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.

Team project ©2017
Dony Pratidana S. Hum | Bima Agus Setyawan S. IIP

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Animasi

Animasi diambil dari bahasa latin, *anima* yang artinya jiwa, hidup, nyawa, dan semangat. Animasi adalah gambar 2 dimensi yang seolah-olah bergerak, karena kemampuan otak untuk selalu menyimpan/mengingat gambar sebelumnya (Pratista, 2008). Dapat disimpulkan animasi merupakan suatu teknik dalam pembuatan karya audio visual yang berdasarkan terhadap pengaturan waktu dalam gambar. Gambar yang telah dirangkai dari beberapa potongan gambar yang bergerak sehingga terlihat nyata.

Dalam animasi kita dapat mengatur ulang realita secara bebas, kita dapat menggunakan berbagai macam hal untuk membuat cerita kita hidup (Wright, 2005). Gambar, boneka, atau apapun itu, dan kita akan membuatnya sehidup mungkin hingga kita dapat percaya bahwa mereka hidup. Kita dapat membuatnya dari mimpi kita yang kekanak-kanakan atau bahkan dunia seaneh mungkin yang bisa kita bayangkan. Animasi adalah visual, mulai dari bergeraknya karakter hingga berjalannya cerita semuanya menggunakan visual, bukan hanya cerita narasi. “The best animation is action, not talking heads” ungkap Wright.

2.1.1. Animasi 3 Dimensi

Animasi 3 dimensi (3D) terlihat lebih rumit dibandingkan dengan jenis animasi lainnya. Namun salah satu kelebihan penggunaan teknik jenis ini adalah kemudahan yang didapatkan dalam mengatur unsur-unsur terpenting dalam

Perancangan Shot Pada..., Stanislaus Dennis, FSD UMN, 2018

animasi seperti pemilihan tekstur, pencahayaan, dan pergerakan lainnya dapat diatur sesuai keinginan (Ablan, 2002). Selain di dunia perfilman, teknik animasi 3D juga sering diaplikasikan ke dalam sebuah media komunikasi lainnya seperti iklan, *architecture*, *walktrough*, *design visualization*, video *opening*, *games*, *web*, dan lain sebagainya.

2.2. Shot

Pengambilan gambar merupakan hal yang sangat penting dalam pembuatan film. Teknik pengambilan *shot* akan terus berpengaruh selama proses pembuatan film tersebut. (Ablan, 2002) Mengetahui bagaimana mengarahkan film animasi berarti sama dengan mengetahui jenis *shot* yang akan digunakan. Tidak semua *shot* harus digunakan, *shot* bergantung pada situasi yang ingin diciptakan. *Shot* yang berada di dalam adegan dapat digunakan untuk mewakili sudut pandang penonton, menjelaskan informasi, atau dapat memberikan *mood* dalam film tersebut.

2.2.1. Komposisi

Kodak Company (1995) menuliskan dalam bukunya bahwa komposisi adalah pembagian *balance*, serta hubungan dengan cahaya, garis, dan warna dalam sebuah area. Sawicki (2007) mengatakan jika kita mengambil gambar langit dan laut, namun letak cakrawala terlalu tinggi, komposisi akan mempengaruhi dan membuat perasaan tidak nyaman. Hal ini disebabkan karena manusia mempunyai psychological closure yang menginginkan langit itu keluar dari frame.

Perancangan Shot Pada..., Stanislaus Dennis, FSD UMN, 2018

2.2.1.1. Balanced & Unbalanced Composition

Mercado (2010) mengatakan setiap objek yang terdapat didalam *frame* membawa *visual weight*. Ukuran, warna, pencahayaan, dan penempatan objek dapat mempengaruhi persepsi penonton dengan *visual weight*. Hal ini memungkinkan membuat komposisi yang terasa *balanced* (seimbang) ketika *visual weight* diletakkan dalam *frame* secara merata. Atau membuat *unbalanced* (tidak seimbang) dengan cara mengonsentrasikan *visual weight* pada 1 area *frame*.

Meskipun menggunakan istilah *balanced* dan *unbalanced*, komposisi ini tidak memiliki artian yang mutlak dalam komposisi. *Balanced compositions* mempunyai komposisi visual weight yang diletakkan secara simetris atau merata dalam *frame*, hal ini untuk menyampaikan pesan keseragaman dan kemantapan. Demikian juga *unbalanced compositions* biasa dikaitkan dengan kekacauan, ketidaknyamanan, dan ketegangan.

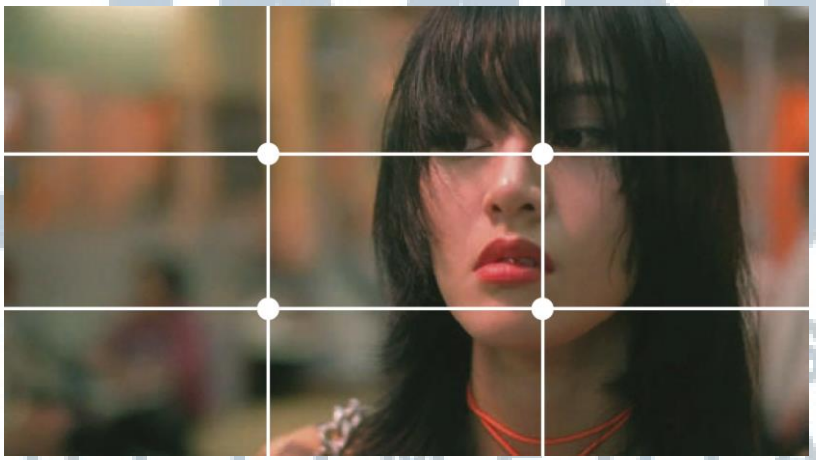
Gambar 2.1. *Balanced Compositions*
(Hero, 2004)

Gambar 2.2. *Unbalanced Compositions*

(The Proposition, 2010)

2.2.1.2. The Rule Of Third

Mercado (2010) mengatakan salah satu cara menghasilkan komposisi visual yang harmoni adalah the *rule of thirds.* Dengan membagi kamera 3 bagian panjang dan lebar, *sweet spots* diciptakan dari pertemuan garis tersebut. Garis itu sendiri menjadi acuan menempatkan elemen komposisi yang penting, sehingga menciptakan komposisi yang dinamis.



Gambar 2.3. *The Rule of Thirds*

(Fallen Angels, 1995)

Perancangan Shot Pada..., Stanislaus Dennis, FSD UMN, 2018

2.2.2. Jenis *Shot*

Kesalahan terbesar seorang animator adalah pada saat gagal membuat komposisi yang mencerminkan betapa berartinya aspek tersebut dalam cerita yang ia buat (Mercado, 2010). Oleh karena itu butuh pemahaman dalam menghadirkan komposisi yang tepat untuk penggambaran adegan yang diinginkan. Beberapa jenis *shot* yang biasa digunakan dalam pembuatan film, antara lain:

1. Extreme Long *Shot*

   Extreme Long Shot adalah komposisi yang menekankan pada besarnya suatu lokasi. Biasanya digunakan untuk memperkenalkan lokasi kepada penonton. Menurut Mercado (2010) ketika *extreme long shot* terdapat karakter di dalamnya digunakan untuk membandingkan besarnya karakter dengan lokasinya.

Gambar 2.4. *Extreme Long Shot*
(*I am Legend*, 2007)

2. *Long Shot*

   Shot yang mampu menampilkan seluruh wilayah dari tempat kejadian. *Long shot* dapat menjelaskan hubungan karakter dengan sekelilingnya. "*Long shot can be used to suggest narrative and thematic dynamics between characters,*

Perancangan Shot Pada..., Stanislaus Dennis, FSD UMN, 2018

through their placement and relative scale in the composition" (Mercado, 2010).

Gambar 2.5. *Long Shot*
(*The Matrix Reloaded*, 2003)

3. *Medium Long Shot*

Medium long shot mengambil gambar karakter kira-kira hingga lututnya terlihat di dalam *frame*. *Shot* ini ideal untuk menunjukkan *body language* karakter, ekspresi muka, serta menunjukkan area sekelilingnya (Mercado, 2010).

Gambar 2.6. *Medium Long Shot*
(*Nineteen Eighty-Four*, 1984)

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

4. *Medium Shot*

Medium Shot biasanya menampilkan satu atau lebih dari satu karakter dengan menampilkan dari pinggang ke atas. *Medium shot* digunakan untuk membangun hubungan visual antara karakter dengan karakter sekitarnya (Mercado, 2010).

Gambar 2.7. *Medium Shot*
(*Naked*, 1993)

5. *Medium Close up*

Medium close up menangkap gambar karakter dari area dada atau bahu hingga ke kepala. *Shot* ini membuat komposisi yang membiarkan penonton merasakan adanya koneksi yang kuat antara karakter dengan sekelilingnya (Mercado, 2010).

Gambar 2.8. *Medium Close Up*
(*Perfume: The Story of a Murderer*, 2006)

6. *Close up*

Mengarahkan penonton pada sesuatu (biasanya muka karakter) untuk menunjukkan detail yang tidak dapat diperlihatkan dengan *shot* yang lebih lebar. Ketika digunakan untuk manusia, biasanya untuk memperlihatkan reaksi atau emosi karakter tersebut kepada penonton (Mercado, 2010).

Gambar 2.9. *Close Up*
(*Amélie*, 2001)

7. *Extreme Close up*

Extreme close up mengisolasi suatu bagian dengan cara mengarahkan kamera pada suatu objek untuk memperlihatkan objek tersebut hingga sangat dekat. *Shot* dapat membantu kita untuk membuat penonton berkonsentrasi pada detail kecil pada karakter atau benda kecil (Mercado, 2010).

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Gambar 2.10. *Extreme Close Up*

(*Clockers*, 1995)

8. *Two Shot*

Mercado (2010) menuliskan *two shot* berarti ada 2 karakter yang berada dalam 1 komposisi. *Two shot* biasa digunakan untuk menunjukkan adanya hubungan 2 karakter tersebut dan membuat penonton membandingkan kontras diantara mereka.

Gambar 2.11. *Two Shot*

(*Thelma & Louise*, 1994)

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

2.2.3. Camera Angle

Mercado (2010) menyebutkan ketinggian kamera yang berhubungan dengan subjek dapat memanipulasi pandangan penonton, atau hubungan penonton dengan subjek tersebut.

1. *High Angle*

   High angle shot menempatkan kameranya di atas *eye level*, sehingga menghasilkan penonton memandang rendah subjek. *High angle* digunakan untuk menunjukkan kelemahan, pasif, dan ketidakberdayaan.

Gambar 2.12. *High Angle*
(The Lives of Others, 2006)

2. *Low Angle*

   Low angle shot menempatkan kameranya di eye level, sehingga menghasilkan penonton memandang tinggi subjek. Low angle biasanya digunakan untuk memperlihatkan kepercayaan diri, kekuatan, dan kekuasaan.

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

Gambar 2.13. *Low Angle*
(The Lives of Others, 2006)

3. *Eye Level*

   Eye level menempatkan kamera sejajar dengan tingginya mata si subjek. Hal ini ditujukan untuk menghasilkan sudut netral tindakan. *"An audience can better relate to the characters as equals"*, tulis Bowen (2013)

2.3. Fight Scene

Kenworty (2009), menuliskan dalam bukunya bagaimana merancang adegan pertarungan yang dapat digunakan dalam film. Berikut teori yang akan digunakan penulis dalam pembuatan tugas akhir.

1. *Knock Down*

   "Having your character knocked to the ground is a powerful storytelling moment. It tells the audience that things are not going well for the character, and that the fight is being lost." tulis Kenworty (2009). Aslinya teknik ini dapat menempatkan aktor dalam bahaya atau membuat kita harus menyewa *stuntman.* Namun teknik ini memiliki alternatif lain dengan cara setelah menerima serangan, *shot* berlanjut dengan *cut to close up shot* yang

Perancangan Shot Pada..., Stanislaus Dennis, FSD UMN, 2018

menunjukkan aktor kalah dan terjatuh. Hal ini juga dapat dikombinasikan dengan menyamarkan jatuhnya aktor yang terkesan berbahaya dengan akting terjatuh yang pelan.

Gambar 2.14. Penggunaan *Knock Down* dalam Patriot Games
(Patriot Games, 1992)

2.4. Suspense

Menurut *Oxford Dictionaries*, *suspense* adalah keadaan seseorang yang merasakan gelisah ataau kegembiraan saat menunggu keputusan atau hasil akhir, biasanya disertai dengan ketakutan dan kegelisahan. Dalam *Collins English Dictionary* menyebutkan suspense juga bisa diartikan sebagai tumbuhnya rasa ketertarikan dan kegembiraan yang dirasakan saat menunggu klimaks atau resolusi, seperti dalam novel atau film.

2.4.1. The Suspense Paradox

Pada tulisannya untuk *Stanford Encyclopedia of Philosophy*, Smuts (2009) mengutip dari psikologis Ortony, Clore, dan Collins mengemukakan teori tentang ketegangan *(suspense)*. Mereka berpendapat bahwa ketegangan terdiri dari rasa takut, harapan, dan keadaan yang penuh ketidakpastian. Mereka mendefinisikan takut sebagai rasa ketidaksenangan akan kejadian yang tidak diinginkan dan harapan sebagai perasaan senang akan kejadian yang diinginkan. Penonton akan

Perancangan Shot Pada..., Stanislaus Dennis, FSD UMN, 2018

merasakan ketegangan ketika mereka takut akan adanya kejadian buruk yang terjadi, dan berharap hasil yang baik. Ortoni, Clore, dan Collins berpendapat ketakutan dan harapan bergantung pada keinginan dan kemungkinan pada hasil yang akan terjadi. Contohnya rasa takut yang semakin besar karena adanya bahaya, kejadian yang tidak diinginkan dan kemungkinan yang akan terjadi. Sedangkan harapan semakin besar bila hal yang diinginkan penonton tampak akan terjadi.

Yang menjadi masalah adalah ketika analisis tentang ketegangan menghasilkan paradoks yang sangat merepotkan. Jika kondisi terpenting dalam ketegangan adalah tidak mengetahui hasil dari sebuah narasi, bagaimana penonton yang sudah mengetahui hasilnya dapat merasakan ketegangan dalam menonton berulang-ulang? Smuts menuliskan 4 solusi untuk *suspense paradox:*

1. *Moment-by-moment forgetting*

   Smuts mengutip Gerigg (1997) yang mengatakan bahwa ketika penonton tenggelam dalam cerita, mereka secara efektif tidak dapat mengingat hasil akhir sebuah cerita.

2. *Emotional misidentification*

   Yanal mengemukakan bahwa mustahil untuk penonton yang mengetahui akhir cerita untuk merasakan ketegangan, dan penjelasan terbaik dari klaim penonton adalah mereka dibuat bingung oleh rasa takut dan kecemasan mereka yang sesungguhnya yang mereka anggap menegangkan.

Perancangan Shot Pada..., Stanislaus Dennis, FSD UMN, 2018

3. *Entertained uncertainty*

   Caroll (2001) mengatakan penonton (hanya perlu) merasa terlibat dengan cerita seperti biasanya, pemikiran menarik tentang cerita seolah-olah mereka ragu.

4. *Desire-frustation theory of suspense*

   Smuts (2008) menuliskan untuk membuat sebuah ketegangan seseorang hanya perlu menghancurkan ekspektasi dari hasil peristawa yang akan segera terjadi. Smuts (2008) menuliskan "*When we know something that could help a character that we care about stay alive, and we are unable to relay the information, we feel suspense. Our desire to make use of the information is frustrated—that is, we want to help, but there is nothing we can do".* Dalam pandangan ini ketidakberdayaan menjadi kondisi yang diperlukan untuk ketegangan dan ketegangan didasarkan dari rangkaian keinginan digagalkan. Karena kita hanyalah seorang penonton dari cerita yang sedang berlangsung, kita tidak dapat ikut campur di dalam cerita.

2.4.2. Character Suspense & Spectator Suspense

Doust (2010) dalam tulisannya mengatakan sebuah kondisi yang sering dikutip dalam cerita yang menegangkan adalah kurangnya informasi penting. Ia juga mengutip perkataan Hitchcock *"The audience knows that a given piece of information is missing, but does not know what it is"*. Namun hal ini lebih baik dikatakan untuk memancing rasa penasaran daripada ketegangan. Kebanyakkan cerita menegangkan menggunakan gagasan tentang informasi yang hilang, sehingga terlihat adanya hubungan antara ketegangan dengan rasa penasaran.

Perancangan Shot Pada..., Stanislaus Dennis, FSD UMN, 2018

Dalam hal ini White (1938) telah mengemukakan bahwa ketegangan adalah penasaran yang berkepanjangan. Pandangan Hitchcock tentang ketegangan karena kurangnya informasi semakin membuat susah membedakan konsep keduanya dan dalam memperjelas bagaimana mereka bekerja sama dalam cerita.

Bal (1997) dan Braningan (1996) dari bidang estetika dan teori sastra merumuskan adanya kemungkinan hubungan antara pembaca dan karakter dalam film. Dan analisis mereka berhasil menghasilkan 4 studi kasus dengan tujuan memproduksi ketegangan dengan cara memainkan informasi antara penonton dan karakter:

1. Penonton tidak tahu dan karakter tidak tahu menghasilkan pertanyaan, cerita detektif, dan adanya ketegangan.
2. Penonton tahu dan karakter tidak tahu menghasilkan thriller dan adanya ketegangan.
3. Penonton tidak tahu dan karakter tahu menghasilkan cerita rahasia, dan adanya ketegangan.
4. Penonton tahu dan karakter tahu membuat tidak adanya ketegangan.

Dari hasil ini kita dapat melihat adanya 3 cara yang berbeda secara struktur untuk memproduksi ketegangan dalam cerita.

2.4.3. Ketegangan dalam Film

Alfred Hitchcock (n.d.), *Master of Suspense* mengemukakan bahwa ketegangan dan terkejut itu sangat berbeda, namun gambaran yang membingungkan tentang

Perancangan Shot Pada..., Stanislaus Dennis, FSD UMN, 2018

keduanya. Oleh karena itu dia memberikan sebuah contoh bahwa di bawah meja kita ada sebuah bom. Bila tidak terjadi apa-apa, dan tiba-tiba meledak, maka itulah yang dinamakan terkejut. Namun bila ada bom dibawah meja kita, dan semua orang mengetahuinya ketika ada seorang anarkis yang menaruh bom di meja kita. Serta semua orang sadar bahwa bom akan meledak pada pukul 13.00 dan ada jam di ruangan tersebut. Lalu orang dapat melihat di jam menunjukkan 15 detik sebelum ledakan terjadi. Di kondisi seperti inilah percakapan tidak berbahaya menjadi menarik karena semua orang berpartisipasi dalam adegan tersebut. Penonton akan mulai berpikiran untuk memperingatkan karakter di layar tentang adanya bom dibawah meja kita.

Pada gambaran pertama ia memberikan penonton 15 detik momen yang mengejutkan tentang terjadinya ledakan. Sedangkan yang kedua, penonton kita berikan 15 detik yang menegangkan. Alfred Hitchcock mengatakan untuk menciptakan suatu ketegangan, penonton harus diberikan informasi tentang sesuatu yang akan terjadi. Kecuali bila ending berisikan *twist*, dan disaat itulah ketika ending yang tidak terduga, menjadi sorotan.

2.4.4. Fundamentals of Good Suspense

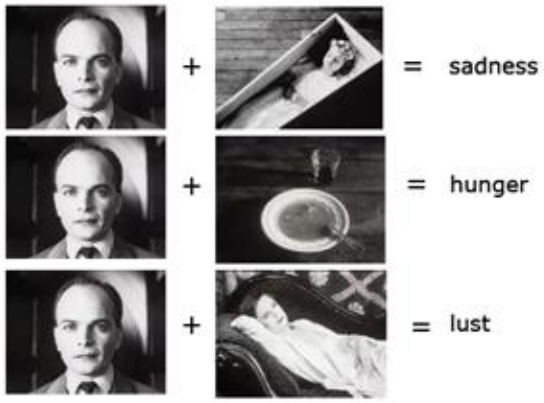
Dalam tulisannya, Mott (n,d.) mengatakan ahli teori film berkata, ketegangan diatur oleh simpati penonton terhadap karakternya dan kebutuhan akan sesuatu yang dramatis terjadi. Ketegangan menimbulkan konflik emosi pada penonton, seperti penonton tidak menginginkan sesuatu yang buruk terjadi pada karakter film tersebut. Pada saat penonton merasakan hal tersebut, ia yang menanggung

Perancangan Shot Pada..., Stanislaus Dennis, FSD UMN, 2018

perasaan dari bentuk bahaya yang dibayangkan dan mengakhirinya. Berikut adalah 6 hal yang mendasar dalam pembuatan ketegangan dalam film:

1. ***Subjectivity***

   Alfred Hitchcock menggunakan *subjectivity* dengan tujuan 'voyeuristik' (kegiatan dimana kita sebagai penonton melihat aktifitas karakter dalam film tanpa sepengetahuan karakter tersebut). Ia menggunakan *"The Kuleshov Effect"*, yaitu menggunakan ekspresi karakter yang sama lalu, dilanjutkan dengan berbagai gambar. Contoh mulai dari ekspresi seorang actor, *cut to* gambar semangkuk sup. Dari contoh itu penonton dapat merasakan perasaan lapar, walaupun pada awalnya gambar tersebut tidak saling berhubungan. Hitchcock menciptakan ketegangan melalui pengulangan ritmis teknik ini. Berawal dari *shot* pelaku, lalu *cut to* hal yang dilirik atau diincar. Hal ini menimbulkan efek ketidakberdayaan kita sebagai penonton, karakter tersebut mengamati situasi, seringkali terdapat dalam tindakan berbahaya dan tersembunyi.



Gambar 2.15. *The Kuleshov Effect*

(http://www.elementsofcinema.com, n,d.)

Perancangan Shot Pada..., Stanislaus Dennis, FSD UMN, 2018

2. ***Montage Gives You Control***

Sergei Einsenstein memandang montase sebagai benturan dari berbagai gambar yang saling bertentangan. Hitchcock menggunakannya untuk menciptakan 'melodi'. Contohnya, ia menggunakan *close up* tangan, lengan, wajah, dan senapan jatuh ke lantai dan menggabungkan semua itu untuk mendramatisasi sebuah adegan. Metode ini memungkinkan seseorang untuk menggambarkan sebuah peristiwa dengan berbagai unsur didalamnya, dan memiliki control penuh terhadap *timing.* Metode ini juga dapat menghilangkan elemen dengan mengganti *shot*nya yang sesuai, dan membiarkan pikiran penonton yang mengisi kekosongan tersebut. Hitchcock mengatakan bahwa ini adalah cara memindahkan bahaya dari layar ke dalam pikiran penonton.

3. ***Use Humour to Add Tension***

Humour merupakan komponen utama dari *storytelling* Hitchcock dalam menciptakan ketegangan. Misalnya pada plot pembunuhan dimana karakter tertangkap dan para penjahat membuatnya sebagai lelucon. Yang diinginkan (tapi tidak wajib) dalam *sequence* ketegangan adalah adanya sedikit ironi akan hal yang terjadi pada karakter. Karena kegagalan yang tak terduga, adalah hal terburuk yang bisa menjadi sumber utama ketegangan.

4. ***Two Things Happening at Once***

Ketegangan berasal dari kontras keadaan yang tidak terkait. Penonton harus fokus pada sebuah momentum dan secara tak terduga terganggu oleh hal lain. Biasanya gangguan tersebut sebuah gangguan lucu yang tidak berarti. Apapun itu harus menjadi sesuatu yang menghalangi.

Perancangan Shot Pada..., Stanislaus Dennis, FSD UMN, 2018

5. ***Provide a Twist***

Sebuah *twist* adalah apa yang diinginkan Hitchcock. Ketika berhasil menarik perhatian para penonton dengan ketegangan yang mencekam, dan berakhir tidak sesuai dengan ekspektasi penonton. Arahkan audiens pada suatu kejadian, lalu hancurkan ekspektasi mereka. Tentunya ada pengecualian, tidak semuanya harus harus mengikuti hal ini terutama pada film *action.* Tapi umumnya ini adalah aturan yang bagus untuk mengakhiri ketegangan pada *ending* yang tidak dapat diprediksi.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA