

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1. Pengertian dasar animasi

Menurut Fernandes (2002) Animasi adalah sebuah proses merekam dan memainkan kembali serangkaian gambar statis untuk mendapatkan sebuah ilusi pergerakan. Berdasarkan arti harfiah, Animasi adalah menghidupkan. Yaitu usaha untuk menggerakkan sesuatu yang tidak bisa bergerak sendiri menurut Fernandes (2002). Seiring dengan berkembangnya zaman, animasi yang awalnya 2D sekarang menjadi 3D menurut Beane (2012). Beane (2012) mengatakan bahwa 3D sudah menjadi bidang terbesar dalam bidang grafis computer 3D. Hal ini dapat dilihat dari banyaknya industri animasi yang menggunakan *software* dan *hardware* untuk membuat animasi dalam berbagai produksi animasi. Dalam animasi, diperlukan juga *shot-shot* untuk menciptakan suasana yang sesuai dengan alur cerita.

#### 2.2. Shot

Dalam sebuah film/ animasi pasti tidak semena-mena direkam begitu saja. Pasti terdapat teknik-teknik merekamnya. Karena dalam animasi terdapat shot-shot yang bisa kita kembangkan sendiri. Lain dengan film *live action* yang akan memakan biaya, memakan waktu juga. Dalam shot juga terdapat banyak jenis-jenisnya.

### 2.2.1. Long Shot



Gambar 2.1. *Long shot*  
(*Grammar of the shot*, 2013)

Menurut Bowen & Thompson, (2013) *long shot* merupakan *shot* yang lebar yang menunjukkan area yang luas (lebar, tinggi, dan kedalaman) dalam sebuah film. *long shot* digunakan untuk menunjukkan lokasi dalam sebuah film. Untuk mengambil gambar *long shot* juga biasanya pada tempat yang luas.

### 2.2.2. Extreme Long Shot



Gambar 2.2. *Extreme long shot*  
(*Grammar of The Shot*, 2013)

*Extreme Long Shot* (ELS) merupakan jarak kamera yang paling jauh jaraknya. Karena *Extreme Long Shot* digunakan untuk memnunjukkan latar tempatnya. (Bowen & Thompson, 2013) *Extreme Long Shot* biasa digunakan pada luar ruangan, *Extreme Long Shot* digunakan untuk menunjukan *environment* yang luas, *Extreme Long Shot* digunakan untuk *establish*.

### 2.2.3. *Medium Shot*



Gambar 2.3. *Medium shot*  
(*Grammar of the shot*, 2013)

Menurut Bowen & Thompson (2013) *medium shot* adalah salah satu jenis *shot* dimana jarak pengambilan gambarnya hampir mendekati, kita sebagai manusia melihat lingkungan dan lawan bicaranya. Biasanya akan ada jarak antara kita dan orang lain, yang kemungkinan akan menghasilkan tampilan gambar *medium shot*. ini adalah *shot* yang paling umum, karena berfokus pada ekspresi dan bahasa tubuh. *Medium shot* digunakan untuk memperlihatkan tokoh lebih jelas menurut Hart (2008).

Menurut Donati (2008) dalam *medium shot* framing tokoh dibuat setengah badan keatas. Teknik ini memperlihatkan detail tokoh baik secara

psikologi, fisiologi, mapapun bahasa tubuh tokoh. dalam menggunakan teknik ini, gambar hanyalah sebatas tubuh manusia dari pinggang ke atas, gestur dan ekspresi dalam teknik ini menjadi lebih jelas di dalam layar menurut Boardwell (2017). Michael (2013) menggunakan *medium shot* penonton dapat melihat bagaimana pergerakan, ekspresi dan juga postur tubuh tokoh dengan jelas.

#### 2.2.4. *Medium Close Up*



Gambar 2.4. *Medium close up*  
(*Grammar of the shot*, 2013)

*Medium Close Up* merupakan *shot* yang digunakan untuk memperlihatkan tubuh seorang karakter. *Shot* ini lebih dominan karakternya dibandingkan latarnya. Bowen & Thompson, (2013) mengatakan *medium close up* digunakan untuk menunjukkan emosi karakter dengan environmentnya. *Shot* ini juga paling sering digunakan karena memberikan informasi tentang karakter. Menurut Michael (2013) teknik *medium close up* ini, hanya sekitar dada hingga kepala tokoh dengan ekspresi dan pergerakan bahu tokoh yang lebih mendetail dan menjadi daya tarik bagi penonton.

### 2.2.5. *Close Up*



Gambar 2.5. *Close up*  
(*Grammar of the shot*, 2013)

Menurut Bowen & Thompson, (2013) *Close Up* adalah sebuah *shot* yang mendalam. *close up* bisa digunakan untuk memperlihatkan detail. Dimana dalam *shot* tersebut memfokuskan pada objek. Menurut Bowen & Thompson (2013) *close up* digunakan untuk menunjukkan semua detail yang ada pada karakter. Entah itu emosi, raut wajah, mulut, otot-otot muka, kondisi kesehatan, dan gaya rambut. Para penonton juga pasti akan lebih fokus kepada muka karakter dibanding latarnya.

UMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

### 2.2.6. *Extreme Close Up*



Gambar 2.6. *Extreme close up*  
(*Grammar of the shot*, 2013)

Menurut Bowen & Thompson, (2013) menggunakan *shot* ini bagus apa bila digunakan untuk menunjukkan adegan yang dramatis. Sepaham dengan(Vineyard, 1977) *Extreme Close Up* juga merupakan *shot* yang berfokus pada objek yang kecil dan menyebabkan objek tersebut memenuhi *frame* secara keseluruhan.

### 2.3. *Angle*

Selain *shot*, teknik pengambilan *angle* juga mempengaruhi *shot* kamera. Dengan sudut tertentu kita bisa mengambil suatu *shot* yang menarik. Baksin (2009) mengatakan sudut dimana kamera mengambil suatu objek, pemandangan atau adegan disebut juga dengan *angle*. *Angle* sendiri terbagi dalam beberapa bagian.

#### 2.3.1. *High Angle*

Menurut Baksin, (2009) *High angle* merupakan pengambilan gambar dari atas objek. Selama kamera diatas objek maka sudah dianggap *high angle*. Dengan *high*

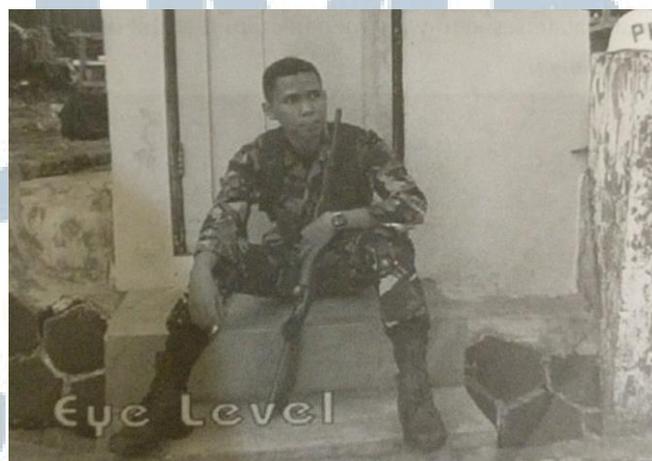
*angle* maka objek tampak kecil. Kesan yang ditimbulkan dari pengambilan gambar ini adalah lemah, tak berdaya dan kesendirian.



Gambar 2.7. *High angle*  
(Videografi Operasi Kamera dan Teknik Pengambilan Gambar, 2009)

### 2.3.2. *Eye Level*

Menurut Baksin, (2009) Posisi kamera *eye level* dan objek lurus sejajar sehingga gambar yang diperoleh tidak keatas dan kebawah. *Eye level* juga paling sering digunakan dalam setiap film agar memperjelas detail dan gerakan suatu karakter.



Gambar 2.8. *Eye level*  
(Videografi Operasi Kamera dan Teknik Pengambilan Gambar, 2009)



Gambar 2.9. Posisi kamera *eye level*  
(Videografi Operasi Kamera dan Teknik Pengambilan Gambar, 2009)

#### 2.4. Prinsip komposisi dan teknis konsep

Prinsip Komposisi dan teknis konsep merupakan beberapa hal dasar dari sebuah teknik fotografi dan film yang dapat di aplikasikan juga dalam film animasi.

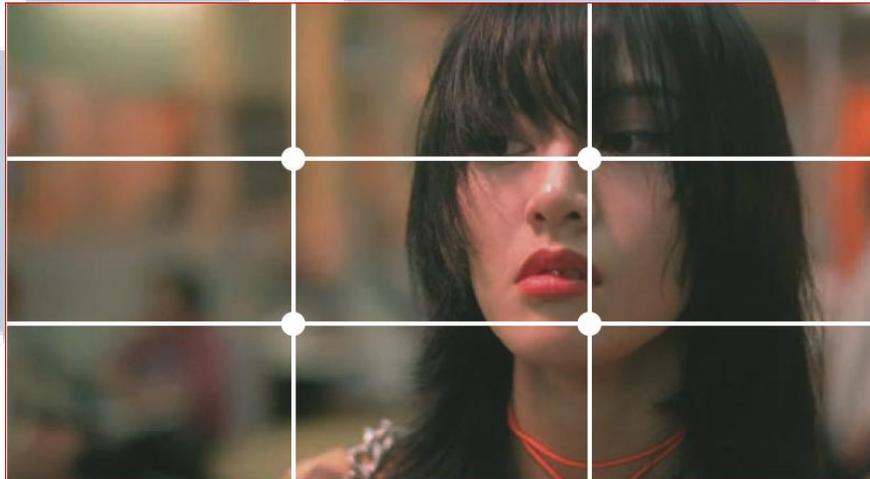
##### 2.4.1. *Screen Direction*

Seperti pada lukisan yang dapat menceritakan sesuatu dari visual yang diperlihatkan, Dalam film juga menerapkan hal yang sama, namun film mempunyai keunikan tersendiri. Karena film merupakan gambar bergerak sehingga komposisi dalam gambar akan terus berubah. *Screen direction* dapat memperlihatkan antagonis, individualis dan konflik. (Sijll, 2005).

##### 2.4.2. *Rule of Third*

Menurut Mercado (2010), *Rule of Third* merupakan salah satu aturan yang masih digunakan untuk membuat sebuah komposisi yang baik. Dalam *rule of third*, *frame* di bagi menjadi 3 bagian dari panjang dan lebar, dan persimpangan atau

titik temu masing-masing garis ( biasa di sebut *sweet spot* ) dan dapat menjadi patokan untuk meletakkan objek, agar dinamis. Menurut Bowen & Thompson (2013) *rule of third* merupakan garis yang membagi gambar menjadi 3 bagian pada setiap sisinya, hal ini menjadi panduan untuk menaruh objek di dalam gambar.



Gambar 2.10. *Rule of third*  
(The Filmmakers Eye Learning and Breaking the Rules of Cinematic Composition, 2010)

#### 2.4.3. *Balance/Unbalance*

Menurut Mercado, (2010) *balance* atau *unbalance composition* bukanlah hal yang dapat menjadi acuan dalam menentukan apakah komposisi yang digunakan pas atau seimbang. *Balance* dapat digunakan untuk menyampaikan pesan keseragaman, keseimbangan dan takdir. Dan *unbalanced composition* untuk menyampaikan kegelisahan dan ketegangan. Tetapi hal ini bergantung pada kondisi narasi saat *shot* ini digunakan.



Gambar 2.11. Contoh *balance composition*  
 (The Filmmakers Eye Learning and Breaking the Rules of Cinematic Composition, 2011)



Gambar 2.12 Contoh *unbalance composition*  
 (The Filmmakers Eye Learning and Breaking the Rules of Cinematic Composition, 2010)

## 2.5. *Frame composition*

Selain *shot*, dan *angle*, komposisi dalam sebuah *frame* juga penting dalam sebuah film. Menurut Bowen & Thompson (2013) *frame* komposisi merupakan pengambilan gambar dalam kamera yang harus memperhatikan *headroom*, *look room*, *angle* kamera.

### 2.5.1. Profile Two Shot

*Profile two shot* adalah interaksi antara dua karakter dalam satu *frame* yang memberikan segala informasi adegan tersebut. Dalam menggunakan komposisi ini, kita bisa memberikan informasi makna dalam sebuah *shot*. *Profile two shot* menggunakan *angle eye level*. Seperti jika kita memadukan komposisi *profile two shot* dengan menggunakan *close up*, *medium close up*, *medium shot* maka dalam adegan itu kedua karakter sedang berada dalam konflik. Karena jika menggunakan *close up* dalam adegan yang biasa saja akan terkesan memaksa. Bowen & Thompson (2013).



Gambar 2.13 *Profile two shot*  
(*Grammar of The Shot*, 2013)

### 2.5.2. Group Shot

*Group Shot* merupakan shot antara tiga karakter atau lebih dalam satu *frame*, jika kurang dari tiga karakter dalam satu *frame* itu tidak bisa dinamakan *group shot*. Karena ini merupakan *group shot*, maka biasanya menggunakan *medium shot*,

*medium long shot*, atau *long shot* untuk menampung banyak karakter (Mercado, 2010).



Gambar 2.14. *Group shot*  
(*The Filmmaker's Eye*, 2010)

## 2.6. Konflik

Menurut Kusnadi & Wahyudi (2001), konflik merupakan segala sesuatu bentuk interaksi yang bersifat antagonis (berlawanan, bertentangan/ bersebrangan). Konflik terjadi karena perbedaan pendapat, kesenjangan sosial, kelangkaan kekuasaan/ kelangkaan posisi sosial, dan posisi sumber daya/ karena disebabkan sistem nilai dan penilaian yang berbeda. Konflik bertujuan untuk menetralkan, merugikan ataupun menyisihkan lawan mereka. Konflik merupakan ekspresi pertikaian antara individu dengan individu lain, kelompok dengan kelompok lain karena beberapa alasan. Dalam pandangan ini, pertikaian menunjukkan adanya perbedaan antara dua atau lebih individu yang diekspresikan, diingat, dan dialami Pace & Faules (1994).

### **2.6.1 Individu dengan Diri Sendiri**

Konflik ini terjadi karena seseorang harus memilih tujuan yang saling bersebrangan dengan hati nuraninya (Kusnadi & Wahyudi, 2001). Ini adalah jenis konflik yang telah digambarkan sebagai “manusia melawan diri sendiri” (Lamb, 2008), di mana manusia terus berjuang atau bertempur dengan pikiran dan kebiasaannya.

### **2.6.2. Individu dengan Individu**

Jika terdapat dua orang secara individu tidak setuju atau berbeda pendapat secara ekstrim tentang suatu tujuan, berarti telah terjadi konflik antar individu. Konflik individu akan semakin sengit jika komunikasi antar individu tersebut lemah. Konflik ini merupakan konflik dimana satu orang berjuang untuk menang atas yang lain. konflik ini berawal dari perbedaan pandangan, agama atau sosial dan bahkan konflik emosional, verbal, atau fisik. (Kusnadi & Wahyudi, 2001). Konflik jenis ini mungkin merupakan pertentangan langsung, seperti dalam kontak fisik, tembak-menembak atau perampokan, atau mungkin konflik yang lebih halus antara keinginan dua individu (Nikolajeva, 2005).

### **2.6.3 Individu dengan Kelompok**

Kusnadi & Wahyudi (2001) berpendapat bahwa jenis konflik “manusia melawan masyarakat” muncul ketika seseorang menentang suatu kelompok. Konflik ini terjadi antara individu atau kelompok yang sekelas/ sederajat. Ini mungkin termasuk perbudakan, perdagangan manusia, prostitusi anak, pelanggaran hak asasi manusia, bullying, korupsi, pemerintahan yang buruk, dan sebagainya.

Menurutnya, konflik "manusia melawan manusia" dapat berubah menjadi "manusia melawan masyarakat".

#### **2.6.4. Konflik antar Organisasi**

Konflik ini terjadi karena tindakan yang dilakukan oleh organisasi menimbulkan dampak negatif bagi organisasi lainnya. Seperti perebutan sumberdaya yang sama. Konflik ini juga bisa terjadi karena ketidakseragaman suatu badan terhadap kinerja suatu organisasi. (Kusnadi & Wahyudi, 2001).

#### **2.6.5. Konflik antar Individu Dalam Organisasi yang Berbeda**

Menurut Kusnadi & Wahyudi, (2001) konflik ini disebabkan oleh perilaku seseorang yang berdampak negatif bagi anggota organisasi lain. Karena jika suatu individu berperilaku negatif akan menimbulkan sikap ketidaksukaan terhadap anggota organisasi lain dan akan menimbulkan pertentangan.

