



### **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

Gambar-gambar sekuensial dapat menghasilkan ilusi bergerak, jika digambar berurutan lebih detail dari satu pose ke pose berikutnya, lalu digerakkan dengan dibalikkan secara cepat halaman gambar-gambar tersebut. Ilusi bergerak inilah yang disebut dengan istilah animasi (Williams, 2008). Peter Mark Roget (seperti dikutip Williams, 2008) mencetuskan prinsip “*The Persistence of Vision*”. Prinsip ini mengutarakan kemampuan mata untuk menangkap objek selama sepersekian detik, memberi kesan seolah gambar-gambar ini hidup. Pencetusan prinsip ini lambat laun melahirkan berbagai alat-alat hiburan yang mampu menciptakan gambar bergerak. Bagi Withrow (2009), animasi adalah seni pemberi nafas kehidupan ke dalam gambar tetap (*still pictures*). Dengan kata lain, animasi adalah serial gambar berurutan dipertunjukkan dengan cepat untuk membuat ilusi optik karena fenomena *Persistence of Vision*.

Withrow (2009) mengatakan, animasi dengan cepat berkembang pesat, berevolusi secara teknis dari animasi *flip-book* (menggerakkan secara cepat gambar-gambar sekuens di buku) sampai film *live-action* dengan efek-efek animasi. Sebuah karya animasi dapat antara penuh (gerakan halus) atau terbatas (gerakan patah-patah), lalu dikombinasikan dengan suara dan teknis-teknis lainnya untuk menghasilkan karya luar-biasa. Berikut adalah jenis-jenis karya animasi menurut Withrow:

1. Animasi dua dimensi tradisional, atau *cel animation*;
2. Kolase atau *cut-out*;
3. *Motion graphics*;
4. *Stop-motion*;
5. *2D digital bitmap*;
6. *2D digital vector*;
7. *3D digital*.

### 2.1.1 Animasi Dua Dimensi

Dalam animasi dua dimensi, tahap kerja dasarnya umum dilaksanakan di dalam studio-studio. Tahap kerja dasar ini tidak baku dan bisa berbeda-beda tergantung proyeknya. Animator pada umumnya mengikuti tahap kerja umum pembuatan film *live-action* berurutan terdiri dari:

1. Tahap pengembangan atau pra-produksi

Kegiatan di dalamnya adalah meneliti, menulis skenario, merancang *storyboard*, desain karakter dan *layout*, pra-visualisasi, pendanaan, dan pengambilan suara.

2. Tahap produksi

Pengerjaan animasi di bawah arahan sutradara.

3. Tahap paska-produksi

Selesai animasi, dilanjutkan dengan *compositing*, *edit*, rekaman musik dan suara, desain judul, *render*, pemasaran dan terakhir distribusi (Withrow, 2009).

## 2.2. Shot

### 2.2.1 Definisi dan Peran Shot

Metz (seperti dikutip oleh Hart, 2008) menyebutkan *shot* adalah komponen terkecil dari *storyboard* atau film. Dengan kata lain, sebuah film terdiri dari *shot-shot*. Lalu *shot-shot* terdiri dari *frame* (satu gambar).

Berikut merupakan pengertian dari *shot*:

1. *Shot* adalah serial dari *frame* atau gambar yang bergerak tanpa terganggu dalam suatu periode waktu (Sklar, n. d.).
2. *Shot* adalah elemen terkecil dari informasi visual yang ditangkap suatu waktu oleh kamera yang menunjukkan aksi dan kejadian tertentu (Thompson & Bowen, 2009).

*Shot* dalam film merupakan aspek penting dalam film di mana komposisi visual (*visual composition*) meliputi arah pengambilan gambar (*camera angle*), transisi (*transition*), dan potongan (*cuts*), digunakan untuk mengkomunikasikan emosi, ide dan gerakan. Bagi Vineyard (2008), komposisi mendeskripsikan bagaimana seorang sutradara memosisikan, mengelompokkan, mengatur, dan melihat objek di dalam *frame* ketika ia merekam adegan. Setiap komposisi yang dibuat per adegan memiliki makna dan alasan tertentu.

### 2.2.2 Prinsip Komposisi Visual Film

Secara visual, Block (2008) membaginya menjadi lima komponen yaitu, ruang, garis dan bentuk, *tone*, warna, gerakan, dan ritme. Pada penulisan ini difokuskan

pada ruang, garis dan bentuk, *tone*, serta gerakan saja. Berikut adalah penjelasan untuk empat komponen tersebut:

### 1. Ruang

Dalam konteks ini, Block membagi definisi ruang menjadi tiga, yakni, ruang fisik di depan kamera, ruang di dalam layar (*screen*), dan bentuk serta ukuran spasial dari layar (*screen*) itu sendiri. Ruang membahas perspektif, latar belakang, latar tengah dan latar depan yang menjadi panggung aktor dan objek dalam layar. Selain itu dalam bukunya, Block membahas mengenai *surface divisions* atau pembagian *frame*. Satu *frame*, dapat dibagi menjadi beberapa bagian, menjadi setengah, menjadi tiga dan jumlah apapun tergantung kebutuhan. Berikut merupakan fungsi pembagian *frame* menurut Block:

- a. Menekankan kesamaan atau perbedaan antar objek dalam *frame*.
- b. Alat untuk mengarahkan mata penonton ke area spesifik dalam *frame*.
- c. Alat untuk mengubah atau menggantikan ukuran dari *aspect ratio*.
- d. Mengomunikasikan situasi cerita dalam *frame*.

### 2. Garis dan bentuk

Garis yang dimaksud oleh Block adalah garis imajiner, dengan fungsi memberi persepsi tertentu. Semua 'bentuk' merupakan hasil konstruksi dari garis. Block menjabarkan cara mengontrol garis dan bentuk dalam menyutradarai adegan:

- a. Dalam dunia modern, sebagian besar garis adalah vertikal atau horizontal, terbentuk dari konstruksi arsitektur. Sutradara hendaknya mengetahui motif linear dari *shot* agar dapat menggunakan garis dalam lokasi cerita.
- b. Garis terbentuk karena kontras warna dan *tone*, sehingga garis dapat dibentuk dengan perancangan cahaya. Mengatur terang gelap objek dapat menghasilkan efek atau persepsi garis tertentu.
- c. Ketika objek bergerak, tercipta garis horizontal, vertikal, diagonal, atau jalur. Masing-masing jenis garis memiliki fungsi intensitas berbeda yang dapat dipakai sebagai alat penceritaan visual.

### 3. *Tone*

Terang gelap dari objek dalam komposisi visual ketika visual ada dalam bentuk *grayscale*.

### 4. Gerakan

Dalam konteks ini, gerakan menjadi alat untuk memindahkan objek, atau kamera untuk mengarahkan mata penonton ke fokus tertentu. Pada dunia layar, hanya ada tiga hal yang dapat bergerak, yaitu objek, kamera, dan fokus perhatian penonton ketika menonton layar. Dalam skripsi ini, penulis fokus pada pergerakan kamera (*camera movement*).

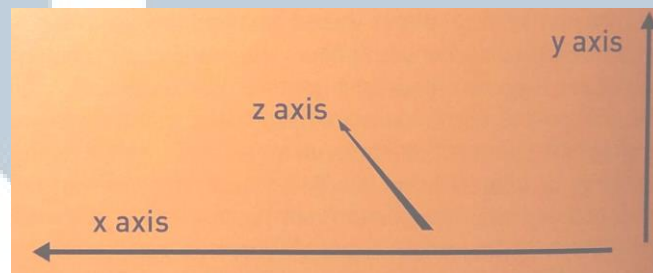
Mercado (2010) menuliskan, seiring berkembangnya bahasa sinema, berbagai aturan komposisi telah distandarisasi, bagaimana standar tersebut diaplikasikan ke dalam berbagai *shot*. Aturan-aturan tersebut masih fleksibel dan bahkan masih dapat diubah tergantung keperluannya (hlm. XIV). Mercado lalu menyebutkan macam-macam prinsip utama komposisi visual (penulis hanya memasukkan

prinsip-prinsip yang dapat diaplikasikan pada animasi). Penulis menggabungkan teori Mercado dengan teori dari Sijll (2005) dalam buku *Cinematic Storytelling*, sebagai berikut:

1. *Aspect ratio*,

Setiap keputusan berkaitan dengan komposisi akan didefinisikan oleh dimensi dari *frame* yang dipakai.

2. *Frame axes*,



Gambar 2.1. Peneliti *Frame Axes*

(Mercado, 2010)

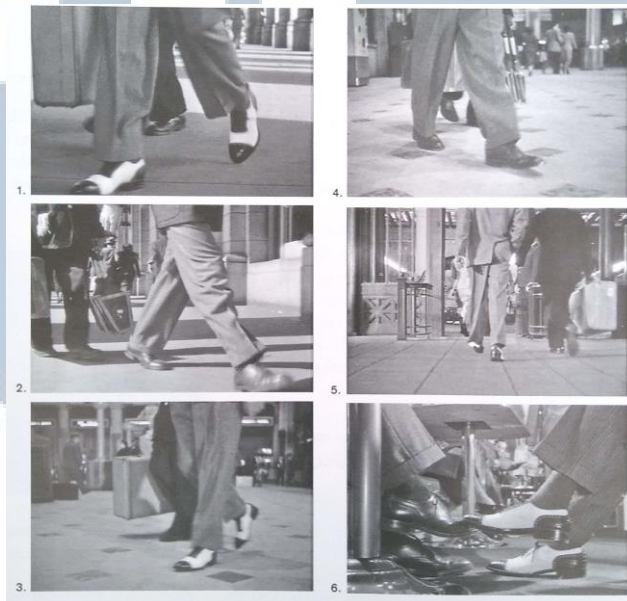
Dalam teori Bruce Block, *frame axes* menjelaskan ruang dan persepsi spasial. Sebuah *frame* pada dasarnya dua dimensional, sehingga terdiri dari dua axis, yaitu: horizontal (axis x) atau vertikal (axis y). Axis ketiga dikenal dengan axis z, memperlihatkan kedalaman dalam *frame*. Contohnya, sebuah adegan di koridor dalam gedung menekankan axis z.

Sijl (2005), memasukkan teori axis ini ke dalam penyutradaraan layar (*screen direction*).

- a. Axis X mengacu pada garis bayangan memotong *frame* secara horizontal. Pada elemen film, *shot axis X* dapat memberi petunjuk konflik yang akan terjadi seperti dalam film *Strangers on a Train*. Bagi siapapun yang memiliki



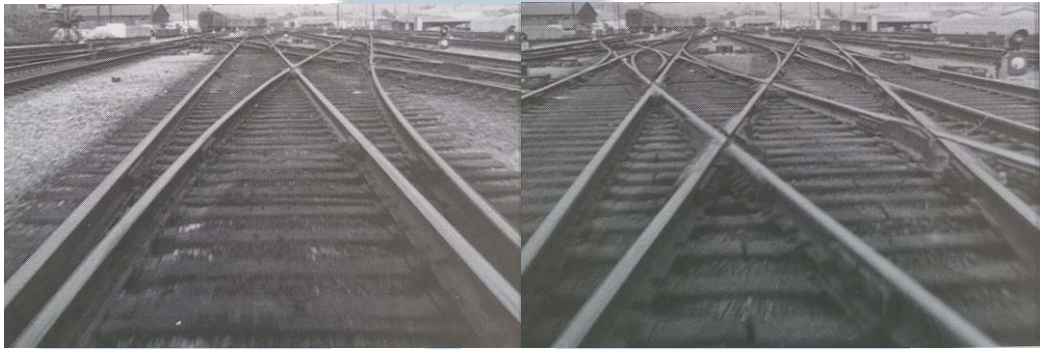
budaya membaca dari kiri ke kanan, pergerakan dari kiri ke kanan pada *shot*, memberi kesan nyaman dan normal. Biasanya karakter pahlawan bergerak dari kiri ke kanan. Pergerakan sebaliknya, dari kanan ke kiri memberi efek tidak nyaman, sehingga sering digunakan sebagai pergerakan dari karakter antagonis.



Gambar 2.2. Pergerakan pada axis X mengisyaratkan akan terjadinya pertemuan antara dua karakter pada film *Strangers on a Train*.  
(Sijll, 2005)

- b. Axis Y, garis bayang memotong *frame* secara vertikal, dari atas ke bawah dan sebaliknya atau utara-selatan. Axis Y dapat membangun jalan linear teratur dan tetap. Jalan linear ini memberi kesan keamanan dan normal. Jadi, ketika objek berjalan tetap sesuai garis linear ini, penonton berekspektasi kejadian positif selanjutnya. Akan tetapi jika tiba-tiba jalan lurus tersebut dibelokkan, memberi petunjuk akan terjadinya konflik di sana.





Gambar 2.3. Pergerakan pada axis Y pada film *Strangers on a Train* (Sjill, 2005)

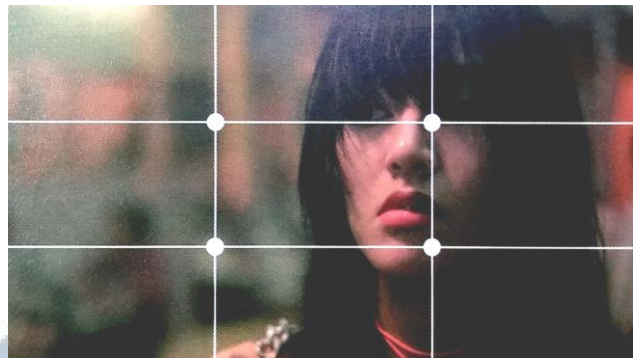
- c. Axis Z, garis bayang ditarik dari *foreground* (objek paling depan) ke *background* (objek paling belakang) atau sebaliknya. Axis Z memberi kesan tiga dimensi atau *depth of field*. Axis Z, selain menunjukkan kedalaman (dijelaskan lebih lanjut pada “*Depth cues*” di bawah), pergerakan objek atau karakter pada Axis Z menimbulkan perubahan ukuran. Dilanjutkan dengan pengalihan fokus dari satu karakter ke karakter lainnya menggunakan pergerakan *rack focus*.
- d. Axis XY, atau dengan kata lain komposisi diagonal. Komposisi *shot* diagonal memberi efek pergerakan cepat dari atas ke bawah. Efek pergerakan ini meningkatkan intensitas ketegangan, karena konflik dapat seketika terjadi begitu objek atau karakter bergerak tersebut sampai di bawah.

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



Gambar 2.4. Komposisi diagonal pada film *Metropolis* dan *Piano*  
(Sijll, 2005)

### 3. *The rule of thirds,*



Gambar 2.5. Komposisi *Rule of Third*  
(Mercado, 2010)

Salah satu aturan komposisi tertua. Sebuah *frame* seakan dibagi menjadi tiga bagian, panjang kali lebar, dibatasi dengan garis tak terlihat, sehingga satu *frame* terbagi menjadi sembilan kotak. Keempat titik temu dari empat garis ini, biasa

digunakan sebagai patokan untuk meletakkan objek yang menjadi pusat perhatian. Jika objek utama diletakkan berpatok pada garis dan titik tersebut, akan mewujudkan komposisi visual yang rapi dan harmonis.

4. *Hitchcock's rule,*



Gambar 2.6. Komposisi *Hitchcock's Rule*  
(*Mercado*, 2010)

Aturan yang digagas oleh Alfred Hitchcock ini menekankan bahwa besar kecilnya ukuran objek di dalam sebuah *shot*, seharusnya secara langsung menekankan kepentingan objek tersebut di dalam momen cerita. Prinsip ini dapat digunakan demi menciptakan tekanan (*tension*) atau ketegangan (*suspense*) dalam film.

5. *Balanced/ unbalanced compositions,*



Gambar 2.7. Komposisi seimbang  
(*Mercado*, 2010)



Gambar 2.8. Komposisi tidak seimbang  
(Mercado, 2010)

Peletakan objek dan figur pada *shot* dapat memberi persepsi keseimbangan. Misalnya objek atau figur yang diletakkan simetris dengan horizon yang lurus memiliki komposisi seimbang. Komposisi seimbang lazim digunakan untuk memperlihatkan keteraturan, keseragaman serta keadilan. Sementara komposisi tidak seimbang biasa diasosiasikan dengan keriuhan, kehancuran dan ketegangan. Namun timbulnya efek-efek masih tergantung pada naratif film.

#### 6. *High and low angles,*



Gambar 2.9. *Low angle shot*  
(Mercado, 2010)

Merupakan aturan peletakkan kamera terhadap objek. Pada *high angle shot*, kamera diletakkan lebih tinggi dari objek utama, dan *low angle shot* sebaliknya. Umumnya *low angle* memperlihatkan kepercayaan diri, kekuasaan dan kontrol, sementara *high angle* menunjukkan kelemahan, kaku, dan ketidakberdayaan.



## 7. *Depth cues,*



Gambar 2.10. Komposisi *shot* memperlihatkan kedalaman  
(Mercado, 2010)

Upaya memperlihatkan kedalaman di dalam *shot* menggunakan axis Z. Teknik yang sering dipakai pembuat film adalah dengan peletakan objek. Misalnya ada tiga figur dalam satu *shot*. Figur pertama diletakkan di latar belakang (*background*), figur kedua diletakkan di *middle ground*, lalu figur ketiga diletakkan di latar depan (*foreground*). Otomatis *shot* ini memberi ilusi kedalaman.

## 8. *Closed frames and Open frames,*



Gambar 2.11. *Closed frame shot*  
(Mercado, 2010)

*Frame* tertutup (*closed frames*) mengacu pada *shot*, di mana keberadaan ruang di luar *shot* tidak dibutuhkan untuk menyatakan pesan tambahan, karena segala

kebutuhan informasi sudah ada di dalam satu *shot* itu. Semua objek penting sudah tersedia di dalam *shot*. Di dalam *frame* terbuka (*open frames*), semua kebutuhan informasi tidak diikutsertakan pada satu *shot* untuk mengerti makna naratifnya, penonton butuh memberi perhatian lebih pada elemen di luar *shot*.

#### 9. *Focal points*,

*Focal points* mengacu pada pusat perhatian pada *shot*, di mana penglihatan penonton tertuju, disebabkan oleh seleksi elemen visual di dalam *shot*. Sijll (2005) mengatakan, elemen ini bermaksud untuk mengarahkan pandangan (*directing the eye*) dengan menggunakan cahaya. Prinsip ini dapat juga disebut sebagai kontras.

#### 10. *180 degrees rule* (hlm 6-11).

Aturan ini berguna untuk mempertahankan kesinambungan spasial setiap figur berinteraksi satu sama lain dalam *shot*. Kamera hendaknya memperlihatkan persepsi garis lurus imajiner, sehingga arah pandang masing-masing figur saling memandang tetap konsisten.

#### 11. Bentuk di dalam *frame*

Menurut Sijll (2005), elemen bentuk di dalam komposisi *shot* dapat menghantarkan ide dan peningkatan emosi, tergantung dari kegunaan dan konteks pada cerita. Seperti yang dikatakan Block (2008), salah satu komponen visual dasar (dalam konteks ini pada *shot*) adalah garis dan bentuk. Block mengasosiasikan bentuk dengan emosi atau ide yang dapat ditimbulkan. Misalnya bentuk bundar memberi kesan aman, pasif, halus, kekanakan dan fleksibel. Bentuk kotak memberi kesan langsung, teratur, tidak natural, tetap dan dewasa.

Bentuk segitiga karena garis diagonalnya, memberi kesan agresif, marah, menakutkan, dan tidak teratur (hlm. 111).

Sijll (2005) lalu menjabarkan bagaimana komponen bentuk dan garis memberi dampak kepada *shot*, sebagai berikut:

a. Bentuk melingkar (*circular*) dalam *shot*

Komposisi melingkar dalam *shot* lebih efektif ketika digabungkan dengan komposisi berseberangan seperti linear. Komposisi melingkar memberi kesan kebingungan, repetisi, dan waktu.



Gambar 2.12. Komposisi melingkar pada film *The Conversation*.

(Sijll, 2005)

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



b. Bentuk linear dalam *shot*

Misalnya dalam film *The Conversation* (1974), karakter protagonis dikelilingi oleh komposisi linear, mewakili sifatnya yang rasional, kompeten dan berjarak.



Gambar 2.13. Komposisi linear pada *shot* pada film *The Conversation*.  
(Sijll, 2005)

c. Bentuk segitiga dalam *shot*

Komposisi segitiga dapat mengacu pada keharmonisan keluarga (ayah, ibu dan anak) atau Tuhan Tritunggal (Allah, Bapa, Roh Kudus). Efek sebaliknya juga bisa didapatkan, misalnya kehadiran orang ketiga pada hubungan dua karakter yang harmonis.

d. Bentuk persegi panjang pada *shot*

Persegi panjang merupakan bentuk seimbang, tidak natural karena biasanya buatan manusia. Persegi atau persegi panjang merepresentasikan logika, peradaban, kontrol, estetis modernitas. Persegi atau persegi panjang dapat digunakan dalam banyak hal, seperti contohnya merepresentasikan kematian, karena bentuknya mirip dengan peti mati. Dalam film *The Searchers* (1956), persegi panjang merepresentasikan portal masuk ke

dalam dunia lain. Komposisi ini menyimbolkan konflik karakter dan memfokuskan pada si karakter memutuskan sesuatu dengan meninggalkan sesuatu di belakangnya, masuk ke 'dunia baru'.



Gambar 2.14. Komposisi persegi panjang pada film *The Searchers*.  
(Sijll, 2005)

e. Bentuk organis melawan bentuk geometris pada *shot*.

Bentuk organis diasosiasikan dengan alam, sementara bentuk geometris diasosiasikan dengan figur manusia. Dua bentuk berbeda ini dapat merepresentasikan makna berbeda-beda. Misalnya dalam film *Witness* (1985), bentuk geometri mewakili kehidupan karakter di peradaban modern, sementara bentuk organis mewakili kehidupan karakter di pedesaan, menolak teknologi.



Gambar 2.15. Komposisi bentuk organis versus geometris.  
(Sijll, 2005)

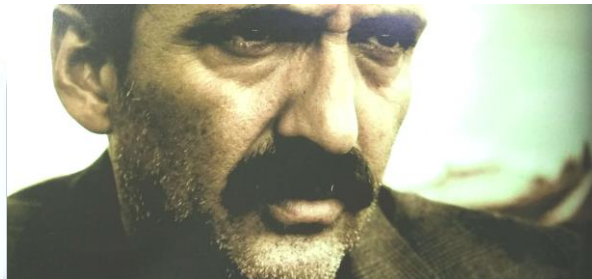
### 2.2.3 Basic Shots

Setiap buku dengan topik pengambilan gambar untuk film atau ilmu tentang adegan dan *shot*, biasanya selalu menjabarkan macam-macam *shot* berikut ini. Di bawah ini merupakan *shot-shot* standar (*basic shots*) yang paling penting diketahui oleh sutradara, DOP (*director of photography*) dan *storyboard artist*:

#### 1. *Extreme close up*

Berfungsi mengkonsentrasikan perhatian penonton terhadap detail kecil sebuah objek. Fungsi *shot extreme close up* seringkali tidak relevan dengan adegan saat pertama kali diperlihatkan. Akan tetapi dapat mengisyaratkan tema global dari keseluruhan cerita film atau mengisyaratkan kejadian penting yang akan terjadi, berhubungan dengan objek pada *shot* tersebut.

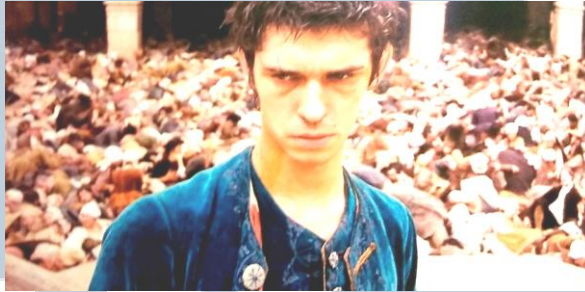
#### 2. *Close up*



Gambar 2.16. *Close Up shot*  
(*Mercado*, 2010)

Memusatkan perhatian penonton pada detail kecil dari sikap dan ekspresi wajah dari karakter yang tidak dapat terlihat jelas di *shot-shot* lebar. Umumnya close up memiliki fungsi agar penonton bersimpati pada apapun yang dilalui karakter di dalam *shot*.

### 3. *Medium close up*



Gambar 2.17. *Medium Close Up shot*

(Mercado, 2010)

*Shot medium close up* berisi karakter dengan hanya bahu sampai kepala saja yang terlihat. *Shot medium close up* dengan karakter dari bahu ke kepala dan porsi sedikit dari latar belakang di sekeliling karakter, memberi efek komposisi di mana karakter dan objek di sekitarnya berinteraksi kuat satu sama lain.

### 4. *Medium shot.*



Gambar 2.18. *Medium shot*

(Mercado, 2010)

*Shot* ini lebih luas dari *medium close up*. Biasanya memperlihatkan karakter dari pinggang ke kepala dan keadaan atau objek di sekelilingnya. Tipe *shot* ini menjelaskan hubungan antar karakter, atau karakter di sekelilingnya dengan kuat.

5. *Medium long shot*



Gambar 2.19. *Medium Long Shot*  
(*Mercado*, 2010)

Terdapat karakter atau aktor yang terlihat dari lutut ke kepala. Lebih lebar dari medium *shot*, tetapi lebih padat dari *long shot*.

6. *Long shot*



Gambar 2.20. *Long shot*  
(*Mercado*, 2010)

Memperlihatkan selalu tubuh karakter dalam *frame* dan sekelilingnya secara luas. Tidak berfungsi untuk memperlihatkan ekspresi. Tipe *shot* ini dapat digunakan untuk menunjukkan tema general dari bagian cerita dan dinamika antar karakter.



7. *Extreme long shot*



Gambar 2.21. *Extreme Long Shot*  
(Mercado, 2010)

*Shot* ini menegaskan ukuran luas sebuah lokasi tempat terjadinya cerita. Karakter yang ada di dalam *shot* ini hanya mengisi sedikit area di dalam *shot*. Dapat digunakan untuk *establish shot*.

8. *Over the shoulder shot*.

*Shot* ini biasa digunakan dalam percakapan atau interaksi antara dua atau lebih karakter. Kamera diletakkan di belakang bahu dari karakter yang sedang memandang lawan mainnya bicara dan sebaliknya. Biasa diwujudkan dengan *medium shot*, *medium close up*, atau *close up*. Peletakan kamera selalu patuh dengan 180 degrees rule yang telah dijelaskan di atas.

9. *Establishing shot*.



Gambar 2.22. *Establishing shot*  
(Mercado, 2010)

Biasanya menunjukkan eksterior yang diwujudkan dengan *long shot* dan *extreme long shot* di mana peristiwa akan terjadi dalam cerita. *Shot* ini dapat berfungsi sebagai penyingkap peristiwa, di mana ternyata peristiwa yang sudah terlihat terjadi.

10. *Subjective shot.*

Salah satu tipe *shot* yang unik, karena membiarkan penonton melihat peristiwa secara langsung lewat mata si karakter, karena *shot* ini mewakili pandangan mata si karakter. Seakan-akan orang yang dipandang oleh mata si karakter berinteraksi langsung dengan penonton, atau penonton dapat merasakan berada di tempat terjadinya peristiwa dalam film.

11. *Canted shot.*

*Shot* ini dihasilkan dengan posisi kamera diputar beberapa derajat, menghasilkan garis-garis horizon dengan komposisi diagonal atau miring. Komposisi yang menciptakan ketidakseimbangan ruang ini, dapat menambah kesan ketegangan dramatis, kebingungan, mabuk, serta tidak stabilnya kondisi psikologis seorang karakter dalam *frame*. *Shot* ini juga dikenal dengan nama "*Deutsch angle*", karena pertama kali lahir dari gerakan film ekspresionis Jerman.

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



12. *Emblematic shot.*



Gambar 2.23. *Emblematic shot*  
(Mercado, 2010)

Istilah untuk sebuah *shot* di mana *shot* tersebut memiliki kekuatan untuk mengkomunikasikan ide atau pesan abstrak, kompleks, dan tidak verbal lewat perancangan komposisinya. Perancangan komposisi dalam *shot* ini menunjukkan koneksi spesial antara elemen-elemen visual dalam *frame*. Singkatnya, tipe *shot* ini dapat bercerita banyak, menggambarkan pesan dan ide dengan makna lebih besar dari kontennya. *Shot* ini biasa digunakan untuk *establish shot*.

13. *Abstract shot.*



Gambar 2.24. *Abstract shot*  
(Mercado, 2010)

*Shot* ini hanya memperlihatkan kumpulan warna, tekstur, pola, bentuk, garis yang tidak representatif dan sulit untuk didefinisikan subjeknya. Penonton pada umumnya mengambil persepsi *shot* ini dari timbulnya emosi pada si penonton ketika menonton *shot* abstrak ini.

#### 2.2.4 *Camera Angle*

Arah pengambilan gambar di mana seorang karakter diposisikan dalam sebuah *shot* dapat memberi dampak emosional bagi penonton film. Seringkali, dalam berbagai *shot*, seorang karakter di-*shoot* dengan macam-macam arah pengambilan gambar, tergantung dari pesan yang ingin disampaikan dari *shot* film tersebut. Di bawah ini adalah standar arah-arah pengambilan gambar yang sering digunakan dalam film:

a) *Bird's eye view.*

Sebuah *shot* di mana kamera diletakkan jauh lebih tinggi dari subjek atau objek, sehingga menunjukkan sebuah wilayah secara luas, seakan dari mata seekor burung. Arah pengambilan ini biasa digunakan untuk *establish shot*.

b) *High angle.*

*Shot* di mana kamera diletakkan lebih tinggi dari subjek atau objek, dan lensa kamera menunjuk ke bawah. Sijll (2005) mengatakan *angle* ini memberi efek kekalahan dan ketidakberdayaan.

c) *Eye level.*

*Shot* di mana kamera diletakkan sejajar dengan mata karakter atau subjek.

d) *Low angle.*

*Shot* di mana kamera diletakkan lebih rendah dari subjek atau objek, dan lensa kameranya menunjuk ke atas. Menurut Sijll (2005) *angle* ini memberi efek kekuatan pada subjek, sehingga terlihat mendominasi dibanding objek di bawahnya.

e) *Oblique angle*

Arah pengambilan di mana kamera diputar sehingga komposisi *shot* menjadi miring atau diagonal, horizon tidak vertikal maupun horizontal (Poyntz, n. d.). Nama lain dari arah pengambilan gambar ini adalah *canted shot*, dijelaskan pada halaman 25-26.

### 2.2.5 Pergerakan Kamera

Dalam macam-macam alasan, kamera digerakkan dalam animasi atau untuk *live-action* saat syuting pengambilan gambar. Pergerakan kamera memberi perasaan waktu, aksi, serta kecepatan dan jarak, memberi informasi tambahan terhadap penonton, dan mengalihkan perhatian penonton terhadap apa yang menjadi fokus pada adegan. Di bawah ini adalah contoh dari pergerakan kamera:

1. *Pan.*

Kamera bergerak secara horizontal, dari kiri ke kanan dalam *frame* atau pun sebaliknya, bertumpu pada satu titik. Pergerakan kamera ini biasa digunakan untuk mengikuti subjek berpindah suatu lokasi ke lokasi selanjutnya. Biasa juga digunakan untuk memindahkan perhatian penonton dari subjek satu ke subjek lainnya (Mercado, 2010).

## 2. *Tilt*

Terdiri dari dua jenis yaitu *tilt up* dan *tilt down*. Kamera bergerak dari atas ke bawah namun bertumpu pada satu titik, sehingga lensa sedikit berputar ke atas lalu ke bawah atau sebaliknya. Pergerakan kamera ini biasa digunakan untuk *establish shot*. Misalnya pada awalnya kamera berfokus pada lokasi di mana peristiwa terjadi lalu bergerak menunjukkan karakter atau figur yang ada di lokasi itu (Mercado, 2010).

## 3. *Zoom*

Terdiri dari dua jenis yaitu *zoom in* dan *zoom out*. Lensa kamera diputar (*focal length* diubah-ubah) sehingga *shot* jauh menjadi *shot* dekat atau sebaliknya. Misalnya dari *long shot* menjadi *medium shot* atau dari *medium shot* dari *long shot* (Mercado, 2010) .

## 4. *Tracking*

Kamera digerakkan mengikuti pergerakan subjek atau objek, entah di sampingnya, dari depannya atau dari belakangnya. Kamera biasanya diletakkan pada kereta di atas sebuah rel, sehingga membedakan dengan *shot panning* di mana pergerakannya hanya bertumpu pada satu titik (Mercado, 2010).

## 5. *Dolly*.

Secara komposisi, *dolly shot* mirip dengan *zoom shot*, pergerakan entah menjauhi atau mendekati subjek atau objek. Namun bedanya secara fisik kameranya digerakkan maju atau mundur. *Shot* ini memberi persepsi

perspektif, seakan penonton ikut mendekati atau menjauhi subjek atau objek (Mercado, 2010).

6. *Crane* atau *helicopter shot*.

Kamera diletakkan di atas alat sehingga kamera dapat diangkat tinggi dan bergerak dari bawah ke atas atau dari jauh ke dekat. Pergerakan kamera ini biasa digunakan untuk *establish shot* (Mercado, 2010).

### 2.2.6 *Editing*

Sijll (2005) mengatakan *editing* adalah kegiatan mengonstruksi adegan-adegan dalam film dari berbagai *shot* dengan berbagai metode dalam rangka menciptakan satu film utuh. Transisi dari *shot* satu ke *shot* lainnya juga menjadi bagian dari *editing*. Di bawah ini adalah beberapa metode editing yang dibahas di dalam skripsi ini:

1. *Split-Screen*

*Split-screen* merupakan metode editing dengan membelah sebuah *frame* menjadi dua atau lebih bagian. Masing-masing bagian menggambarkan adegan-adegan yang berbeda dengan maksud tertentu. Fungsinya dalam film bermacam-macam seperti, dua aksi yang dilakukan dalam waktu bersamaan, menunjukkan kontras atau perbandingan dan perbedaan antara suatu objek dengan objek lainnya di lain tempat dan waktu (Sijll, 2005).

2. *Dissolve*

Salah satu jenis transisi *shot*, *dissolve* menimpa *shot* sebelumnya dengan *shot* baru. *Shot* baru muncul secara transparan, sehingga ada dua gambar

menumpuk dalam satu *frame*. *Shot* baru lalu menjadi jelas dan sepenuhnya menutupi *shot* sebelumnya. Metode *dissolve* menjadi alat untuk menyiratkan makna dari dua *shot* yang saling menimpa. *Dissolve* sering digunakan untuk menunjukkan seberapa lama waktu berlalu dalam cerita (Sijll, 2005).

### 3. *Smash Cut*

*Smash cut* adalah metode editing di mana *shot* sebelumnya dengan waktu, tempat atau jarak kamera tertentu, diganti secara tiba-tiba dengan *shot* selanjutnya dengan waktu, tempat atau jarak kamera yang berbeda dari sebelumnya. Fungsinya adalah untuk memberi efek mendadak dan tiba-tiba, meningkatkan ketegangan dalam adegan (Sijll, 2005).

### 4. *Match Cut*

Match cut adalah metode *editing* yang dicapai ketika suatu elemen atau objek dalam *shot* sebelumnya diganti *shot* berikutnya dengan elemen atau objek yang mirip, akan tetapi ada perbedaan konteks atau waktu (Sijll, 2005).

## 2.3. *Visual Storytelling*

Glebas (2009) mengatakan, hampir setiap hari kita bercerita mengenai pengalaman kita sehari-hari. Kita berusaha agar cerita apapun yang kita utarakan, mudah dimengerti oleh orang lain. Penceritaan merupakan wujud teratur dari pengalaman yang kita alami. Walaupun bercerita secara verbal jauh lebih cepat, akan tetapi visualisasi, lewat gambar memberi penggambaran lebih jelas dan nyata mengenai pengalaman yang dialami seseorang. Menceritakan sesuatu yang memiliki urutan lewat gambar memiliki teknik tertentu agar sampai pada

penonton. Kegiatan ini disebut dengan penceritaan secara visual (*visual storytelling*) (hlm. 21).

Hart (2008) memaparkan, sejarah konsep penyampaian cerita lewat gambar-gambar bersekuens atau berurutan, jika ditelusuri telah ada sejak puluhan ribu tahun yang lalu dari coretan bercerita manusia goa. Salah satu contoh karya era kuno lainnya adalah permadani Bayeux (1066), cerita brutal penjajahan di Inggris, teranyam dengan benang secara sekuensial. Permadani Bayeux ini disebut menjadi salah satu *storyboard* pertama. Definisi *storyboard* bagi Hart adalah tahap terawal pra-produksi karya naratif (konteks dalam skripsi ini adalah film), alat pra-visualisasi dari gambar ke gambar lainnya secara berurutan yang diadaptasi skenario film (hlm. 1). Sherman (seperti dikutip oleh Hart, 2008) mengatakan *storyboard* terdiri dari pembuatan sketsa-sketsa berurutan di mana setiap gambar dasar, pengaturan kamera, konten dari gambar diilustrasikan, menjadi rekaman rencana visual sebelum sebuah film dibuat. Keberadaan *storyboard* memberi kemudahan dan kejelasan bagi tim produksi film, untuk mengerti adegan-adegan seperti apa yang harus dicapai saat produksi dari film *live-action*, iklan dan film animasi. Karena itu dalam pembuatan *storyboard*, dibutuhkan orang-orang bertalenta dan berimajinasi tinggi (hlm. 3).

Mestre (2010), menegaskan, dalam penceritaan visual (*visual storytelling*), peran gambar hanya sebagai transportasi dan tidak berakhir sampai di sana saja. Penonton diharapkan tidak terpaku pada *frame* tertentu karena keindahan adegannya semata, tanpa makna penting yang berhubungan dengan cerita yang



ingin disampaikan. Keindahan memang penting, namun seorang pembuat film harus memprioritaskan pada:

1. Penyampaian pesan dari narasi cerita secara penuh,
2. Suasana dan perasaan yang perlu dirasakan penonton saat menonton film,
3. Cara membawa penonton ke perasaan dan suasana tersebut,
4. Fungsi keberadaan momen tertentu di dalam cerita,
5. Kontribusi beberapa bagian dalam gambar pada konteks keseluruhan cerita secara menyeluruh,
6. Apa saja yang dapat dihapus atau ditinggalkan tanpa merubah apa yang ingin dijelaskan,

Dalam upaya menyelesaikan permasalahan yang tertulis dalam poin-poin di atas, awal mulanya seorang pembuat film terlebih dahulu merencanakan dan merancang urutan gambar-gambar penting untuk diceritakan ke dalam *storyboard*.

Jika gambar-gambar tidak memberi makna relevan pada cerita keseluruhan, hasilnya hanya akan membelokkan perhatian penonton dari pesan terpenting. Demi meyakinkan penonton terhadap logika dunia pada film, seorang pembuat film harus peka terhadap lingkungan sekitarnya. Pembuat film (dalam konteks ini animasi) bekerja menerjemahkan lingkungan fisik (yang dikenal semua orang) ke dalam gambar menjadi sebuah karya seni, sehingga penonton percaya (hlm 14).

#### **2.4. Proses Kreatif**

Graham Wallas, (seperti dikutip Popova, n.d.) dalam bukunya *The Art of Thought* (buku ini sudah lama tidak beredar namun masuk ke dalam buku *The Creativity Question*, 1976) membagi proses kreatif ke dalam empat tahap yakni:

1. Persiapan (*Preparation*)

Dalam tahap ini, penyelidikan dilakukan untuk mendalami masalah atau materi yang ingin diungkapkan. Kegiatan perencanaan, riset, mengumpulkan data, pembelajaran, dan menerima saran dilakukan di tahap ini.

2. Inkubasi (*Incubation*)

Tahap ketika orang yang telah melakukan persiapan atau riset berhenti sejenak. Dalam tahap ini, seseorang dapat melakukan berbagai aktifitas tidak berhubungan dengan masalah yang akan diungkap tadi, bahkan tidak memikirkan sama sekali. Namun, di dalam alam pikiran bawah sadar (*unconscious mind*), proses pencarian solusi dari masalah tetap bekerja.

3. Illuminasi (*Illumination*)

Tahap ketika orang yang melalui tahap persiapan dan inkubasi menemukan ide secara tiba-tiba, sekiranya dapat menjadi solusi dari permasalahan yang akan diungkap. Dari alam pikiran bawah sadar, ide muncul ke permukaan, ke alam sadar. Tahap ini masih dalam pemikiran, sama sekali belum diungkap atau dikomunikasikan.

4. Verifikasi (*Verification*)

Tahap saat ide tersebut dikomunikasikan untuk kemudian dilaksanakan. Ide yang sebelumnya adalah gambaran abstrak dari pikiran akhirnya diwujudkan ke dalam karya atau produk jadi. Seluruh tahap ini benar-benar dilakukan dalam alam sadar manusia.

Menurut Sawyer (2006), kreativitas tidak dapat terjadi tanpa pengetahuan mengenai masalah yang dihadapi. Wujud nyata dari kreativitas dihasilkan dari tempo waktu lama dengan kerja keras dan percobaan berkali-kali. Ide-ide kecil yang muncul selama waktu percobaan dan inkubasi, diatur dan digabungkan oleh alam pikiran sadar (*conscious mind*). Sawyer (2006) kemudian memberi contoh dengan proses kreatif Monet, seorang pelukis impresionis. Monet mendapat ide untuk melukis tumpukan jerami di waktu-waktu berbeda, namun ide Monet tidak akan terealisasi apabila Monet tidak memiliki kemampuan dan keahlian yang dibutuhkan untuk melukis. Kemampuan seperti mengaduk warna, menggerakkan kuas dengan benar sampai mengomposisikan visual lukisan untuk mendapatkan efek tertentu, perlu dikuasai Monet agar idenya dapat tervisualkan dengan baik.

