

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1. Animasi**

Wright (2005) mengatakan bahwa animasi berasal dari bahasa latin ‘*anima*’ yang bermakna untuk menghidupkan atau untuk mengisinya dengan nafas dan dalam animasi, kita dapat mengubah realita seutuhnya. Animasi pada awalnya dipercaya berasal dari jaman dahulu dimana manusia melukiskan gambar berupa binatang di dinding goa lalu digambarkan memiliki banyak kaki yang melambangkan sebuah pergerakan. Selanjutnya animasi mulai berkembang dari waktu ke waktu dimana adanya penemuan dari sebuah ide yang dikembangkan dari ide awal animasi itu sendiri. Menurut McGraw (2002), animasi adalah proses merekam dan memutar ulang kembali serangkaian gambar untuk menciptakan sebuah ilusi gerakan . Animasi secara umum merupakan sekumpulan gambar yang berurutan dan disusun sedemikian rupa sehingga nantinya akan terlihat bergerak, seperti memberikan sebuah kehidupan pada sebuah gambar. Animasi sendiri terdiri dari beberapa jenis seperti 2 dimensi, 3 dimensi, stopmotion, dan lainnya.

##### **2.1.1. 2D Animation**

Menurut Santoso (2013) Animasi 2 dimensi adalah animasi yang proses pengerjaannya secara manual yaitu menggambaran *frame by frame* di atas sebuah kertas lalu di-*scan* dan dimasukkan kedalam komputer sebelum akhirnya disatukan. Animasi 2D memiliki bermacam-macam teknik baik tradisional maupun digital,

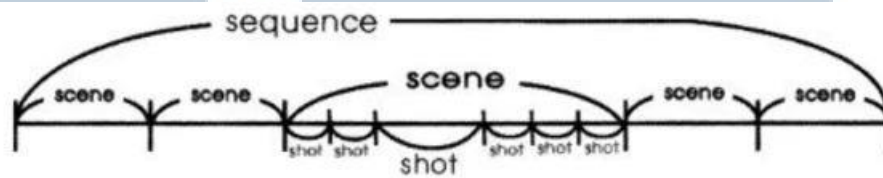
untuk tradisional seperti *'flipbook'*, *'rotoscope'* dan *'cell animation'*. Teknik digital yakni pembuatan animasi menggunakan teknologi komputer beserta alat lainnya yang mendukung pengerjaannya. Tetapi dalam pengerjaannya, animator membutuhkan keahlian lebih dalam kesenian dan gambar dalam pembuatan animasi 2D (White, 2006).

## 2.2. *Storyboard*

Hart (2008) mengatakan bahwa *storyboard* adalah tahapan awal dalam sebuah produksi film dimana sebagai desain awal rangkaian *shot* yang nantinya digabungkan dan menciptakan sebuah kesinambungan satu dengan lainnya. *Storyboard* merupakan sebuah gambaran visual yang dituangkan dari script dalam sebuah produksi film. *Storyboard* ini dibangun dari script yang ada lalu digambarkan untuk mendapatkan visual awal dan khususnya membantu untuk sebuah adegan yang sulit sehingga memudahkan proses syuting. Menurut Anderson (2013), pembuatan *storyboard* yang baik tidaklah mudah karena harus sesuai dengan pemikiran sutradara. *Storyboard* yang baik harus dapat menggambarkan ceritanya agar tersampaikan dengan jelas kepada penonton. Dalam pembuatan *storyboard*, penting juga untuk menentukan *shot*, sudut dan gerakan kamera yang tepat. Dengan melakukan penggabungan yang baik terhadap teknik tersebut, tentunya akan mendapatkan visual yang menarik. Dalam sebuah *storyboard*, terdapat bagian yaitu *sequence* dan *shot*.

### 2.2.1 Sequence

Menurut Hart (2008), *sequence* merupakan rangkaian *shot* yang membentuk sebuah jalur cerita. Terdiri dari gabungan *shot* yang saling berhubungan untuk melanjutkan sebuah adegan, dari awal hingga akhir, dimana nantinya akan membuat lompatan dalam waktu/ruang dan memulai ‘*sequence*’ baru. *Sequence* merupakan gabungan dari beberapa *scene* dan *scene* dapat terbentuk dari adanya rangkaian beberapa *shot*.



Gambar 2.2.1.1. Perbandingan *Sequence*, *Scene* dan *Shot*  
(<http://csinema.com/shot-scene-dan-sequence/>)

### 2.2.2 Shot

Camara (2006) mengatakan bahwa *shot* merupakan unit dasar dari sinematografi dimana terdapat susunan *shot* secara berurut yang berbeda namun saling berhubungan satu sama lainnya dan sifat masing-masing dari mereka sangat penting bagi aspek visual, gaya narasi, dan bahkan konsep filmnya. *Shot* merupakan bagaimana mengambil sebuah rangkaian gambar dimulai dari saat tombol *rec* ditekan untuk merekam hingga ditekan kembali untuk berhenti dan rangkaian gambar tersebut dapat menceritakan sesuatu. *Shot* digambarkan dalam *storyboard* yang akan digabungkan secara berurutan untuk membentuk sebuah *sequence* agar menggambarkan script. Pemilihan *shot* yang benar dibutuhkan untuk mendukung isi dari cerita tersebut juga. Menurut Dancyger (2006), mevisualisasikan script dan merancang *shot* menjadi penting yang nantinya akan disusun kembali oleh editor

pada akhirnya. Setiap *shot* yang digambarkan harus memiliki hubungan satu dengan lainnya sehingga membentuk sebuah rangkaian yang dapat memvisualisasikan cerita. Kegagalan membuat komposisi yang mencerminkan aspek penting dalam cerita yang dia buat merupakan sebuah kesalahan terbesar dalam pembuatan *shot*. (Mercado, 2010).

### 2.3. Jenis *Shot*

Dalam proses pembuatan, *shot* menurut Camara (2006) terbagi menjadi beberapa bagian yang terdiri dari:

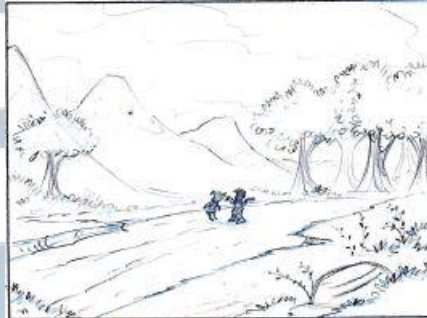
- *Focal length*
- *Camera angle*
- *Camera movement*

#### 2.3.1 *Focal Length*

*Focal length* sendiri merupakan jarak yang ditembak oleh kamera. Seperti yang sering dilihat di film, dimana terkadang gambar ditembak dari jauh dan terkadang dari dekat. Semua *shot* memiliki fungsi yang berbeda. Hal ini dapat membantu kelanjutan alur cerita menjadi lebih baik (Camara, 2006).

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

- *Extreme Long Shot / Wide Shot*: shot yang ditembak dari jarak yang jauh sehingga menampilkan *establish* dari lingkungan sebuah tempat dalam adegan tersebut dan juga dapat membandingkan perbedaan besarnya karakter dengan lokasinya. Biasanya sering digunakan sebagai *opening* film



Gambar 2.3.1.1. *Extreme long shot*  
(Camara , 2006)

- *Long Shot / Full Shot*: shot yang ditampilkan masih cukup luas tetapi lebih dekat dan menampilkan seluruh bagian tubuh karakter sehingga lebih dapat melihat detailnya.



Gambar 2.3.1.2. *Long shot / Full shot*  
(Camara , 2006)

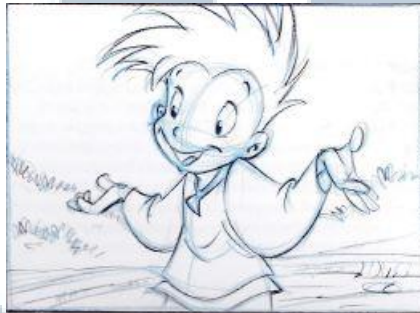
U  
NIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

- *Medium Long Shot / Knee Shot*: shot yang ditampilkan dari kepala hingga lutut ini digunakan agar dapat menampilkan gerakan ekspresif dari karakter tersebut.



Gambar 2.3.1.3. *Medium long shot / Knee shot*  
(Camara , 2006)

- *Medium Shot / Waist Shot*: shot yang pada umumnya digunakan saat terjadi percakapan antara 2 karakter atau lebih. Dapat juga disebut *medium close up*



Gambar 2.3.1.5. *Medium close up*  
(Camara , 2006)



Gambar 2.3.1.4. *Medium shot / Waist shot*  
(Camara , 2006)

- *Close-Up / Head shot*: shot diambil mulai dari kepala hingga leher. Digunakan untuk menambah kesan dramatis dari suatu adegan.



Gambar 2.3.1.6. *Close up / Head shot*  
(Camara , 2006)

- *Extreme Close-Up / Detail Shot*: digunakan untuk menambah detail penting dari suatu adegan. Terfokus pada 1 hal seperti contoh hanya bagian mata.



Gambar 2.3.1.7. *Extreme close up / Detail shot*  
(Camara , 2006)

### 2.3.2 *Camera Angle*

Merupakan sudut yang ditembakkan kamera untuk mendapatkan sebuah sudut pandang lainnya. Masing-masing dari bermacam *angle* kamera ini memiliki sifat yang berbeda. Yang ditentukan disini adalah ketinggian serta *angle* horizontal dan vertikal sesuai yang dibutuhkan. Dapat menambah kesan dramatis lebih secara visual (Camara , 2006). Ketinggian kamera dapat juga memanipulasi pandangan penonton, atau hubungan penonton dengan subjek tersebut. (Mercado, 2010).

- *Horizon / Eye Level*: letak kamera sejajar dengan mata memandang.



Gambar 2.3.2.1. *Horizon level*  
(Camara , 2006)

- *Down Shot*: kamera diletakan dengan sudut dibawah dan digunakan untuk memberikan efek dramatis dari suatu adegan. Digunakan saat adegan dimana karakter sedang lemah.



Gambar 2.3.2.2. *Down shot*  
(Camara , 2006)

- *Up Shot*: kamera diletakan dengan sudut diatas dan digunakan untuk memberikan efek dramatis dari suatu adegan. Digunakan saat adegan dimana karakter sedang kuat.



Gambar 2.3.2.3. *Up shot*  
(Camara , 2006)

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



- *Tilt*: kamera dimiringkan sejajar baik ke kiri maupun kanan dari garis horizon. Digunakan saat mental karakter sedang kebingungan ataupun keadaan yang sedang kacau.

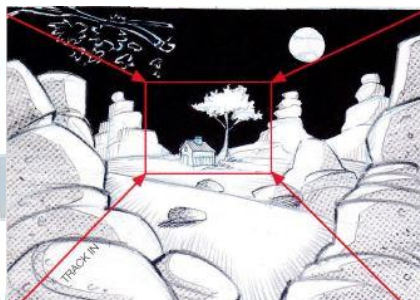


Gambar 2.3.2.4. *Tilt*  
(Camara , 2006)

### 2.3.3 *Camera Movement*

Kamera digerakan untuk menjelaskan suatu *scene* dimana kita dapat mengikuti gerakan karakter dan menciptakan sebuah ilusi gerakan. (Camara , 2006). “*Camera moves can make your project look super professional or incredibly amateurish depending on how well you use them*” (Schaller, 2005). *Camera movement* dapat merubah sudut jarak pandang penontong baik menjadi luas maupun lebih sempit.

- *Tracking In/Out*: Kamera digerakan untuk masuk ataupun keluar dari setting dan juga dapat memberi efek *zoom*. Yang digerakan dalam *tracking* adalah kameranya. *Tracking shot* digunakan untuk menekankan pentingnya momen dalam adegan.



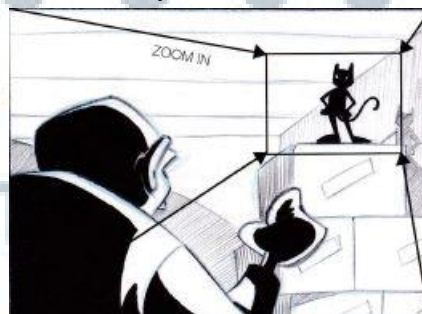
Gambar 2.3.3.1. *Tracking in / out*  
(Camara , 2006)

- *Panning*: Adalah pergerakan background melalui kamera atau menangkap pemandangan dalam mengikuti pergerakan karakter. Dalam pembuatan film, gerakan ini akan disebut "traveling" karena kamera bergerak paralel dengan karakter yang difilmkan. Kebanyakan pembuat film menggunakan istilah pan untuk perjalanan horizontal, vertikal atau *angled traveling*. *Panning* dapat menjadi alternative untuk mempertahankan hubungan atau momen yang sangat berarti dalam suatu adegan.



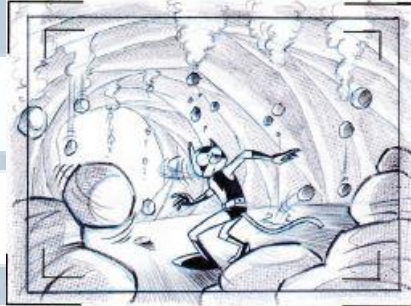
Gambar 2.3.3.2. *Panning*  
(Camara , 2006)

- *Zoom*: Yang digerakan dalam *zoom* ini adalah lensa kameranya dimana untuk mendapatkan jauh dekat objek. Efeknya hampir sama dengan tracking tetapi yang menjadi berbeda adalah dalam *zoom*, perspektif akan menjadi flat dan kehilangan kedalamannya (DOF).



Gambar 2.3.3.3. *Zoom*  
(Camara , 2006)

- *Shake*: Kamera dibuat bergetar untuk mendapatkan efek yang lebih dramatis.

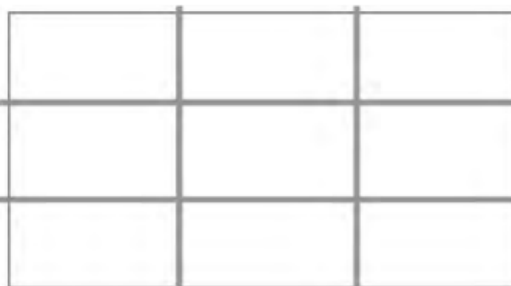


Gambar 2.3.3.4. *Shake*  
(Camara , 2006)

## 2.4. Komposisi

Komposisi merupakan bagaimana cara meletakkan subjek dalam *shot* dengan objek di sekitarnya untuk membantu memberikan makna dibalik pembuatan *shot* tersebut.

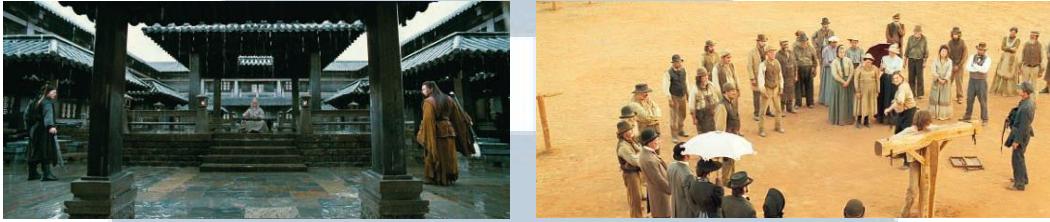
### 2.4.1 *Rule of Thrid*



Gambar 2.4.1. *Rule of third*  
(Jew, 2013)

Menurut Jew dan Paez (2013), *rule of third* adalah sebuah panduan untuk membantu menghindari komposisi yang simetris dengan cara menggambar garis yang membagi *frame* menjadi 3 baik vertikal maupun horizontal. Masing-masing titik potong dari garis yang bersimpangan tadi menjadi tempat yang baik untuk menaruh elemen komposisi sehingga menciptakan komposisi yang lebih dinamis.

### 2.4.2 *Balanced and Unbalanced*



Gambar 2.4.2. *Balance and Imbalance*  
(Mercado, 2010)

Mercado (2010) menatakan bahwa setiap objek yang berada di dalam *frame* membawa sebuah visual tersendiri dan dapat mempengaruhi persepsi masing-masing penonton. Ketika beban visual dari objek dalam *frame* terbagi dengan baik maka itu merupakan *balanced composition*, sebaliknya *unbalanced* ketika beban visual pada *frame* hanya terfokus pada satu area.

### 2.4.3 *Offset Group*



Gambar 2.4.3. *Offset group*  
(Kenworthy, 2011)

Ketika ingin membuat sebuah karakter yang *'left out'*, sebuah penyusunan sederhana dari aktor dan kamera dapat menciptakan efek yang diinginkan. Kita dapat meletakkan karakter yang tertinggal tersebut tepat di tengah *frame* sehingga fokus dapat berada pada karakter tersebut dan karakter lainnya yang sedang terlibat pembicaraan dapat dijadikan *frame*. Hal ini merupakan cara yang baik untuk tetap mengarahkan fokus kita ke karakter yang di tengah, sambil membuat karakter tersebut terlihat *'left out'*. (Kenworthy, 2011).

## 2.5. *Emotion /emosi*

Emosi berasal dari bahasa Prancis '*émotion*', dari '*émouvoir*' berdasar dari bahasa Latin *emovere* dimana *e-* 'keluar' dan *movere* "bergerak". Menurut kamus *Oxford* (n.d), emosi adalah perasaan kuat yang berasal dari suatu keadaan, mood, atau hubungan dengan orang lain. Davioff (2011) mengartikan emosi sebagai perasaan yang ditunjukkan melalui fungsi psikologi seperti ekspresi muka, kecepatan detak jantung, dan tingkah laku. Emosi dapat diklasifikasikan menjadi 2 yaitu emosi positif seperti rasa gembira, bersyukur maupun emosi negatif yang mengekspresikan sebaliknya seperti marah, rasa bersalah dan emosi tidak dapat netral karena menjadi netral merupakan nonemosional. Plutchik (2001) membagi emosi menjadi beberapa dasar kategori yaitu *acceptance*, *anger*, *anticipation*, *disgust*, *joy*, *fear*, *sadness*, dan *surprise* yang merupakan tingkatan dasar dari emosi ini. Kemudian emosi dasar ini terpecah lagi dan terdapat tingkatan lainnya yang saling berkaitan dengan emosi dasar tersebut.

### 2.5.1 *Anger*

*Anger* merupakan salah satu emosi yang paling sering dialami. Menurut kamus *Oxford* (n.d) *anger* adalah perasaan jengkel, ketidaksenangan, atau permusuhan yang kuat. Menurut Smith (1994), *Anger* melibatkan kecenderungan tindakan untuk menimbulkan bahaya melalui "*aggression*" yang didefinisikan sebagai perilaku menyerang, merusak, atau menyakitkan. *Anger* sendiri terbagi lagi tingkat kekuatannya. Level terkuat dari *anger* adalah seperti *rage* sedangkan yang sedikit di bawah levelnya merupakan *annoyance* dan *irritation*. Plutchik (2001)

mengkategorikan *anger* sebagai dasar dari emosi dan terbagi kembali menjadi beberapa kelompok spesifik.

#### **2.5.1.1 *Rage***

Merupakan bentuk paling dasar dari *anger* dan istilah lainnya yang berkaitan dengan *Rage* seperti kemarahan, murka, permusuhan, kepahitan, benci, dan sejenisnya.

#### **2.5.1.2 *Irritation***

Emosi ini berhubungan dengan istilah kejengkelan, gangguan, gertakan. Menurut Ekman (2003), ketika sedang mengalami emosi ini, biasanya kita mencari kesempatan untuk menjadi marah. Menjadi kesal dengan segala situasi meskipun biasanya tidak membuat kita kesal. Intensitas kemarahannya menjadi lebih kuat dan lebih lama jika kita sedang mengalami emosi ini

#### **2.5.1.3 *Envy***

Bentuk lain dari *anger*, dan terkait dengan emosi *jealous*. *Envy* merupakan perasaan iri hati yang terjadi ketika seseorang tidak memiliki kualitas, prestasi, atau kepemilikan superior seseorang dan menginginkannya atau keinginan yang lain tidak memilikinya. Averill (1980) mengatakan jika seorang individu percaya bahwa terdapat orang lain di posisi yang lebih menguntungkan, meskipun tanpa merugikan dirinya, maka respon tersebut dapat dikatakan sebagai *envy*. Emosi ini merupakan tingkat ketiga dari emosi *anger*.

### **2.5.2 Sadness (Grief)**

Menurut kamus *Oxford* (n.d) *sad* adalah perasaan yang menunjukkan kesedihan / tidak senang yang digambarkan dengan kesedihan, penyesalan, disayangkan dan disesalkan. Shaver (1987) mengatakan bahwa bentuk dasar *sadness* dapat terlihat dari: kesedihan seseorang yang mengalami hal yang tidak dia inginkan, seringkali dia mengalami salah satu peristiwa yang ditakutkan oleh orang tersebut seperti kematian orang yang dicintai, kehilangan eksistensi, atau penolakan sosial.

### **2.6. Hubungan Shot dengan Emosi**

Emosi sesuatu yang penting dalam tiap *scene*. Menurut Jew dan Paez (2013), perbedaan dalam posisi kamera yang berhubungan dengan subjek dapat merubah efek psikologi yang ingin diperlihatkan. Pernyataan ini didukung oleh Michael (2007) yang mengatakan bahwa dengan mengontrol posisi kamera, dapat pula mengatur sebuah intensitas emosi seperti contoh semakin dekat kamera maka akan semakin jelas emosi. Semakin jauh kamera maka emosi akan memudar. Bayangkan kamera merupakan sebuah sudut pandang dari penonton.

