



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

Menurut KBBI, animasi adalah sekumpulan gambar yang bergerak. Animasi memiliki berbagai jenis yaitu 2D animasi, 3D animasi, *Stopmotion* dan lainnya. Pada film animasi pada abad ke 20, film animasi tradisional sangat berkualitas tinggi karena semua gambar dan gerakan di atur dengan akurat dan film animasi di era tersebut mengarah ke animasi kartun. Seiringan perkembangan teknologi, animasi sekarang tidak perlu lagi menggunakan pensil dan kertas *cell* namun bisa memakai media digital. Animasi menjadi salah satu media untuk menyampaikan sebuah informasi dan sebagai hiburan masyarakat yang tayang di bioskop. Untuk membuat animasi yang baik dibutuhkan pemahaman mengenai 12 prinsip animasi.

12 prinsip animasi yaitu *solid drawing, timing and spacing, squash and stretch, anticipation, slow in and slow out, arcs, secondary action, follow through and overlapping action, straight ahead action and pose to pose, staging, appeal, dan exaggeration* menurut Glebas (2013) kunci dari komedi adalah *timing*. (hal. 104) Karena *timing* dapat menentukan waktu kapan sebuah tokoh melakukan ancang-ancang atau *anticipation* untuk bergerak dari satu tempat ke tempat lainnya dengan di bantu *exaggeration* agar pergerakan atau mimik seorang tokoh menjadi dramatis yang bersifat hiperbola yang sangat cocok untuk animasi komedi dan selain itu seorang

tokoh animasi menjadi hidup jika pemilihan *timing* yang tepat di bantu dengan prinsip animasi lainnya.

2.2 Shot

Shot adalah sebuah rangkaian gambar yang bergerak dari hasil sebuah kamera tanpa adanya pemotongan waktu saat merekam, *scene* adalah gabungan dari beberapa *shot* serta menyertakan sebuah tempat dan waktu pada kejadian yang rentan sama. Kenworthy (2013) menyatakan film yang baik membutuhkan *acting* yang hebat, *script* yang menakjubkan dan tim yang bisa di ajak kerja sama, dan pemahaman tentang perancangan *storyboard* yang bisa memvisualkan itu semua. *Storyboard* adalah sebuah perancangan gambar sketsa yang disusun sesuai dengan *script* film, *shot* dirancang didalam sebuah *storyboard* maka untuk membuat suatu *shot* di butuhkan pemilihan komposisi yang kreatif yang mendukung cerita film.

Tanpa pemilihan *shot* yang kreatif, maka semua unsur di dalam film akan menjadi sia-sia. Kalau ingin film yang menarik dan bagus maka pemilihan *shot* harus dirancang karena dengan komposisi gambar yang sesuai akan lebih efektif dalam menyampaikan sebuah pesan dan estetika

visual menjadi lebih cantik serta mengarahkan persepsi penonton melalui jenis-jenis *shot* yang dipilih. Kenworthy melanjutkan untuk mendapatkan *shot* yang baik butuh pemahaman seperti pemakaian *shot* yang cocok dalam *scene* tersebut seperti pemakaian *long shot*, *close up shot*, *medium shot*, *big close up* dan lainnya. Penyusuaian letak kamera dari pergerakan *actor* agar

mendapatkan *blocking* dan *motion* yang bagus. Peletakan *actor* yang enak di pandang mata oleh penonton. Tinggi atau rendahnya beserta arah kamera mempengaruhi suasana suatu *shot* dan kekompleksan dari pergerakan kamera sendiri.

2.2.1. *Extreme Close Up Shot.*



Gambar 2. 1 *Extreme Close Up Shot*

(*The Filmmaker's Eye* / Mercado / 2010)

Bowen (2013) mengatakan *extreme close up* ditekankan untuk merekam daerah detail seperti mata, mulut, kuping atau tangan. Bisa juga objek tunggal maupun detail dari suatu benda yang besar. Biasanya dipakai untuk menunjukkan ekspresi seorang tokoh yang detail dan mempunyai makna khusus. kadang-kadang disebut *Shot Italia*, namanya didapatkan dari film Italia-Barat. Sergio Leone yang mempopulerkannya.

2.2.2. *Big Close Up Shot.*



Gambar 2. 2 *Big Close Up Shot*

(*Grammar of the shot* / Bowen,Thompson/2013)

Bowen (2013) mengatakan *Shot* ini memotong atas dahi dan bawah dagu, dan menunjukkan mimik dari mata, hidung dan mulut subjek. *Shot* ini ditunjukkan secara langsung ke penonton untuk menunjukkan detail wajah dan gerakan ekspresi dari subjek, shot ini bisa berbicara bagaimana rasa marah, sedih, takut dan lain-lain. (hal. 21)

2.2.3. *Close Up Shot.*



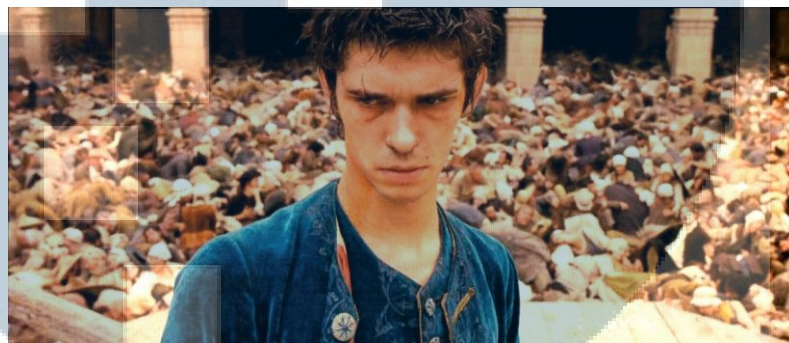
Gambar 2. 3 *Close Up Shot*

(*The Filmmaker's Eye* / Mercado / 2010)

Bowen (2013) mengatakan *close up* kadang di sebut Head Shot

karena memotong di atas rambut dan di atas bahu. *Close up* di pakai untuk memperlihatkan keadaan ekspresi emosional dari subjek seseorang karena bisa memperlihatkan detail dari mata, mulut, ekspresi otot dari subjek.(hal. 19)

2.2.4. *Medium Close Up Shot.*



Gambar 2. 4 *Medium Close Up Shot*
(*The Filmmaker's Eye / Mercado / 2010*)

Bowen (2013) mengatakan di antara *Medium Shot* dan *Close-Up*, umumnya membingkai subjek dari dada atau bahu ke atas. Tujuannya untuk menceritakan secara detail ekspresi dan mimik dari seseorang beserta *gesture* dari bahu ke tangan. (hal. 18)

U M N
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

2.2.5. *Medium Shot*.



Gambar 2. 5 *Medium Shot*

(*The Filmmaker's Eye / Mercado / 2010*)

Bowen (2013) mengatakan *shot* ini menunjukkan bagian dari subjek secara lebih rinci karena subjek menonjol di dalam bingkai dan arah yang subjek lihat, pakaiannya, dan warna rambut terlihat jelas. Bagi seseorang, *shot medium* biasanya mbingkainya dari sekitar pinggang ke atas dan harus berhati-hati karena *frame* ini membatasi kebebasan bergerak subjeknya. Ini adalah salah satu *shot* yang paling umum terlihat di film, karena berfokus pada ekspresi dan bahasa tubuh tokoh dalam sebuah adegan saat masih menunjukkan suatu lingkungan. (hal. 17)

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

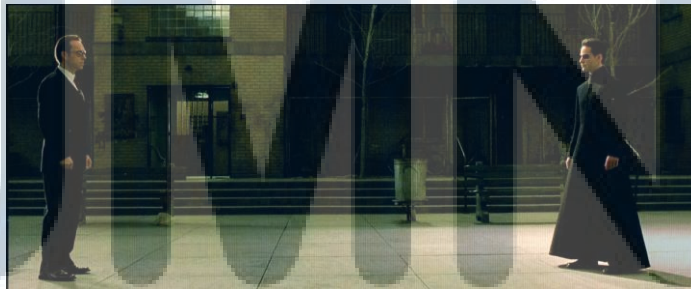
2.2.6. *Medium Long Shot.*



Gambar 2. 6 *Medium Long Shot*
(*The Filmmaker's Eye* / Mercado / 2010)

Bowen (2013) mengatakan sebuah variasi dari Medium Shot atau sering disebut *Cowboy Shot*, ini mendapat namanya dari film-film Barat dari tahun 1930an dan 1940an, yang akan membingkai subjek dari pertengahan paha atau lutut agar sesuai dengan pistol tokoh ke dalam bingkai. (hal.16)

2.2.7. *Long Shot*



Gambar 2. 7 *Long Shot*
(*The Filmmaker's Eye* / Mercado / 2010)

Bowen (2013) mengatakan shot ini adalah full body dimana seluruh bagian subjek dari kepala sampai ujung kaki mengisi bingkai. Penekanannya cenderung lebih pada tindakan dan gerakan daripada

keadaan emosional tokoh. Selain itu menunjukkan interaksi antara subjek dengan *environment* namun subjek masih terlihat dominan di banding dengan *enviroment* sekitar tokoh.

2.2.8. Cutaway

Shot tambahan yang berfungsi jembatan antar *shot* yang kadang tidak berhubungan langsung, *cutaway* juga dipakai untuk memperpendek durasi *shot* yang seharusnya panjang.

2.3 Komposisi

Vineyard (2008) mengatakan komposisi mendeskripsikan berbagai cara dalam posisi *director*, grup, penyusunan dan pandangan object dalam sebuah *frame* ketika membuat film. Mungkin dalam sebuah *shot*, tokoh yang baik berada di sisi kiri layar dan tokoh yang jahat berada di kanan. Didalam satu *shot* menitikfokuskan pemainnya agar penonton dapat menyimak dengan baik. Ide dari sebuah komposisi dipakai dari seribu tahun yang lalu dari sejarah seni, dan setiap perubahan sangat berarti dalam dunia *motion pictures*. Bowen (2013) salah satu komposisi yang di pakai adalah aturan *Rule of Third* menjadi salah satu komposisi yang mudah di ikuti karena sebagian besar dapat menerima baik secara tata bahasa maupun visual. (hal. 43).

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

2.3.1 *Rule of third*



Gambar 2. 8 *Rule of thrid*
(*The Filmmaker's Eye* / Mercado / 2010)

Thompson (2013) mengatakan *Rule of Third* adalah salah satu teknik komposisi yang paling berguna dalam dunia fotografi maupun cinematografi. Ini adalah konsep penting untuk dipelajari karena bisa menjadi pondasi bagi keseimbangan elemen *shot* sehingga secara keseluruhan *shot* tampak lebih enak dilihat. Tentu saja, aturan tidak boleh diterapkan secara membabi buta, terutama dalam seni, jadi harus. *Rule of third* dibagi membagi gambar dengan menggunakan garis horizontal dan garis vertikal, seperti yang ditunjukkan di contoh foto di atas Gambar 2.3.1. Kemudian memposisikan elemen penting dalam *frame* di sepanjang garis itu, atau pada titik.(hal. 43).

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

2.3.2. Focus Distance



Gambar 2. 9 Jarak Fokus.

(*The Filmmaker's Eye / Mercado / 2010*)

Jarak fokus merupakan faktor terakhir untuk menentukan kedalaman lapangan. Semakin dekat fokusnya pada kamera, semakin besar bidangnya. Pada *close-up* aktor atau objek, bagian dari *frame* biasanya lebih ringan daripada pada banyak *landscape*.

2.4 Angle

Katz (1991) mengatakan di film narrative banyak alasan berbagai macam untuk memakai sudut pandang kamera atau *angle*, mengubah *angle* dengan perintah mengikuti subjek, mengikuti alur cerita, mengganti *point of interest*, menunjukkan suatu lokasi, atau membangun suasana. Unsur dramatis dan interaksi antar subjek dan lingkungan di tentukan oleh *angle*. Namun *angle* juga harus mendukung narasi cerita agar mendapatkan nilai yang dimau. *Angle* juga menghubungkan antara kamera dan objek untuk memberikan informasi emosional kepada audiens, dan membimbing penilaian mereka mengenai tokoh atau objek yang ditembak.

2.4.1. *Low Angle View*



Gambar 2. 10 *Low Angle View*.

(*The Filmmaker's Eye / Mercado / 2010*)

Menurut Thompson (2013) *Low angle view* menyiratkan sebagai yang kecil dan lemah seperti gambar 2.4.1. juga dapat menunjukkan rasa takjub atau hormat dari lawan main tokoh. (hal. 59) Maora (2014) menambahkan *Low angle view* diambil dari kamera yang diletakkan di bawah mata sang aktor. Sudut rendah membuat tokoh terlihat dominan, agresif, atau tak menyenangkan.

2.4.2. *High Angle View*



Gambar 2. 11 *High Angle View*.

(*The Filmmaker's Eye / Mercado / 2010*)

Menurut Thompson (2013) *High angle view* bisa menunjukkan seperti salah satu tokoh lebih tinggi di banding dengan main

lawannya yang lebih rendah adapula tokoh yang tinggi sedang menengok kebawah. *POV* ini terinspirasi dari wujud seorang raja, raksasa, naga dan lain-lain. (hal. 57). Maora (2014) menambahkan kamera berada di atas subjek, melihat ke bawah. Posisi ini membuat tokoh terlihat lemah, patuh, atau ketakutan.

2.4.3. *Eye Level View*

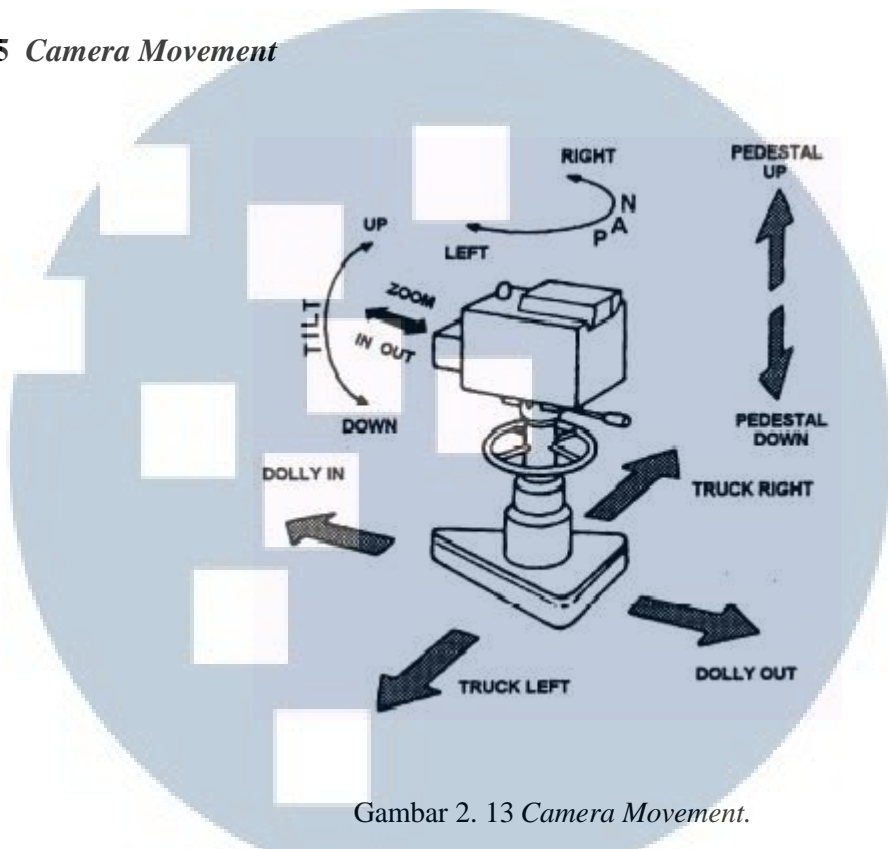


Gambar 2. 12 *Eye Level View*.

(*The Filmmaker's Eye / Mercado / 2010*)

Menurut Thompson (2013) *Eye Level View* posisi kamera diletakkan di ketinggian sama dengan tokoh, jadi jika aktor itu melihat lensa, dia tidak perlu melihat ke atas atau ke bawah. *Shot eye level* sangat umum karena netral karena sesuai dengan kehidupan aslinya. (hal.55). Maora (2014) menambahkan *Eye level* sering tidak memiliki kekuatan dramatis apapun dan cenderung untuk stabil dan menyajikan dari kontras ke dimanis, sehingga *eye level* ideal untuk komedi, romantis dan casting berita.

2.5 Camera Movement



Gambar 2. 13 Camera Movement.

(<http://candititles15group33.blogspot.co.id/2015/12/the-psychology-behind.html>)

Wilson (2000) mengatakan seorang *director* dapat menentukan tindakan bersama dengan menceritakan sebuah kisah tersebut dari satu *shot* ke *shot* lainnya, atau *director* mungkin memutuskan untuk melakukan *Camera movement*. *Camera movement* atau pergerakan kamera sering membutuhkan banyak waktu, dan membuat gerakan tampak lebih lambat, karena memerlukan beberapa detik agar *shot* kamera bergerak menjadi efektif. Tidak

hanya gaya gerak yang harus dipilih, tapi sebenarnya cara menggerakkan kamera juga harus dipilih.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

2.5.1. Pan



Gambar 2. 14 Pan

(*The Filmmaker's Eye / Mercado / 2010*)

Wilson (2000) mengatakan *pan* adalah sebuah gerakan kamera secara *horizontal*. Kamera ditempatkan pada tripod, yang beroperasi sebagai titik sumbu saat kamera diputar, *pan* di pakai untung memperlihatkan suasana lingkungan sang tokoh secara lingkup yang luas.

2.5.2. Pedestal



Gambar 2. 15 Pedestal

(*The Filmmaker's Eye / Mercado / 2010*)

Wilson (2000) mengatakan *pedestal* adalah gerakan kamera ke atas

atau ke bawah tanpa mengubah sumbu *vertikal* atau *horizontal*. Kamera dapat melakukan dua jenis gerakan, dari atas ke bawah atau dari bawah ke atas, gerakan *pedestal* digunakan untuk memperlihatkan suatu relasi antar tokoh dan lingkungan sekitar atau menunjukkan posisi sang tokoh dari tampak *high angle*.

2.5.3. Zoom and Shake



Gambar 2. 16 *Zoom*

(*The Filmmaker's Eye / Mercado / 2010*)

Wilson (2000) mengatakan *zooming* adalah satu gerakan kamera yang kebanyakan orang mungkin kenal. Ini melibatkan perubahan *focal length* lensa untuk membuat subjek tampak lebih dekat atau jauh dalam bingkai. *Zooming* juga salah satu gerakan kamera yang paling sering digunakan. Lensa *zoom* video bisa mengubah posisi penonton, baik sangat cepat atau perlahan, tanpa menggerakkan kamera satu inci, sehingga menghemat banyak waktu dan masalah. *shake* di gunakan

untuk memberikan tensi adegan dan motivasi agar film tampak natural.

2.6 Komedi

Stafford (2012) mengatakan film komedi sendiri memiliki sejarah yang sangat panjang dan sering dikaitkan dengan “tragedi”. Komedi adalah bentuk dasar dari drama yang menghasilkan sebuah cerita yang membuat penontonnya bahagia. Film komedi seharusnya membuat penonton tertawa bahkan saat tokoh di sebuah film sedang menderita. Film komedi mempunyai banyak kesamaan dan perbedaan tergantung dengan cerita yang akan di bawa. Sehingga banyak elemen komedi dalam banyak film seperti komedi aksi, komedi horror, komedi romansa dan lain-lain. Namun yang penting bisa membedakan antara jenis film komedi dan bisa membuat penonton tertawa. Glebas (2013) mengatakan komedi animasi berasal dari sebuah spontanitas dan diluar konteks dari sebuah rencana yang sudah di siapkan sebelumnya, rahasia dari sebuah komedi animasi adalah memberi penonton kejutan. *Exaggeration* membuat hal yang biasa menjadi sangat lucu kalau *timing* yang di atur sesuai dan buatlah sebuah *punch line* dalam setiap adegannya agar penonton terbawa suasana komedinya dalam film itu. *Punch line* sendiri adalah sebuah pukulan akhir dari satu atau beberapa adegan komedi yang sudah di *set-up* sebelumnya.

2.6.1. Slapstick

Stafford (2012) mengatakan *slapstick* terkadang disebut komedi “rendah” karena *slapstick* adalah komedi yang memakai lelucon bersifat hantaman fisik atau kekerasan baik pukulan, dorong mendorong, menabrak hingga tertembak yang biasanya terdapat pada dalam film sunyi atau tanpa dialog, keseluruhan cerita bergantung pada gerak tubuh dan kecelakaan konvensional, perkelahian dan sebagainya. Glebas (2012) mengatakan hal yang perlu di perhatikan dalam membuat komedi *slapstick* adalah *stage staging*. *Staging* adalah posisi penempatan seorang tokoh atau antar tokoh di suatu suasana atau lingkungan pada sebuah *shot*. *Staging* juga meliputi sebuah suasana yang mendukung untuk sebuah *scene*. Dengan sebuah *staging* yang tepat maka aksi dari seorang tokoh di dalam film animasi akan terlihat dengan jelas oleh penonton. Serta *staging* dapat meningkatkan suasana komedi dari *exaggeration* seorang tokoh. Karena penulis membutuhkan referensi komedi animasi yang memakai unsur komedi *slapstick*, film animasi *Tom and Jerry* dan *Binekon* sangat cocok untuk di jadikan referensi karena kedua film itu memakai unsur kekerasan *slapstick*.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA