin disampaikan komikus secara jelas. Aturan krusial yang tidak boleh dilupakan adalah semakin sederhana dalam merancang komik maka semakin mudah pembaca untuk mengerti dan menikmati komik tersebut. Kamu harus membuatnya menjadi menggairahkan, menakjubkan, kuat namun harus tetap sederhana.



Gambar 2.31. Composition

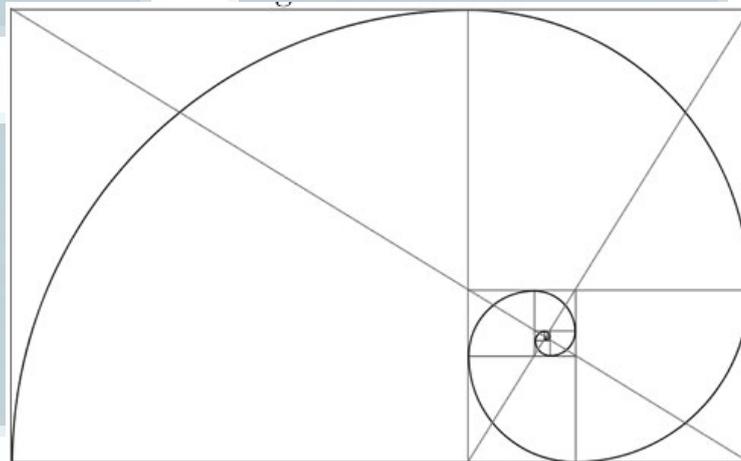
( *How to Draw Comics The Marvel Way*, 1978 )

Perhatikan bagaimana setiap elemen penting dari setiap panel diarahkan dari shaded areas. Meskipun area ini terlihat seperti formasi abstrak tetapi area ini menciptakan gambar secara satu kesatuan. Elemen pentingnya adalah yang dikelompokkan bukan yang tersebar.



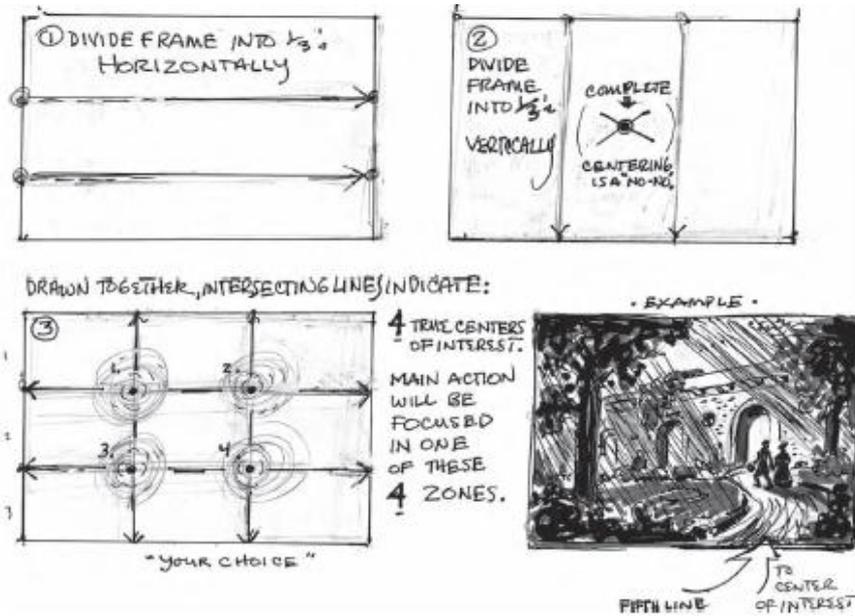
Gambar 2.32. Composition  
( How to Draw Comics The Marvel Way, 1978 )

John Hart dalam bukunya *The Art of Storyboard* (hlm. 37), aspek rasio yang digunakan dalam film adalah *widescreen* yakni dari 1.65:1 ke 2.55 : 1. Proporsi ini juga digunakan *storyboard artist* untuk menggambar setiap *frame*. Orang Yunani menyebutnya dengan *divine proportion* atau *golden rectangle*. Setiap komposisi profesional dari setiap *frame* film harus mengikuti prinsip artistik bersejarah ini untuk penempatan karakter, objek yang benar ataupun struktur gambar ke dalam setiap *frame* dari *storyboard*.

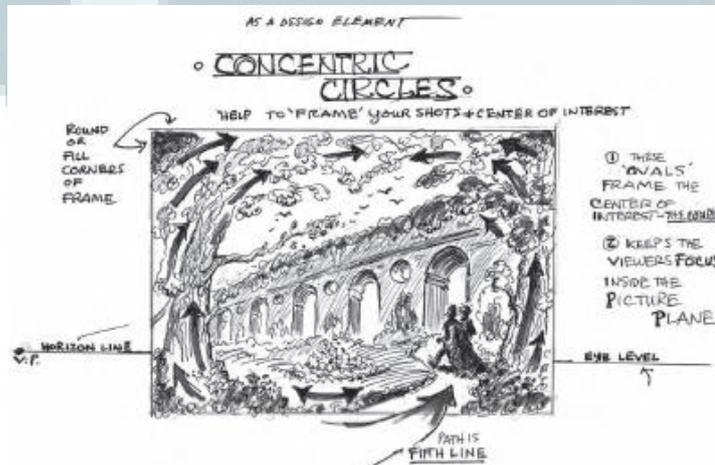


Gambar 2.33. *Divine Proportion* atau *Golden Rectangle*  
(<http://www.keplersdiscovery.com/DivineProportion.html>, 2007)

Persegi panjang pertama kali harus dibagi secara horizontal dan vertical menjadi tiga bagian. Titik-titik yang dibentuk oleh pertemuan garis horizontal dan vertikal selalu menjadi daerah pusat perhatian ditempatkan. Titik inilah yang disebut *Rule of Third*.



Gambar 2.34. *Rule of Third*  
 (Animation The Art of Storyboard, 1999)



Gambar 2.35. *Centre of Interest*  
 (Animation The Art of Storyboard, 1999)

## **2.4. HIV AIDS**

### **2.4.1. Sejarah**

Pintauli (n.d) menjelaskan penyakit ini pertama kali dilaporkan oleh Michael Gottlieb pada tahun 1981 pada pria homoseksual dan pecandu narkotik suntik di Los Angeles, Amerika Serikat. Sejak penemuan pertama ini, dalam beberapa tahun dilaporkan lagi sejumlah penderita dengan sindrome yang sama dari 46 negara bagian Amerika Serikat lainnya (hlm. 2).

Pintauli (n.d.) melanjutkan cepatnya penyebaran AIDS ke berbagai benua serta dampak yang terlihat pada penderita beserta keluarganya, disamping belum diketahuinya cara penanganan dan pengobatannya menyebabkan keresahan psikososial yang sangat besar dikalangan masyarakat dimana kasus AIDS banyak terjadi. Pada tahun-tahun pertama ditemukannya penyakit ini, belum diketahui bahwa agennya adalah retrovirus, namun diperkirakan bahwa penyebabnya adalah agen yang dapat menular. Baru pada akhir tahun 1983, para peneliti menemukan satu jenis retrovirus yang mulanya diberi nama Lympadenopati associated virus dan pada bulan Mei tahun 1986 disepakati menggunakan satu nama saja yaitu Human Immunodeficiency Hirus (HIV) (hlm. 2).

### **2.4.2. Patogenesis**

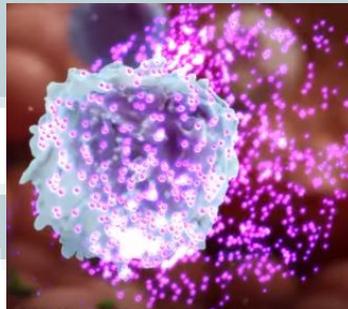
Pintauli (n.d.) menjelaskan bahwa HIV secara selektif akan menginfeksi sel yang berperan membentuk zat anti pada sistem immunitas sellular yaitu limfosit T4. Limfosit T4 menjadi sasaran dari virus ini karena sel tersebut mempunyai CD4 antigen pada membrannya, yang dapat berperan sebagai reseptor untuk virus

tersebut. Selain sel limfosit T4 yang menjadi sasaran HIV, sel monosit-makrofag, dan beberapa sel hemopoiesis di dalam sum-sum tulang, yang mempunyai CD4 antigen pada membrannya menjadi target dari HIV (hlm. 3).



Gambar 2.36. HIV

(<https://www.youtube.com/watch?v=ng22Ucr33aw>, 2013)



Gambar 2.37. Limfosit T mengeluarkan antigen

(<https://www.youtube.com/watch?v=ng22Ucr33aw>, 2013)

Pintauli (n.d) melanjutkan HIV sebagai virus RNA mempunyai enzim reverse transcriptase dimana pada kejadian infeksi mampu membentuk virus DNA. Virus DNA yang terbentuk ini masuk ke dalam inti sel target dan berintegrasi dengan DNA dari host dan menjadi provirus (DNA Provirus). DNA Provirus yang telah berintegrasi dengan sel DNA dari host (sel limfosit T4) akan ikut mengalami replikasi pada setiap terjadi proliferasi sel. Setiap hasil replikasi

DNA ini selanjutnya akan menghasilkan virus RNA, enzim reverse transcriptase dan protein virus (hlm. 3).



Gambar 2.38. HIV masuk ke dalam inti sel Limfosit T  
(<https://www.youtube.com/watch?v=ng22Ucr33aw>, 2013)



Gambar 2.39. HIV menduplikasi diri dan keluar dari dalam sel Limfosit T  
(<https://www.youtube.com/watch?v=ng22Ucr33aw>, 2013)



Gambar 2.40. Limfosit T mati  
(<https://www.youtube.com/watch?v=ng22Ucr33aw>, 2013)