



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

Dalam bukunya, Gunawan (2012) mengatakan bahwa animasi berasal dari kata *to animate*. Arti dari *to animate* itu sendiri adalah membuat seolah hidup memberikan nyawa dan membuatnya bergerak. Animasi adalah gambar yang diolah menjadi gambar bergerak. Dibagi menjadi 2 teknik yaitu animasi 2D dan 3D. Film 2D dan 3D mempunyai dimensi yang berbeda, 2D atau 2 Dimensi hanya memiliki tinggi dan lebar, sedangkan 3D atau 3 dimensi memiliki tinggi, lebar dan tebal.

Awal mula munculnya animasi adalah ketika 3.500 tahun lalu ada gambar di dinding yang menunjukkan kaki binatang digambar 4 pasang untuk menunjukkan pergerakan tersebut. Lalu di kerajaan Mesir, Ramses menggambarkan pergerakan Dewi Isis dengan menggambarnya sebanyak 110 kolom. Lalu munculah hal sejenis, seperti menggambarkan gerakan pada guci. Mulai tahun 1640, setelah kemunculan “Magic Latern” dari Anthonatius Kirchen, Peter Mark Roget menemukan kembali *persistence of vision*. *Persistence of vision* adalah obyek yang digerakan sedikit demi sedikit, membuat ilusi gambar menjadi seakan bergerak karena gambar tersebut diputar secara cepat dan terus menerus (Purves, 2010). Setelah itu munculah *Thaumatrope*, *Penakistoscope*, *Zoetrope*, *Praxinoscope*, dan akhirnya munculah *Flip book* yang berisi sekumpulan gambar,

yang jika diputar secara cepat akan menunjukkan pergerakan gambar tersebut, seperti prinsip *cell animation*.

2.2. *Stop motion*

Sawicki (2007) mengatakan dalam bukunya bahwa *stop motion* adalah proses menggerakkan benda 3D frame per frame, untuk menghasilkan gerakan. *Stop-motion* merupakan teknik yang memanipulasi gerakan obyek, misalnya menggunakan *clay*, boneka, atau potongan kertas yang digerakan satu persatu oleh animator dan setiap pergerakannya tersebut difoto. *Stop-motion* juga disebut *claymation* karena pembuatannya dengan menggunakan *clay*. *Stop motion* memiliki prinsip yang hampir sama dengan animasi 2D yang gerakannya digambarkan *frame-by-frame*, obyek seakan bergerak karena mempunyai banyak *frame* yang dijalankan secara beraturan. (Purves,2010)



Gambar 2.1.1. animator menggerakkan model

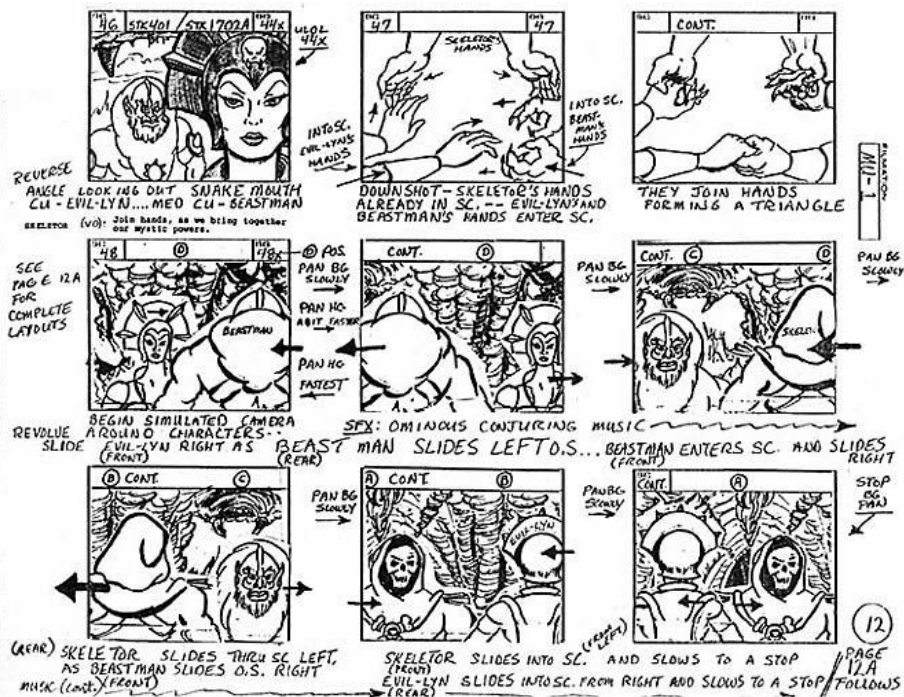
(http://1.bp.blogspot.com/-BsERxg3SYUo/Ty4xBLyhHnI/AAAAAAAAAacg/MUfZQX-zgJU/s1600/Proses+Pembuatan+Film+Shaun+The+Sheep_8.gif)

2.3. *Storyboard*

Torta dan Minuty (2011) mengatakan bahwa *storyboard* adalah gambar yang digunakan oleh sutradara sebagai media komunikasi untuk menggambarkan cerita kepada kru film lainnya. *Storyboard* sendiri berisikan gambar, ilustrasi atau foto yang digabungkan dengan keterangan tulisan. *Storyboard* adalah elemen penting untuk fase pra produksi sebuah film, karena dapat diketahui arah sudut sebuah kamera. Dalam proses pembuatan film setelah *script* jadi, *script* akan diolah menjadi *Shot list* lalu akan di buat *storyboard*. (Effendi,2009). Menurut Sullivan (2008), *storyboard* adalah *blueprint* atau sketsa dari sebuah film.

Untuk susunan dari *storyboard* itu sendiri, Torta (2011) mengatakan bahwa *storyboard* memiliki susunan, yang adalah sebagai berikut:

1. Nomor yang menunjukan *scene*
2. Nomor penanda urutan *Shot*
3. Bingkai yang akan ditangkap oleh kamera
4. Pergantian *Shot* dari panel satu ke panel lain
5. Panah penunjuk pergerakan kamera
6. Panah penunjuk pergerakan subyek
7. Benda apa saja yang akan masuk ke dalam bingkai kamera
8. Area yang akan dipakai untuk bergerak dan catatan khusus



Gambar 2.1.2. Contoh Storyboard dari Cosmic Comet

(http://www.robertartwriter.com/CosmicComet_files/MU_01_12.jpg)

2.4. Shot

Shot adalah salah satu unsur yang penting agar penyampaian cerita dalam sebuah film dapat dimengerti oleh penonton. Bowen (2013) mengatakan bahwa tanpa perancangan *Shot* yang baik dalam membuat *Shot*, makna cerita tidak dapat tersampaikan dengan baik pula. *Shot* adalah salah satu elemen penting yang ada dalam struktur pembuatan *storyboard*, seberapa besar subyek akan ditampilkan pada layar. Semakin besar obyek yang terlihat, semakin detail pula informasi yang didapatkan. Dalam bukunya Torta (2012) menuliskan bahwa *Shot* memiliki ukuran bidang/*scale Shot*, *angle movement* dan *editorial Shot*.

Seperti dikemukakan oleh Bowen (2013) framing, adalah penempatan obyek pada *Shot* dapat membuat gambar menjadi lebih baik, kuat, dan dapat dimengerti oleh penonton. *Shot* didukung dengan dua hal yaitu *Headroom* atau penempatan kepala karakter, *Look Room* atau ruang kosong di sekitar karakter, dan *Rule of third* atau posisi penempatan karakter. *Shot* memiliki

2.4.1. Tipe Shot

Seperti dikemukakan oleh Bowen (2013) framing, adalah penempatan obyek pada *Shot* dapat membuat gambar menjadi lebih baik, kuat, dan dapat dimengerti oleh penonton. Didukung dengan dua hal yaitu *Headroom* atau penempatan kepala karakter dan *Look Room* atau ruang kosong di sekitar karakter. Tortora (2011) mengatakan bahwa *Shot* dibagi dalam 9 tipe dari skala dan ukurannya yaitu:

1. *Extreme Close Up* (ECU) : *Shot* yang hanya menampilkan bagian kecil dan detail dari obyek. *Shot* ini digunakan untuk memberikan kesan dramatis, agar penonton lebih fokus hanya kepada bagian tersebut contohnya hanya menampilkan mata atau mulut tokoh saja.

U
M
M
N



Gambar 2.4.1.1. *Extreme Close Up*

(<http://www.mediacollege.com/video/Shots/Extreme-closeup.html>)

2. *Close Up (CU)* : Pada obyek manusia, *Shot* ini menampilkan dari ujung kening sampai ujung dagu. *Shot* ini mengambil gambar secara dekat, subyek lebih besar dibandingkan frame.



Gambar 2.4.1.2. *Close Up*

(<http://www.mediacollege.com/video/Shots/closeup.html>)

3. *Medium Shot (MS)* : *Shot* ini mengambil gambar dengan jarak normal pada obyek, biasanya mengambil gambar dari kepala sampai pinggang sang karakter.



Gambar 2.4.1.3. Medium Shot

(<http://www.mediacollege.com/video/Shots/Medium-closeup.html>)

4. Figure Shot (FS) : Shot ini juga biasa disebut dengan long Shot. Shot ini mengambil gambar dari ujung kaki ke ujung kepala dengan jarak normal.



Gambar 2.4.1.4. Figure Shot

(<https://www.google.co.id/search?q=figure+Shot&tbm=isch&tbo=u&source=univ&sa=X&ved=0ahUKEwiuxMOum5LVAhXDyrwKHxbnCX0QsAQIMg&biw=1366&bih=662#imgrc=KlhSC2BNcXFobM>)

5. Long Shot (LS) : Shot ini biasa disebut dengan Full Shot. Shot yang memperlihatkan seluruh badan yang terlihat jelas.



Gambar 2.4.1.5. Long Shot

(<https://i.ytimg.com/vi/laU2MI6X48I/maxresdefault.jpg>)

6. *Wide Shot (WS)* : Shot yang diambil dengan jarak jauh, biasa dipakai untuk mengambil gambar interior atau tempat dimana scene itu diambil. Objek manusia tetap terlihat cukup jelas didalamnya.



Gambar 2.4.1.6. Wide Shot

(<https://s3.amazonaws.com/pbblogassets/uploads/2015/08/Mad-Max-Wide-Shot.jpg>)

7. *Extreme Long Shot (ELS)* : Shot yang diambil dari jarak sangat jauh, sehingga obyek manusia terlihat sangat kecil di dalam frame.



Gambar 2.4.1.7. *Extreme Long Shot*

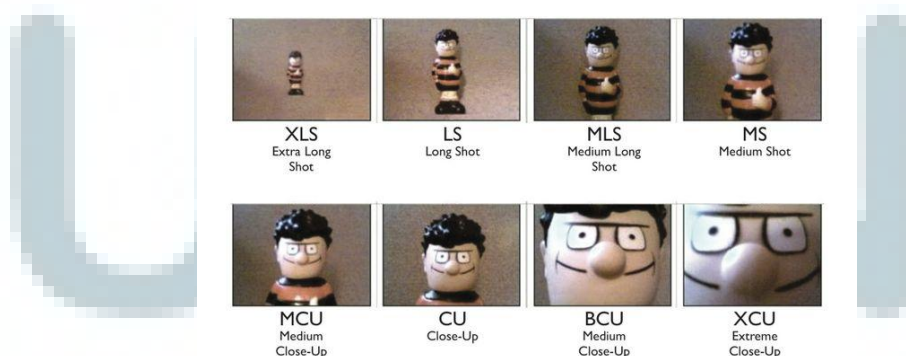
(<https://userscontent2.emaze.com/images/72526c21-325d-4b98-8aaf-ba2d96ca7c2f/f47f8561-298b-4c45-812c-8fc5b2d8fdb0.jpg>)

Sedangkan tipe *Shot* menurut Bowen dan Thompson (2013) juga ada 9 jenis tetapi dengan penjelasan sebagai berikut:

- a. *Extreme long Shot / Extreme wide Shot* : Biasa untuk shooting exterior yang besar. Lebih menunjukkan informasi lokasi seperti kota, pedesaan, padang gurun, laut, dan medan pertempuran, serta lain lain. Karakter hanya terlihat gerakannya saja.
- b. *Very long Shot / very wide Shot*: digunakan untuk interior atau exterior yang cukup tinggi dan besar seperti gudang, hangar pesawat, arena olahraga. Manusia terlihat tapi tidak detail.
- c. *Long Shot/ wide Shot*: menunjukkan karakter seluruh badan. Interior maupun exterior. Masih bisa digunakan untuk *Establish Shot*. Khususnya untuk menunjukkan interior dan exterior yang kecil seperti tampilan depan toko. Karakter terlihat gender, baju, dan pergerakannya.
- d. *Medium long Shot*: atau *knee Shot* dapat digunakan untuk *Shot* interior atau exterior. Baju, jenis kelamin dan ekspresi manusia dapat terlihat.

- e. *Medium Shot*: sosok manusia terlihat arah melihatnya. Baju dan detail rambut terlihat cukup jelas. Gerakan tokoh menjadi konsentrasi utama dalam *Shot* ini. Terlihat seorang tokoh sedang berada dimana.
- f. *Medium Close Up*: *Shot* diambil dari ujung kepala sampai dada. Biasa *Shot* ini disebut dengan *bust Shot* atau *two botton*, sesuai dengan kostum yang dikenakan. Arah pandang dan emosi karakter cukup terlihat jelas.
- g. *Close-up*: fokus ke wajah karakter menampilkan keadaan kesehatan karakter. fokus ke wajah, ekspresi dan riasan. Dapat dimengerti dimana tokoh sedang berada dari kostum dan pencahayaan. Menurut Mercado (2010) *Close Up* berguna untuk menunjukkan jalan cerita, seperti tingkah karakter atau ekspresi sang karakter.
- h. *Big Close Up UK/ Choker (US)*: Ekspresi terlihat sangat jelas, saat terlihat marah, senang, ataupun sedih.
- i. *Extreme close-up*: fokus ke salah satu bagian tubuh atau wajah, untuk memperlihatkan ekspresi lebih mendalam. Latar belakang tempat tidak terlihat.

SHOT SIZES



Gambar 2.4.1.7. *Shot Size*

(<https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/736x/bc/42/f0/bc42f09c341ed99916ed389555128ca3.jpg>)

2.4.2. Shot Angle

Camera angle menurut Bowen (2013) adalah sudut pandang kamera.

Pengambilan obyek dari sudut posisi kamera.

Menurut Torta (2011) berikut adalah beberapa jenis penempatan kamera:

1. *High-Angle* : posisi kamera yang ditempatkan diatas garis mata, sehingga membuat obyek terlihat lebih pendek atau kecil.



Gambar 2.4.2.1. *High Angle*

(<http://www.elementsofcinema.com/images/matilda-high-angle.jpg>)

2. *Aerial Shot* : kamera yang ditempatkan di tempat yang tinggi, atau pengambilan gambarnya dari sisi atas, misal menggunakan helikopter, pesawat dan semacamnya untuk menunjukkan pemandangan.



Gambar 2.4.2.2. *Aerial Shot*

(<https://www0.landgate.wa.gov.au/data/assets/image/0006/10698/ExtractedImagery.jpg>)

3. *Low-Angle* : kamera yang ditempatkan dibawah garis mata. Membuat obyek terlihat besar, tinggi atau kedudukannya lebih tinggi.



A low angle incorporated in this shot from *Matilda* (1996).
The purpose is to make the audience share the little girl's perspective.

Gambar 2.4.2.3. *Low Angle*

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

4. *Profile* : posisi kamera yang penempatannya berada di samping dari obyek, khususnya kepala manusia.



Gambar 2.4.2.4. *Profile Shot*

(<http://i58.tinypic.com/11v02te.jpg>)

5. *Straight On or Frontal* : penempatan kamera berada di depan dari obyek yang berada dalam bingkai.



Gambar 2.4.2.5. *Straight On*

(<https://mrforgetful21.wordpress.com/2014/10/01/camera-angles/>)

6. *Over the Shoulder Shot* : posisi kamera yang berada di bahu seseorang, yang arahnya ke lawan bicara orang tersebut, sehingga terlihat jika sedang berbicara satu sama lain.



Gambar 2.4.2.6. Over the Shoulder

(<https://filmcameracourse.files.wordpress.com/2015/03/over-the-shoulder.jpg>)

7. *Reverse Shot* atau *Reverse Angle* : *Shot* yang diambil dari sisi lain dari *Shot* yang sebelumnya muncul.



Gambar 2.4.2.7. *Reverse Shot*

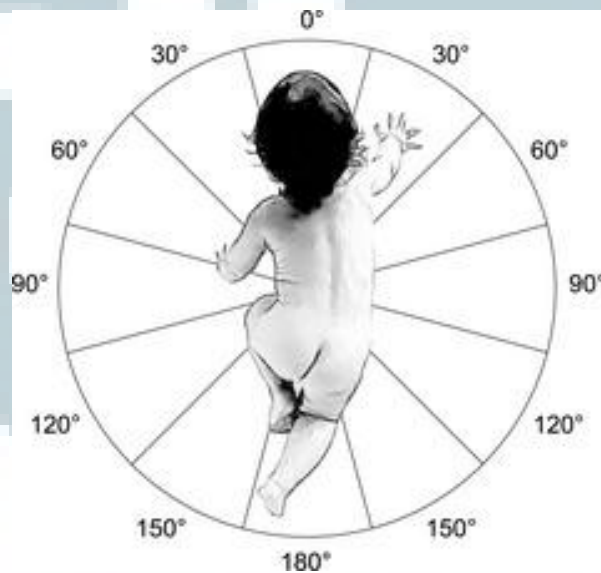
(https://s3.amazonaws.com/pbblogassets/uploads/2016/02/Shot_Reverse_Shot_Wolf-865x505.jpg)

8. *Canted Frame* : biasa di sebut *dutch angle* adalah *Shot* yang di putar 25 sampai 45 derajat secara horizontal.



Gambar 2.4.2.8. *Dutch Angle*

(<https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/736x/2c/bd/54/2cbd5428ca154f54c26503ce999d89d7.jpg>)



Gambar 2.4.2.9. Clock Face Method

(https://www.researchgate.net/profile/Scott_Robinson3/publication/263931881/figure/fig2/AS:271805453697049@1441814878764/Figure-2-Virtual-clock-face-illustrating-the-method-used-to-score-changes-in-body.png)

Gambar diatas menunjukkan pernyataan Bowen (2013) yang berpendapat bahwa posisi kamera ada yang mengelilingi karakter, atau penempatannya terdapat pada sekeliling dari karakter tersebut. Berikut penjelasannya:

- a. The Frontal View: *angle* yang diambil dari sisi depan atau 0° karakter. Sehingga ekspresi karakter dapat terlihat.
- b. The $\frac{3}{4}$ View: kamera ditempatkan $\frac{3}{4}$ dari frontal view *angle* atau 45° dari depan sang karakter.
- c. The Profile View: kamera ditempatkan di sisi samping karakter.
- d. The $\frac{3}{4}$ Back View: kamera ditempatkan $\frac{3}{4}$ dari full back view *angle* atau 165° dari depan sang karakter.
- e. The Full Back View: *angle* kamera yang diambil dari sisi belakang karakter.

2.4.3. Camera Movement

Pergerakan kamera adalah hal penting dalam film. Pergerakan kamera dapat membuat penonton mendapatkan pengalaman seperti di dalam film tersebut., seperti yang dikatakan Vineyard (2008). Pergerakan kamera memiliki beberapa teknik yaitu:

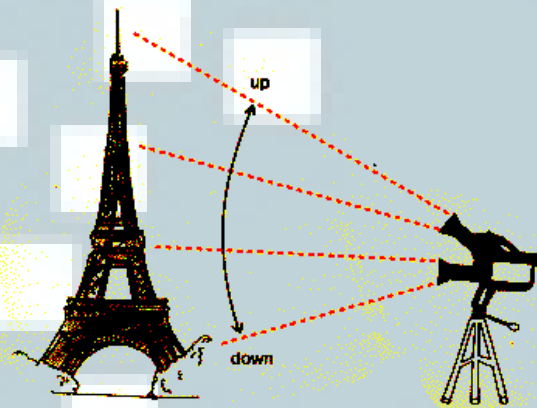
1. *Dolly Shot*: atau *Tracking Shot* Pergerakan kamera yang kameranya di kaitkan di tracker atau rel tertentu. Bergerak maju atau mundur.



Gambar 2.4.3.1. *Dolly Shot*

(https://en.wikipedia.org/wiki/Tracking_Shot#/media/File:AlamoFilming.jpg)

2. *Tilt*: pergerakan kamera secara vertikal, naik atau turun mengikuti obyek, tetapi dengan posisi kamera yang diam di tempat. biasa digunakan untuk menunjukkan tempat yang tinggi seperti gedung pencakar langit, atau dalam bukunya Baksin (2009) mengatakan bahwa jika dilakukan secara perlahan, teknik pengambilan gambar ini memberikan kesan penasaran.



Gambar 2.4.3.2. *Tilt Shot*

(<https://davismonique98.files.wordpress.com/2013/11/tilt.gif>)

3. *Boom Shot* : atau disebut juga *jib Shot*, kameranya di pasangkan ke *boom* untuk *angle Shot* yang tinggi.



Gambar 2.4.3.3. *Boom Shot*

(<https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/7/7b/Jib-up.jpg>)

4. *Crane Shot*: Kamera di pasangkan pada crane dan biasa untuk mengambil gambar dari atas atau untuk mengambil gambar jauh dari subyek.



Gambar 2.4.3.4. *Crane Shot*

https://en.wikipedia.org/wiki/Crane_Shot#/media/File:Telescopic_operator_crane.JPG

5. *Car Mount*: *Shot* yang kameranya diletakan atau di kaitkan ke mobil atau kendaraan lain.



Gambar 2.4.3.5. *Car Mount*

(https://media.dcrainmaker.com/images/2015/08/GoPro-Hero4-Session-Mounted-Car-Suction-Cup-Back_thumb.jpg)

6. *Static Shot*: *Shot* yang diam atau kamera dan framenya tidak bergerak saat pengambilan gambar. Kamera biasa diletakan di atas tripod.



Gambar 2.4.3.6. *Static Shot*

(http://www.grantwakefield.com/4k_timelapse_04.jpg)

7. *Steadicam Shot*: pengambilan gambar yang kameranya dipegang oleh operator atau di rekatkan di bagian tubuh operator dengan menggunakan alat bantu atau dipegang sendiri oleh operator tersebut.



Gambar 2.4.3.7. *Steadycam*

(<https://cdn.static-bl.com/additionalimage/LGSoloExampleBL.jpg>)

8. Pan: Pergerakan kamera mengikuti objek dari satu sisi ke sisi lain secara horizontal, tetapi kamera tetap berada di satu tempat. Biasa digunakan untuk menunjukkan panorama pemandangan.(Vineyard.2008)

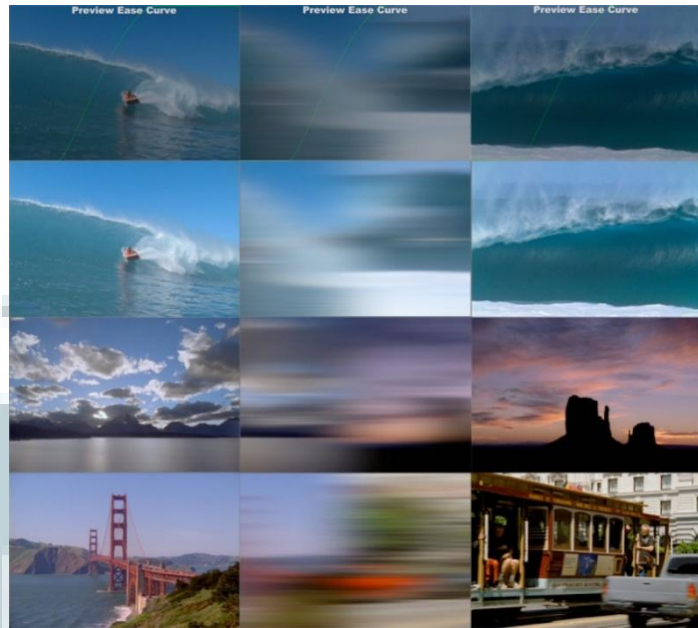


Gambar 2.4.3.8. *Pan*

(https://s3.amazonaws.com/red_3/uploads/asset_image/image/50fdc3db2f74a95bc1000094/panning-diagram1.jpg)

9. Swish Pan: *Shot* yang perpindahan kameranya sangat cepat sehingga sulit untuk di observasi.

UMMN



Gambar 2.4.3.9. *Swish pan*

(<http://web.borissfx.com/helpdocs/wp-content/uploads/2013/07/swish-pan.jpg>)

10. Whip Pan: *Shot* yang perpindahan kameranya cepat sehingga saat perpindahannya terlihat blur.



Gambar 2.4.3.10. *Whip Pan*

([https://1.bp.blogspot.com/-](https://1.bp.blogspot.com/-hfmzpqJXki/VGmDeZhfscl/AAAAAAAAAGvY/ccQ4TE6ndE8/s1600/product-free-1-med.jpg)

[hfmzpqJXki/VGmDeZhfscl/AAAAAAAAAGvY/ccQ4TE6ndE8/s1600/product-free-1-med.jpg](https://1.bp.blogspot.com/-hfmzpqJXki/VGmDeZhfscl/AAAAAAAAAGvY/ccQ4TE6ndE8/s1600/product-free-1-med.jpg))

11. Tracking *Shot*: Pergerakan kamera yang kameranya berpindah mengikuti obyek dan latarnya.



Gambar 2.4.3.11. *Tracking Shot*

(http://www.trillian.tv/articles_jpgs/directing/Dolly%202.jpg)

12. *Zoom*: Memperbesar dan memperkecil obyek tanpa menggerakkan kamera tetapi memainkan focal length dari kamera tersebut .



Gambar 2.4.3.12. *Crane Shot*

(https://c.slashgear.com/wp-content/uploads/2012/08/S800c_zoom_02-580x148.jpeg)

13. *Zolly*: *Shot* yang menggabungkan antara *zoom* dan *dolly*. Kamera bergerak maju atau mundur dan dimainkan *focal length* nya.



Gambar 2.4.3.13. *Zolly*

(<https://www.youtube.com/watch?v=ANfb6dGIUqw>)

14. *Smash Zoom*: Gabungan *Shot dolly* dan *zoom* yang sangat cepat.
15. *Follow Shot*: *Shot* yang kameranya mengikuti pergerakan dari subyek dari tempat yang tidak bergerak, seperti *tilt* dan *pan*.



Gambar 2.4.3.4. *Follow Shot*

([https://ak6.picdn.net/shutterstock/videos/6534995/thumb/1.jpg?i10c=img.resize\(height:160\)](https://ak6.picdn.net/shutterstock/videos/6534995/thumb/1.jpg?i10c=img.resize(height:160)))

2.4.4. *Editorial Shot*

Editorial Shot adalah *Shot* yang digunakan untuk memperjelas jalan cerita dari suatu film. Dalam *editorial Shot* terdapat 10 jenis *Shot*. Yaitu:

- a. *Establish Shot*: *Shot* yang menunjukkan latar tempat dari film tersebut. Biasanya menggunakan *wide Shot* atau *long Shot*.
- b. *Cutaway*: *Shot* yang diambil dari *angle* dan atau *focal length* yang berbeda dari master nya. Untuk menunjukkan gerakan yang tertutupi di master *Shot*.
- c. *Match cut / Dissolve*: potongan dari scene yang berbeda dari scene yang sebelumnya tetapi terjadi di waktu yang sama.
- d. *Point of View*: *Shot* yang diambil dari sudut pandang pengelihat subyek melalui kamera.

- e. *Master Shot*: *Shot* yang diambil sepanjang scene dari awal hingga akhir, dari *angle* yang memperlihatkan semua pemain dalam satu layar.
- f. *Reaction Shot*: menunjukkan ekspresi dari aktor yang menunjukkan reaksi dari aksi atau kata kata tokoh lain.
- g. *Objective Shot*: *Shot* yang dilihat bukan dari sisi pandang subyek.
- h. *Subjective Shot*: *Shot* yang diambil dari sudut pandang subyek.
- i. *Freeze frame Shot*: scene yang tidak banyak gerakan atau gambar.
- j. *Jump cut*: *Shot* yang awal dan akhirnya menyatu, sehingga obyek loncat ke posisi barunya.

U M N