

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Sebelumnya

Sejauh ini penelitian yang mengangkat representasi idola pada film *Shingeki no Kyojin* belum ditemukan oleh penulis. Namun pada saat penelitian ini berlangsung terdapat dua penelitian yang mengangkat tema film *Shingeki no Kyojin*. Selain film animasi *Shingeki no Kyojin*, terdapat juga penelitian yang membahas mengenai film animasi Jepang lainnya yang berasal dari satu universitas yang sama dengan penulis. Penelitian tersebut dapat dijadikan rujukan atau pembandingan untuk memperjelas kedudukan dari penelitian ini, dan menghindari adanya penelitian yang serupa atau plagiasi.

Tabel 2.1 Penelitian Sebelumnya

No	Nama	Keterangan
1	Peneliti	Arif Alhusen Mega Putra, Rani Nuraeni, Syarif Maulana
	Judul Penelitian	Presentasi Pemikiran Marxisme Pada <i>Manga</i> (Studi Semiotika John Fiske Mengenai Kelas Sosial Karl Marx Pada Komik <i>Shingeki No Kyojin</i>)
	Tahun	2015
	Metode Penelitian	Kualitatif-Analisis, Semiotika John Fiske
	Analisis	1. Lima jenis kode kelas sosial Marxisme 2. Kode ukuran gambar sudut pandang gambar, tata cahaya dan dialog 3. Level ideologi kelas sosial Marxisme
	Tujuan	Membongkar teori Marxisme yang terdapat pada <i>manga Shingeki No Kyojin</i> .
	Kesimpulan	1. Realitas kelas sosial Marxisme pada <i>manga Shingeki no Kyojin</i> diwakili oleh kode pakaian,

		<p>berperilaku, berbicara, <i>gesture</i> tubuh, dan ekspresi</p> <p>2. Representasi dialog pada kaum borjuis dan proletar mengekspresikan ketidakadilan sistem kapitalisme, yang membentuk kelas pekerja dan penguasa</p> <p>3. Ideologi kelas-kelas sosial Marxisme diwakili oleh sistem kelas, kapitalisme, komunisme, dan anarkisme. Kaum borjuis di dalam Wall Sheena mendapatkan kenyamanan, kaum proletariat yang bermukim di Wall Rose dan Wall Maria yang acap kali mendapat serangan dari titan. Cara kaum proletariat menghapuskan sistem kapitalis adalah dengan komunisme dan anarkisme</p>
Datftar Pustaka		
<p>Nuraeni, R., & Maulana, S. (2015). <i>Presentasi Pemikiran Marxisme Pada Manga (studi Semiotika John Fiske Mengenai Kelas Sosial Karl Marx Pada Komik Shingeki No Kyojin)</i>. <i>eProceedings of Management</i>, 2(3).</p>		
2	Peneliti	Tika Marchliah
	Judul Penelitian	Representasi Makna Heroisme dalam Film Kartun (Analisis Semiotika Film Kartun Shingeki No Kyojin Episode 8, 21 Dan 25)
	Tahun	2014
	Metode Peneltian	Semiotika Charles Sanders Peirce
	Analisis	Tanda atas ikon, indeks, dan simbol berdasarkan interpretant, tanda yang dibagi atas <i>rheme</i> , <i>direct</i> , <i>sign</i> dan <i>dicisign</i> , dan <i>argument</i> .
	Tujuan	Mengetahui simbol-simbol sosial dan pemaknaan heroisme
	Hasil Penelitian	Simbol heroisme pada film Shingeki no Kyojin dicerminkan dari sisi keberanian, pantang menyerah, rela berkorban, peduli sesama, tidak memandang bulu pada orang yang mereka tolong
Datftar Pustaka		
<p>Marchliah, Tika. (2014). <i>Representasi Makna Heroisme Dalam Film Kartun (Analisis Semiotika Film Kartun Shingeki No Kyojin Episode 8, 21 Dan 25)</i>. S1 Thesis, Universitas Mercu Buana.</p>		

3	Peneliti	Merlina Fatimah Nasruddin
	Judul Penelitian	Komponen <i>Believability</i> pada Karakter Protagonis dan Antagonis Film Miyazaki (<i>Princess Mononoke</i> , <i>Spirited Away</i>)
	Tahun	2016
	Metode Penelitian	Kualitatif analisis visual, pendekatan sinematografi dan psikologi
	Analisis	Menjabarkan lima komponen <i>believability</i> penampilan, motivasi, kepribadian, ekspresi emosi, dan relasi Sosial pada tokoh protagonis dan antagonis film <i>Princess Mononoke</i> (1997) dan <i>Spirited Away</i> (2001)
	Tujuan	Membedah karakter utama yang kepribadiannya tumbuh, memiliki konflik antara karakter protagonis dan antagonis, dan film yang mengangkat isu-isu kemanusiaan yang bersifat sosial dan relevan dengan masa kini.
	Hasil Penelitian	Menjabarkan definisi dari kepribadian yang kaya dan autonom serta memiliki dorongan internal pada definisi <i>believability</i> A. Bryan Loyall dengan meletakkannya pada karakter utama di film <i>Princess Mononoke</i> dan <i>Spirited Away</i> yang secara naratif sejalan dengan prinsip-prinsip definisi tersebut.
Daftar Pustaka		
<p>Nasruddin, Merlina Fatimah. (2016). <i>Komponen Believability pada Karakter Protagonis dan Antagonis Film Miyazaki (Princess Mononoke, Spirited Away)</i>. Undergraduated Thesis, Universitas Komputer Indonesia.</p>		

2.2 Representasi

Representation dalam bahasa Inggris berarti perwakilan, gambaran, permainan peran. Sedangkan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), representasi memiliki arti perbuatan yang mewakili, keadaan diwakili, apa yang mewakili. Menurut Barker (2004), representasi merupakan tindakan perlambangan yang mencerminkan dunia objek yang bersifat konstitutif dari makna sesuatu yang dimaksudkan. Menurut Wibowo (2013), representasi didefinisikan sebagai proses perekaman ide, pengetahuan, atau pesan dalam beberapa cara fisik. Representasi dicontohkan dengan sebuah konstruksi X yang dapat mewakili atau memberi bentuk atau konsep tentang Y. Contoh sederhananya, konsep sex (Y), diwakili oleh tanda melalui gambar sepasang sejoli yang secara romantis sedang berciuman (X). Dari penjabaran tersebut, terdapat tiga kata kunci dalam mendefinisikan representasi, yaitu gambaran, perwakilan, tanda. Secara sederhana representasi diartikan sebagai suatu gambaran terhadap konsep yang diwakilkan melalui tanda.

Menurut Piliang (2003) dalam Ramadhan (2017), representasi menunjuk pada dirinya sendiri, dan bukan kepada yang lain karena pada dasarnya representasi merupakan sesuatu yang hadir, dengan menunjukkan sesuatu di luar dirinya yang mencoba untuk dihadirkan. Menurut Barker (2006), melalui representasi objek diberikan sebuah makna dan kejelasan. Representasi memiliki kekuatan yang terletak pada kemampuannya untuk memunculkan beberapa jenis pengetahuan. Dalam media berupa teks atau iklan dan hal-hal lain, representasi menurut Wibowo (2013) menunjuk pada bagaimana seseorang, suatu kelompok, gagasan, atau

pendapat tertentu ketika ditampilkan dalam pemberitaan. Fiske (1987) dalam Wibowo (2013) merumuskan tiga proses representasi melalui tabel berikut:

Tabel 2.2 Proses Representasi John Fiske

Proses		
Pertama	Kedua	Ketiga
Realitas	Representasi	Ideologi
Dalam bahasa tulis: Data berupa dokumen, hasil wawancara, transkrip dan sebagainya	Dalam bahasa tulis: Kata, proposisi, kalimat, foto, caption, grafik, dan sebagainya	Semua elemen diorganisasikan dalam koherensi dan kode ideologi seperti individualisme, liberalisme, sosialisme, patriaki, kelas, materialisme dan sebagainya
Dalam televisi: Perilaku, tata rias, kostum/pakaian, ucapan, gerak-gerik, dan sebagainya	Dalam televisi: Kamera, musik, tata cahaya, dan lain-lain. Elemen tersebut ditransmisikan ke dalam kode representasional, di antaranya bagaimana objek digambarkan (Karakter, pengaturan narasi, percakapan, dan lainnya)	

Pertama, realitas dalam proses ini merupakan peristiwa atau ide dalam bentuk bahasa gambar. Kedua, tahap representasi, realitas dari peristiwa digambarkan ke dalam perangkat teknis misalnya bahasa tulis, gambar, animasi, dan lainnya. Ketiga, tahap ideologi, beberapa peristiwa representasi dihubungkan dan diorganisasikan ke dalam koherensi sosial yang diterima secara ideologi atau merupakan kepercayaan dominan yang ada dalam masyarakat. Jadi, Representasi merupakan proses dinamis, karena akan terus berkembang seiring kemampuan intelektual dan kebutuhan para pengguna yang terus bergerak dan berubah.

Representasi sebagai usaha konstruksi memberikan pandangan baru yang menghasilkan makna baru sebagai hasil perkembangan konstruksi pemikiran manusia (Wibowo, 2013: 150). Dari beberapa teori tersebut dapat dipahami bahwa representasi merupakan proses untuk memberikan objek suatu makna dan kejelasan, yang diwakilkan melalui tanda. Tanda didapatkan melalui realitas yang direkam, baik dalam berupa bahasa tulis maupun suguhan dalam televisi. Kemudian disampaikan secara terorganisir yang dapat diterima melalui kepercayaan dominan dalam masyarakat.

2.3 Tokoh

Dalam cerita, ada yang disebut dengan tokoh. Tokoh tidak terlepas dari unsur penokohan. Tokoh dan penokohan sama halnya dengan plot dan pemlotan. Plot sebagai tulang punggung cerita memiliki seseorang yang bertindak untuk melakukan dan dikenai sesuatu, sesuatu dalam plot yang disebut peristiwa, siapa pembuat konflik adalah urusan dari tokoh dan penokohan. Sesuatu penokohan adalah tampilan penggambaran yang jelas tentang seseorang dalam sebuah cerita. Sedangkan tokoh menunjuk pada orang, atau pelaku cerita. Baldic (2001) menyatakan tokoh sebagai orang yang menjadi pelaku dalam cerita, sedang penokohan adalah kehadiran tokoh baik dengan cara langsung atau tidak langsung mengundang pembaca untuk menafsirkan kualitas dirinya melalui kata dan tindakannya (Nurgiyanto, 2018: 247).

Penokohan adalah teknik seorang pengarang dalam menampilkan tokoh-tokoh di dalam cerita sehingga karakter atau sifat para tokoh tersebut dapat diketahui. Melalui dialog, tanggapan dari tokoh, atau pikiran tokoh, penokohan

dapat dilakukan. (Sari, 2018:66). Penokohan memiliki arti yang lebih luas sebab penokohan menunjuk pada teknik perwujudan dan pengembangan tokoh, penokohan juga sekaligus mengandung aspek bentuk dan isi (Nurgiyantoro, 2009:248). Dari pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa penokohan merupakan teknik pengarang dalam menampilkan sifat dan karakter tokoh dalam rupa wujud dan isi dari tokoh tersebut melalui sebuah cerita. Tokoh dibedakan ke dalam beberapa jenis penamaan berdasarkan sudut pandang dan tinjauan tertentu:

1. Tokoh Utama dan Tokoh Tambahan

Dilihat dari segi peran dan tingkat pentingnya, tokoh utama adalah tokoh yang penceritaannya diutamakan, banyak diceritakan dan banyak dikenai kejadian, yang mempengaruhi perkembangan plot. Tokoh tambahan ialah tokoh yang biasanya kurang mendapat perhatian atau diabaikan. Tokoh utama dapat lebih dari satu orang, namun tetap saja memiliki kadar keutamaan yang berbeda-beda. Misalnya dalam tiga tokoh utama, ada satu tokoh yang lebih diutamakan. Maka kedua tokohnya yang lain disebut sebagai tokoh utama yang tambahan.

Sama halnya dengan tokoh utama, di antara beberapa tokoh tambahan di dalam cerita, ada yang disebut sebagai tokoh tambahan yang utama berdasarkan dominasi mereka dalam cerita yang masih di bawah tokoh utama walau tidak banyak mempengaruhi plot. Jadi, berdasarkan perannya kadar keutamaan tokoh memiliki beberapa tingkat, (1) tokoh utama (yang utama), (2) tokoh utama tambahan, (3) tokoh tambahan (periferal utama), dan tokoh tambahan (yang memang) tambahan. Karena hal inilah menyebabkan orang memiliki perbedaan pendapat dalam menentukan tokoh-tokoh utama sebuah cerita fiksi (Nurgiyantoro, 2011: 258-260).

2. Tokoh Protagonis dan Tokoh Antagonis

Dilihat dari fungsinya, tokoh protagonis adalah tokoh yang dikagumi karena memiliki norma-norma yang ideal, salah satu jenisnya adalah tokoh pahlawan. Tokoh protagonis menampilkan sesuatu yang menjadi harapan. Adapun tokoh antagonis yang bertentangan dengan tokoh protagonis, serta dapat menyebabkan terjadinya konflik dan ketegangan yang dialami tokoh protagonis, meski tidak selalu. Tokoh antagonis juga terkadang menjadi tokoh yang berkembang menjadi lebih baik. Dalam menentukan tokoh protagonis, biasanya dicirikan oleh seberapa banyak rasa empati dan simpati yang diberikan oleh pembaca kepada salah satu tokoh yang berlawanan tersebut (Nurgiyantoro, 2011: 260-264).

3. Tokoh Sederhana dan Tokoh Bulat

Kategori ini dibedakan berdasarkan perwatakannya. Tokoh sederhana adalah tokoh yang memiliki satu sifat, kepribadian, atau watak tertentu saja. Tokoh ini bersifat datar, monoton, dan hanya mencerminkan satu watak tertentu saja. Dalam cerita fiksi, rata-rata tokoh tambahan merupakan tokoh sederhana. Adapun tokoh bulat adalah tokoh yang kompleks, sehingga sulit dipahami karena kurang dikenal sebelumnya. Tingkah lakunya sering memberikan efek kejutan yang tidak terduga. Unsur kejutan dalam cerita fiksi perlu dipertanggungjawabkan, misalnya jika perbedaan sifat tokoh di awal dan diakhir memiliki perubahan harus memiliki sebab yang khusus. (Nurgiyantoro, 2011: 264-272).

4. Tokoh Statis dan Tokoh Berkembang

Berdasarkan perkembangan wataknya, tokoh statis adalah tokoh yang tidak mengalami perubahan atau perkembangan perwatakan. Tokoh ini tidak terpengaruh

oleh peristiwa yang terjadi, dengan sikap dan watak yang relatif tetap dari awal sampai akhir cerita. Pada dasarnya tokoh statis adalah tokoh sederhana, datar, karena tidak diungkap berbagai keadaan dalam sisi kehidupannya. Sedangkan tokoh berkembang adalah tokoh yang mengalami perkembangan sejalan dengan peristiwa dan plot yang dikisahkan. Tokoh berkembang cenderung akan menjadi tokoh bulat, yang lebih mendekati realitas kehidupan manusia karena adanya pengaruh lingkungan (Nurgiyantoro, 2011: 272-274).

2.3.1 Tokoh Idola

Tokoh idola terdiri dari dua kata, yakni tokoh dan idola. Menurut KBBI, tokoh berarti rupa (wujud dan keadaan). Sedangkan idola berarti orang, gambar, patung, dan sebagainya yang menjadi pujaan. Tokoh menurut Sapari (2008) diartikan sebagai orang yang terkemuka, dan idola adalah orang yang jadi pujaan. Jadi, tokoh idola adalah seseorang yang dipuja. Namun dalam mengidolakan sesuatu, tidak selalu berwujud manusia. Dapat juga berupa gambar, patung, dan sebagainya selama memiliki rupa.

Menurut Gafar (2014) tokoh idola adalah tokoh yang disenangi, dicintai, disayangi dan dikagumi oleh seseorang berdasarkan kelebihan yang dimilikinya, serta dapat memberikan motivasi yang menjadi perhatian bagi yang mengaguminya. Tokoh idola oleh Mudoharjo, dkk (2010) diartikan sebagai tokoh yang dapat memberikan acuan hidup bagi seseorang dalam mencita-citakan sesuatu. Menurut Romiyatun & Ismoyo (2008), dalam mengidolakan tokoh biasanya dilandasi oleh alasan tertentu, alasan tersebut biasanya keunggulan misalnya berupa prestasi yang diraih, kejujuran, kedisiplinan dan lain sebagainya.

Tokoh yang diidolakan berasal dari mana saja dan kalangan mana saja, misalnya teman, keluarga, tokoh masyarakat, satsrawan, ilmuwan, politikus, atau seorang aktor/aktris dalam film karena setiap orang memiliki idola yang berbeda-beda.

Menurut Romiyatun & Ismoyo (2008), seseorang yang mengidolakan tokoh tertentu akan memburu profil mengenai segala hal yang berkaitan dengan tokoh. Tokoh idola dapat diidentifikasi melalui profil, identitas, dan keunggulan yang dimilikinya. Identitas tokoh tersebut berupa, (1) nama lengkap tokoh, (2) nama panggilan tokoh, (3) tempat dan tanggal lahir, (4) profesi, (5) nama ayah, (6) nama ibu, (7) kegemaran, (8) keunggulan. Identifikasi tokoh oleh Sudharma (2010) dalam Gafar (2014), melalui langkah berikut:

- 1) Identitas tokoh, meliputi tempat dan waktu lahir, nama orang tua dan keluarga, perjalanan hidup, tempat dan waktu meninggal dunia
- 2) Keunggulan tokoh, meliputi: sifat yang dapat diteladani, prestasi yang diraih, dan beberapa keistimewaan lainnya
- 3) Alasan mengapa tokoh tersebut pantas untuk diidolakan.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa tokoh idola lebih sering digunakan kepada sesuatu yang hidup yang memiliki identitas lengkap. Identitas lengkap pada tokoh merupakan profil yang dibutuhkan untuk dapat memberikan alasan mengapa tokoh tersebut dapat dikagumi. Sesuatu yang hidup tersebut ialah manusia, karena manusia cenderung memiliki data identitas lengkap seperti; nama lengkap dan nama panggilan, riwayat hidup, tempat dan tanggal lahir, nama orang tua, profesi, dan keunggulan. Selain manusia, tokoh hidup yang memiliki identitas lengkap juga ada pada tokoh kartun dan animasi sebagai pelaku dalam sebuah film

atau cerita. Artinya, bisa saja seseorang mengidolakan tokoh kartun atau animasi, seperti Cinderella, sebagaimana seseorang mengidolakan tokoh manusia dari kalangan musisi seperti Michael Jackson.

2.4 Film

Menurut Hernawan (2011) pada mulanya film bertitik tolak dari jenis bahannya sebagai bahan baku film itu sendiri, yakni jenis plastik (bahan transparan) yang dinamakan *celluloid* (seluloid). Namun kini sudah berubah ke arah hasil bentuknya, atas kesepakatan sosial film dipahami sebagai pengertian lakon gambar hidup. Hal ini mengacu pada pengertian *Cinematographi*, yaitu ungkapan kata Yunani yang berarti gerak. *Cinematographi* atau *Sinematografi* mencakup arti bagi keseluruhan film sebagai media ekspresi dalam bentuk karya seni.

Keberadaan film juga merupakan bukti sebagai eksistensi dari sebuah budaya. Seperti halnya buku yang memiliki masa dan pembacanya, atau musisi yang memiliki masa dan pendengarnya, film juga memiliki masa dan pemirsanya. Maka film sebaiknya mendapatkan perlakuan yang sama dengan koleksi lain dan harus mudah di akses secara luas. (Mabruri, 2013: 4). Pengertian film dapat mengacu pada bentuk perekaman audio-visual. Segala bentuk rekaman baik yang direkam oleh kamera seluloid, video, atau kamera *handphone* bisa dikatakan sebagai sebuah film yang menyangkut “gambar hidup” (Hermawan, 2011:10). Pengertian film tercantum dalam pasal 1 ayat (1) UU Nomor 8 Tahun 1992:

“Film adalah karya cipta seni dan budaya yang merupakan media komunikasi massa pandang-dengar yang dibuat berdasarkan asas sinematografi dengan direkam pada pita seluloid, pita video, piringan video, dan/atau bahan hasil penemuan teknologi lainnya dalam segala bentuk, jenis, dan ukuran melalui proses kimiawi, proses elektronik, atau proses

lainnya, dengan atau tanpa suara, yang dapat dipertunjukkan dan/atau ditayangkan dengan sistem proyeksi mekanik, elektronik, dan/atau lainnya”

Film dan/atau program televisi merupakan sebuah media yang memiliki fungsi yang bersifat informatif, mendidik, menghibur dan mempengaruhi, bertujuan untuk berkomunikasi dengan penontonnya. (Wibisono, 2011: 15). Dengan demikian, film dapat didefinisikan sebagai sebuah karya cipta seni dan budaya sebagai media komunikasi massa yang menampilkan gambar hidup, dalam bentuk rekaman yang direkam oleh pita seluloid, video, kamera handphone atau segala bentuk teknologi lainnya yang dipertunjukkan dengan atau tanpa suara. Secara garis besar, beberapa fungsi yang terkandung dalam film yaitu sebagai sarana hiburan, sebagai fungsi yang informatif untuk menyampaikan sesuatu, dan sarana yang memberikan edukasi dari kesimpulan maupun amanat cerita yang disampaikan.

2.4.1 Film Animasi

Animasi merupakan rangkaian gerak yang bersifat dinamis dan memerlukan beberapa pengaturan untuk menggerakannya. Tampilan animasi dipengaruhi oleh perubahan gambar pada tiap *frame*. (Wahana Komputer, 2012: 74). Kata Animasi berasal dari kata *anima* yang artinya menghidupkan. Animasi dalam konsep Hindu merupakan kegiatan yang memberikan jiwa. Animasi tercipta dari ilusi gerakan cepat dari tampilan urutan gambar dua dimensi tiga dimensi. (Rahardja, 2012). Secara tradisional menurut Bordwell (1976) oleh Maulana (2013), animasi secara teknik disebut dengan *frame by frame technique*, artinya pengambilan *shot*-nya adalah per gambar. Jadi Film yang panjangnya berdurasi 1 detik, harus menyediakan 25 gambar menurut PAL standar Eropa dan Indonesia, dan 30 *frame*

untuk NTSC Standar Jepang dan USA (Gumelar, 2004). Adapun pengertian film animasi secara khusus dapat disimak pada Encyclopedia Americana (Rahardja, 2012: 85):

“Animated a motion picture consisting of a series of individual hand draw sketches, in which the positions or gestures of the figures are varied slightly from one sketch to another. Generally, the series is film and, when projected on screen, suggest that figure are moving.”

Dari pengertian film dan animasi yang telah dijabarkan sebelumnya, maka film animasi merupakan sebuah karya cipta seni media komunikasi massa yang menampilkan gambar hidup, yang tersusun dari serangkaian gambar yang bergerak cepat melalui perubahan urutan gambar pada setiap *frame*-nya.

Salah satu negara penghasil film animasi adalah Jepang. Film animasi yang berasal dari negara Jepang biasa disebut dengan *anime*. Anime memiliki gaya unik tersendiri baik sebagai media sinematografi dan seni bergambar secara tradisional, yaitu kecenderungan mengedepankan kualitas gambar dengan menggunakan tangan. Kecenderungan ini bertahan dalam beberapa tahun meskipun produk animasi olahan grafis komputer dengan gaya CGI merajarela di Hollywood (Cavallaro, 2007: 5). *Anime* sebagai film, memiliki tahapan harus dikerjakan sebagaimana pembuatan film layar lebar atau film serial. Tahap ini dijelaskan oleh Cavallaro sebagai berikut:

1. Tahap Pra-produksi

Pada tahap awal produksi *anime*, tim berfokus pada skenario untuk dapat memberikan instruksi khusus dalam pembuatan *storyboard*, figur desain, dan latar belakang. Keputusan tersebut berada di tangan sutradara agar dapat

memberikan instruksi yang lebih jelas sambil berfokus untuk menghadirkan figur yang menarik secara fisik dan psikologis. Kelebihan seorang sutradara *anime* adalah tidak harus berurusan dengan aktor dan aktris ‘nyata’. Namun sutradara *anime* harus membayangkan animatornya sebagai pelaku dalam *anime* dengan tanggung jawab menghidupkan figur yang tidak nyata. Di saat yang sama para animator harus menjadikan figur yang mereka buat sebagai aktor dengan pertimbangan latar belakang budaya, estetika, dan selera.

Storyboard sebagai urutan gambar analog dengan *manga* yang menjadi narasi, dikembangkan ke dalam gaya gambar khas, efek dinamis, sudut kamera untuk menampilkan adegan tertentu. *Storyboard* memiliki peran vital, karena merupakan naskah yang divisualisasikan dengan perincian urutan nomor bingkai (*frame*), efek visual, serta latar belakangnya. Dalam *anime*, *storyboard* biasanya berdurasi 26 menit dalam setiap episode serial TV. Tata letak (*layout*) yang dihasilkan dalam *storyboard* menjadi instruksi lengkap dalam teknik pemingkai, gerakan kamera, dan penempatan adegan.

2. Tahap Produksi dan Penyelesaian

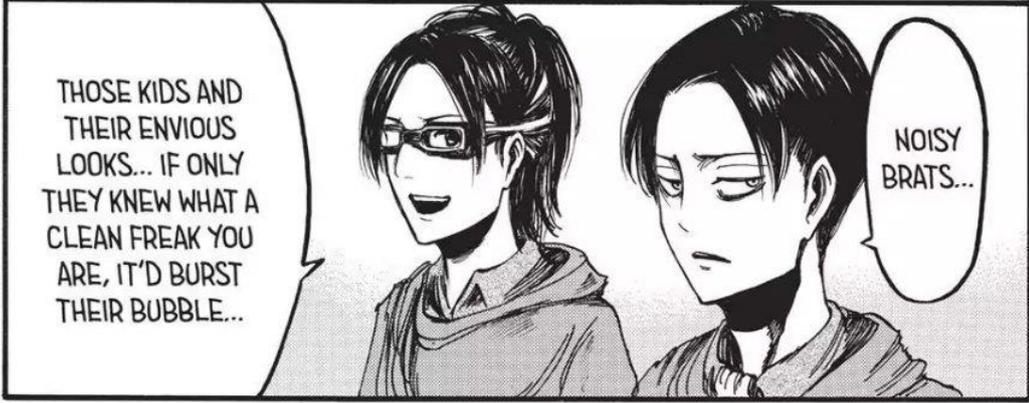
Setelah tahap *storyboard* selesai, proses produksi memasuki tahap yang paling menentukan. Pada tahap ini sutradara memantau dengan cermat figur desain yang dibuat oleh direktur seni (*art director*) sambil berunding dengan perancang warna, seniman tata letak, direktur fotografi dan animator senior. Gambar yang dicermati dari *storyboard* pertama kali dieksekusi di atas kertas dan kemudian di terjemahkan ke dalam ‘animatik’ (*real* cerita).

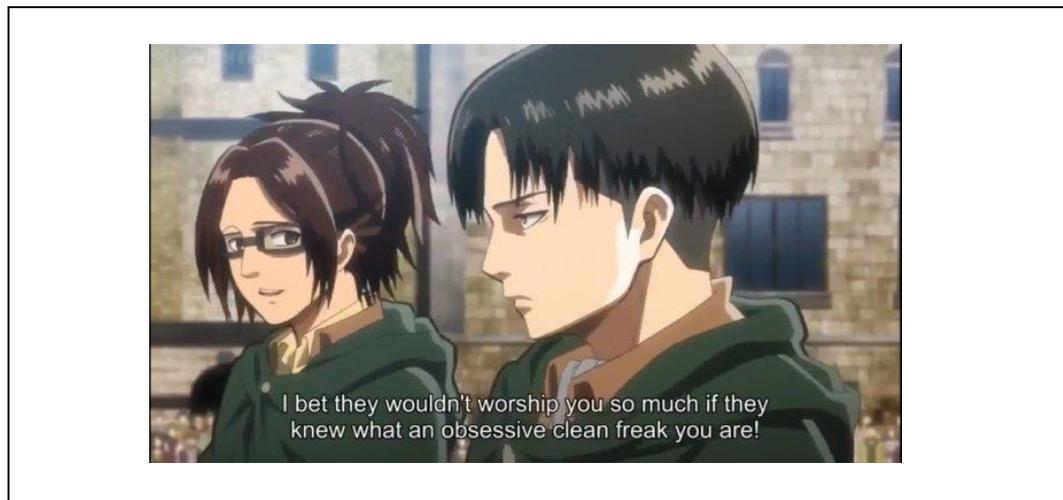
Animatik murni terdiri dari serangkaian gambar diam yang ditampilkan secara berurutan. Dialog dan *soundtrack* seringkali ditambahkan untuk menguji apakah visual dapat berkorelasi secara konsisten dengan dialog dan *soundtrack*-nya.

Dalam animasi yang menggunakan bantuan komputer, setelah selesainya *storyboard*, lembar model dan figur desain, *keyframe* (Gambar yang menggambarkan poin utama dalam suatu adegan), gambar yang terletak di antara dua kerangka kunci; yang digambar tangan di atas kertas gambar tersebut, diberi pewarnaan dengan teknik digital menggunakan komputer. Setiap gerakan pada figur digambar terpisah berikut latar belakangnya. Memasuki tahap terakhir, semua lapisan gambar adegan tadi digabungkan menggunakan sebuah program sebagai tahap pembakaran film.

Dari penjabaran tersebut, dapat diartikan bahwa *anime* merupakan gambar (atau gambar dari *manga*) yang dihidupkan dengan bantuan pengisi suara, gerakan figur yang berasal dari kumpulan beberapa gambar dalam satu detik, musik dan/atau efek suara sebagai pengiring seperti halnya dalam film, dan pewarnaan yang cenderung *fullcolor*. Ilustrator *manga* dan *anime* biasanya berbeda, sehingga jika *manga* diadaptasi menjadi *anime*, lazim terdapat perbedaan/perubahan pada visualnya. Contoh perbedaan tersebut dapat dilihat melalui tabel berikut:

Tabel 2.3 Perbandingan Visual *manga* dan *anime* Shingeki no Kyojin

Perbedaan visual antara <i>manga</i> dan <i>anime</i> Shingeki no Kyojin versi Hajime Isayama
 <p>THOSE KIDS AND THEIR ENVIOUS LOOKS... IF ONLY THEY KNEW WHAT A CLEAN FREAK YOU ARE, IT'D BURST THEIR BUBBLE...</p> <p>NOISY BRATS...</p>
Shingeki no Kyojin versi Wit Studio (Sutradara Tetsuro Araki)
 <p>Shut up already...</p>



Keterangan:

- Hajime Isayama:

Hajime Isayama (29 Agustus 1986) adalah seorang komikus (mangaka) Jepang yang mulai aktif dengan membuat komik serial pertamanya, *Shingeki no Kyojin*, dan masih terus berlanjut hingga sekarang. Isayama menjadi ilustrator *manga* dan orang yang menulis cerita tersebut.

- Tetsuro Araki:

Tetsuro Araki (5 November 1976), adalah seorang sutradara *anime*. Selain menjadi sutradara dalam film animasi serial *Shingeki no Kyojin*, Tetsuro Araki juga menyutradarai beberapa film animasi lainnya baik serial maupun bukan serial. Film animasi yang disutradarinya cenderung memilih genre Adventure, post-apocalyptic, dan supernatural. Berikut merupakan beberapa daftar film animasi series yang disutradarai oleh Tetsuro Araki:

Tabel 2.4 Daftar Film Animasi Serial yang Disutradarai Tetsuro Araki

Judul Series	Genre
Death Note (2006-2007)	Mystery, supernatural, thriller
Korizuka (2008)	Romance, Action, Supernatural, Sci-fi
Highschool of the death (2010)	Harem, horror, supernatural
Guilty Crown (2011)	Adventure, science fiction
Attack on Titan (2013)	Adventure, dark fantasy, post-apocalyptic
Kabaneri of the Iron Fortress (2016)	Adventure, post-apocalyptic, steampunk
Attack on Titan: No Regrets (2014-2015)	Adventure

Dari cuplikan adegan percakapan pada Tabel 2.3 dapat dilihat perbedaan antara *manga* dan *anime*, jika dalam *manga* satu percakapan bisa ada dalam satu bingkai, dalam *anime* bisa menjadi dua bingkai dengan memikirkan sudut pengambilan tertentu. Perbedaan yang dirasakan lainnya adalah kelengkapan latar belakang tempat. Jika dalam contoh di atas hanya berupa kosong, pada *anime* diperlihatkan latar tempat berada di tengah jalan yang dikerumuni banyak orang dengan gedung di sampingnya. Adapun untuk figur desainnya sendiri tidak mengalami perubahan yang begitu signifikan.

2.5 Wimba dalam film Animasi

Dalam Bahasa Rupa, istilah *wimba* digunakan untuk menghindari kerancuan dalam penyebutan objek. Bila pada sebuah lukisan ada gambar kerbau, burung onta, dan kuda ketiganya dapat disebut sebagai *image*, objek, gambar maupun lukisan, maupun keseluruhan yang ada di dalam lukisan dapat disebut objek imaji, atau lukisan. Maka untuk dapat memilah ‘pengertian’ ini, gambar di dalam gambar disebut sebagai *wimba*. Maka penyebutannya akan menjadi; *wimba*

kerbau, wimba burung onta, dan wimba kuda. Wimba oleh Tabrani (2009) dibagi menjadi dua jenis, yaitu Isi Wimba; yang dalam kasus ini adalah kerbau, burung onta dan kuda, dan Cara Wimba; yaitu bagaimana wimba tersebut digambarkan sehingga dapat bercerita. Contohnya jika suatu wimba gajah digambar dengan jumlah belalai yang lebih dari satu, itu bukan berarti gajah memiliki belalai yang banyak, melainkan belalai dari gajah tersebut sedang bergerak. Mengacu pada teori Bahasa Rupa tersebut, penelitian ini akan mengurai Cara Wimba Levi dan Mikasa dari visualnya, yang akan dijabarkan pada *sub* berikut.

2.5.1 Visual tokoh

Tokoh dianalisis melalui pendekatan desain dalam mengurai sesuatu yang sifatnya visual. Levi dan Mikasa merupakan salah satu produk desain yang memiliki komponen (bentuk, garis, warna, dan lainnya), maka diperlukan keilmuan desain grafis yang akan dipakai sebagai acuan dalam pendekatan primer. Dalam desain grafis, terdapat yang namanya komponen. Komponen merupakan unsur pembentuk desain itu sendiri, komponen desain terdiri atas tujuh komponen, yaitu titik, garis, bentuk, ruang, terang-bayang, warna, dan tekstur (Widya, 2016: 25). Dalam penelitian ini, komponen desain grafis dibatasi menjadi tiga, yaitu:

a) Garis

Garis merupakan perapatan dari sekelompok titik yang berurut dan berurut, baik sebagai elemen yang berdiri sendiri, maupun bagian dari komunikasi. Komponen garis dapat memberikan nuansa komunikasi dalam sebuah desain. Garis dapat, (1) membentuk tepi/kontur sebuah benda, (2) mengekspresikan gerak dan emosi (garis horizontal: tenang, mati, garis

diagonal: labil (tidak stabil), garis zigzag: kehancuran, retak, tidak tenang, garis bergelombang: hidup, kelembutan), (3) berperan sebagai aksentu pembatas, kolom, atau dekoratif desain lainnya (Widya, 2016: 26).

b) Bentuk

Bentuk merupakan sebuah bidang yang terbentuk dari pertemuan titik garis awal dengan titik garis akhir. Bidang dapat berdiri sebagai elemen utama atau (aksentu) komunikasi yang sangat berperan dalam memberikan nuansa komunikasi. Potensi bentuk adalah, (1) untuk menyatakan ruang bangun yang tampak dari benda, (2) rupa dari sebuah rancangan, (3) mempunyai garis pembatas disekitarnya, (4) memaksimalkan kesan yang ingin dicapai. Bentuk dalam desain ada dua, yakni bentuk geometris; segitiga, segiempat, segilima, lingkaran, trapesium, dan seterusnya, dan bentuk organik lengkungan bebas dan fleksibel; curva, desain icon, desain huruf (Widya, 2016: 26).

c) Warna

Warna adalah sentuhan gelombang cahaya pada retina mata yang dapat menimbulkan sensasi di dalam otak. Warna gelap-terang dalam desain memberikan kesan berat-ringan benda, volume, kedalaman, komposisi dan sebagainya. Warna juga dapat menciptakan suasana, *mood*, atau sifat tertentu dalam rancangan (Widya, 2016: 30). Menurut Endarini (2018), pemilihan warna merupakan elemen terpenting untuk bermain dengan emosi dan membangkitkan suasana bagi pembacanya, karena dalam komik

web, elemen warna memberikan perbedaan suasana yang signifikan antara komik genre horror, komedi, atau romantis.

2.5.1.1 Karakter Desain

Lain halnya dengan keilmuan psikologi kata ‘karakter’ memiliki makna yang berbeda, dan ini akan di jelaskan melalui *sub-bab* berikutnya. Secara bahasa, *character* dalam bahasa Inggris berarti tokoh (figur), pelaku, peran. Jadi, karakter (figur) desain dapat dimaknai sebagai tokoh yang dibuat menggunakan keilmuan desain. Untuk mempermudah penjabaran dalam penelitian ini, kata ‘karakter desain’ akan disebut sebagai ‘figur desain’. Dalam membuat cerita fiksi film animasi, salah satu unsur yang diperlukan adalah adanya figur sebagai ‘aktor’nya. Untuk membuat figur yang baik, perlu memerhatikan hal-hal berikut:

1. Memiliki Arketipe. Pertama, sebuah figur desain yang bagus perlu memiliki pola dasar (arketipe), yang mewakili *personality* dan *character traits* yang biasa dikenal oleh kita sebagai manusia. Arketipe diperlukan untuk mendorong sebuah cerita yang biasa termuat dalam kisah pribadi masing-masing figur yang dapat menjadi perkembangan karakter yang baik (Tillman, 2011: 4).
2. Cerita. Cerita adalah yang paling penting, karena figur desain selalu melayani cerita. Jika sebuah figur desain dikembangkan melalui latar belakang dan kepribadiaannya, maka akan menjadi sebuah figur desain yang kuat. Latar belakang dan kepribadian sebaiknya dirancang sebelum membuat cerita, agar dalam mempertahankan kepribadian, seorang

perancang desain tidak perlu kembali ke tahap awal dan membuat cerita lagi untuk memperjelas kepribadian itu (Tillman, 2011: 5).

3. Gagasan yang orisinal. Gagasan orisinal sulit dilakukan, karena dalam beberapa kasus tidak sedikit ditemui gagasan satu sama dengan gagasan lain. Meski sulit tapi bukan tidak mungkin, salah satu caranya adalah pastikan untuk meneliti subjek yang sedang dikerjakan/didalami oleh perancang untuk menghindari adanya kesamaan, karena akan sangat sulit untuk melakukan *twist* pada sebuah perancangan, jika kita sendiri tidak tahu apa saja yang sudah ada, (Tillman, 2011: 6).
4. Bentuk. Bentuk memainkan peran besar dalam desain karena dapat bercerita tentang kepribadian secara visual (Tillman, 2011: 6).
5. Referensi. Melihat referensi bukan merupakan perbuatan yang curang, karena setiap seniman dan perancang yang ahli juga menggunakan cara itu. (Tillman, 2011: 7).

2.5.2 Kepribadian Tokoh

Kepribadian tokoh dalam film akan dianalisis melalui pendekatan psikologi. Pendekatan psikologi pada penelitian ini menggunakan teori psikologi kepribadian dalam Alwisol (2017). Biasanya, kepribadian oleh masyarakat awam disebut sebagai *personality* yang diartikan sebagai tingkah laku yang ditampakan seseorang untuk memberikan kesan diri agar dapat ditangkap oleh lingkungan sosial. Namun dalam teori psikologi, makna itu memiliki arti yang berbeda. Istilah yang berdekatan maknanya antara lain:

- a) *Personality* (kepribadian): penggambaran tingkah laku secara deskriptif tanpa memberikan nilai
- b) *Character* (karakter): Penggambaran tingkah laku dengan menonjolkan nilai (baik-buruk, benar-salah) secara eksplisit maupun implisit
- c) *Disposition* (watak): karakter yang telah lama dimiliki dan sampai sekarang belum berubah
- d) *Temperament* (temperamen): kepribadian yang berkaitan erat dengan determinan biologik, atau fisiologik, disposisi hereditas.
- e) *Traits* (sifat): respon yang sama terhadap sekelompok stimuli yang mirip, berlangsung dalam waktu yang relatif lama
- f) *Type-attribute* (ciri): mirip dengan sifat, namun dalam sekelompok stimuli yang terbatas
- g) *Habit* (kebiasaan): respon sama yang cenderung berulang-ulang untuk stimulus yang sama pula.

Kepribadian memiliki definisi yang berbeda-beda menurut para ahli, di antaranya:

- a) Kepribadian adalah pola khas dari pikiran, tingkah laku dan perasaan yang membedakan orang yang satu dengan yang lain dan tidak berubah dalam lintas ruang dan waktu. (Phares)
- b) Kepribadian adalah seluruh karakteristik seseorang atau sifat umum banyak orang dalam merespon situasi yang diakibatkan oleh pola yang menetap. (Pervin)
- c) Kepribadian adalah pola trait-trait unik yang dimiliki seseorang. (Guilford)

Teori psikologi kepribadian bersifat deskriptif dalam wujud penggambaran organisasi tingkah laku. Tidak ada tingkah laku yang terjadi begitu saja tanpa alasan, pasti ada faktor yang melatar belakangnya. Kepribadian adalah bagian dari jiwa yang membangun manusia menjadi satu kesatuan dengan fungsi yang tidak terpecah-belah. Hal terpenting yang perlu diketahui dalam pemahaman kepribadian adalah pemahaman paradigma yang mampu mempengaruhi pengembangan teori yang menjadi acuannya. Ada empat paradigma acuan yang biasa dipakai, (1) Paradigma Psikoanalitik: Tradisi klinik-psikiatri, (2) Paradigma Traits: Tradisi psikologi fungsionalisme dan psikologi pengukuran. (3) Paradigma Kognitif: Tradisi Gestalt, 4) Paradigma Behaviorisme: Tradisi Kondisioning. Paradigma yang akan digunakan sebagai acuan dalam menjabarkan kepribadian Levi dan Mikasa adalah Paradigma Traits.

- **Paradigma Traits: Tradisi psikologi fungsionalisme dan psikologi pengukuran.**

Wilhelm Wundt sebagai pelopor eksperimen di bidang psikologi mengusulkan psikologi sebagai ilmu yang mempelajari kesadaran. Tingkah laku harus dipahami terlebih dahulu melalui unsur-unsur terkecil yang mendukungnya di dalam diri manusia. Teori ini dipelopori oleh William James, Murray, Abraham Maslow, Raymond Cattell, Eysenck, Allport dan pelopor lainnya. Traits lebih banyak membahas peramalan terhadap tingkah laku, bahwa tipe kepribadian tertentu dapat berfungsi lebih baik dalam situasi tertentu. Nilai praktisnya ialah meramalkan keberhasilan seseorang dengan menempatkannya dalam bidang tertentu pada tempat yang tepat. Trait dapat diklasifikasikan melalui tiga kategori:

A) Kategori Kepemilikan.

Terdapat dua trait yang termasuk dalam kategori kepemilikan, yaitu trait umum dan trait khusus:

- a. Trait umum. Adalah sifat umum yang dimiliki semua orang dari latar belakang, budaya, tekanan sosial yang kurang-lebih sama, pola tekanan yang dihadapi hampir sama pula.
- b. Trait khusus. Adalah sifat unik milik satu orang saja terutama berhubungan dengan ketertarikan dan tingkah laku.

B) Kategori Kedalaman

Terdapat dua trait yang termasuk ke dalam kategori kedalaman, yaitu trait permukaan dan trait sumber:

- a. Trait permukaan adalah sifat yang tampak sebagai tema umum ketika bertingkah laku. Misalnya seorang periang akan dapat menyenangkan orang lain, lincah, dan merencanakan kegiatan menarik.
- b. Trait sumber adalah sifat yang dibawa sejak lahir atau terbentuk dari lingkungan. Jumlah trait sumber lebih kecil dari jumlah trait permukaan.

C) Kategori Modalitas Ekspresi

Kategori ini memperlihatkan bagaimana kemampuan, tingkah laku dan motivasi seseorang dalam menghadapi sebuah situasi untuk mencapai tujuan tertentu.

- a. Trait kemampuan: menentukan keefektifan dalam mencapai tujuan.
Contohnya kecerdasan.
- b. Trait tempramen: gaya atau irama tingkah laku. contohnya ketenangan.

- c. Trait dinamik: motivasi atau kekuatan yang dapat mendorong tingkah laku.
Contohnya dorongan, ketertarikan, atau ambisi menguasai sesuatu.

2.6 Unsur sinematik

Unsur sinematik merupakan aspek teknis dalam memproduksi film. *Mise-en-scene* (dibaca mis ong sen) adalah segala hal yang berada di depan kamera. Memiliki empat elemen pokok; setting atau latar, tata cahaya, kostum dan tata rias, serta pemain. Sinematografi adalah perlakuan terhadap kamera dan filmnya, serta kamera dengan objeknya. Editing adalah cara transisi sebuah gambar ke gambar lainnya (*shot to shot*). Suara adalah segala hal yang ditaangkap oleh indera pendengaran. Namun sebuah film dapat tidak menggunakan suara sama sekali seperti pada era film bisu.

a) Kostum dan tata rias

Kostum adalah segala hal yang dikenakan oleh pemain beserta aksesoris yang termasuk topi, jam tangan, kacamata, sepatu, dan lainnya. Dalam film kostum memiliki beberapa fungsi yang sesuai dengan konteks naratifnya. Misalnya kostum masa kini, masa silam yang mengacu pada catatan sejarah, atau kostum masa depan yang berdasarkan imajinasi dan kreatifitas. Berikut penggunaan kostum berdasarkan fungsinya:

- Ruang dan waktu. Bersamaan dengan *setting*, kostum adalah aspek yang mudah diidentifikasi untuk menentukan latar waktu serta lokasi dalam cerita.
- Status sosial/kelompok. Kostum dapat menentukan kelas, kelompok, serta status sosial pelaku cerita.

- Kepribadian perilaku. Kostum dan aksesoris mampu memberikan gambaran mengenai kepribadian para pelaku cerita. Seperti misalnya seorang kutu buku yang mengenakan kacamata.
- Warna sebagai simbol. Penggunaan warna pada kostum biasanya menggambarkan simbol tertentu. Seperti warna hitam yang biasanya menjadi simbol kejahatan.
- Motif penggerak cerita. Kostum dan aksesorinya bahkan menjadi inti dari kisah sebuah film. Salah satunya pada film Harry Potter, Harry memiliki jubah ajaib yang ketika dikenakan akan membuat penggunanya menghilang, ternyata pada akhir film, jubah ini menjadi salah satu dari tiga jubah ajaib kuno yang menjadi kunci penyelesaian masalah di akhir film.
- *Image*. Kostum dapat menjadi *image* pelaku cerita, biasanya karena kostum dan atributnya yang khas. Salah satu contohnya adalah Mr.Bean dengan setelan jas yang khas serta mudah diingat. Contoh lain juga ada pada kostum superhero seperti Batman, Spiderman, dan Superman.

b) *Framing*

Framing penting digunakan dalam film sebagai Bahasa Rupa modern karena melalui 'jendela' inilah disuguhkan semua rangkaian peristiwa. Kontrol *framing* akan sangat menentukan persepsi penonton. *Framing* dibagi menjadi empat unsur utama, (1) bentuk dan dimensi *frame*, (2) ruang *offscreen* dan *onscreen*, (3) dimensi kamera terhadap objek, (4) pergerakan kamera. Penelitian ini memfokuskan pada unsur *framing*; dimensi kamera terhadap objek yang diatur dalam jarak, sudut, kemiringan, dan ketinggian.

- 1) Jarak. Jarak yang dimaksud adalah dimensi jarak kamera terhadap objek dalam *frame*. Ukuran jarak ini relatif, dan yang menjadi tolak ukur adalah jarak proporsi manusia atau objek. Contohnya Extreme Long Shot, Long Shot, Medium Long Shot, Medium Shot, Medium Close Up, Close Up, Extreme Close Up.
- 2) Sudut adalah sudut pandang ketinggian kamera terhadap objek di dalam *frame*. Secara umum dibagi menjadi tiga, (1) *High angle*; memberi kesan sebuah objek tampak lebih kecil, lebih rendah, dan terintimidasi, (2) *Low Angle*: memberi kesan sebuah objek tampak lebih dominan, percaya diri, kuat, dan tampak lebih besar (raksasa), (3) *Overhead shot*: sudut pengambilan yang mengarah secara tegak lurus ke bawah, tidak mampu menampilkan wajah seseorang dan biasanya digunakan untuk menutupi identitas seseorang.
- 3) Kemiringan. Kemiringan *frame* sering disebut dengan istilah *canted framing*, adalah posisi kemiringan objek terhadap garis horizontal alam sebuah *frame*. Kemiringan dalam *frame* kadang memiliki motif tertentu. Dapat menggambarkan kegelisahan, kekacauan, atau sesuatu yang tidak beres dalam momen.
- 4) Ketinggian. Ketinggian kamera adalah tinggi kamera terhadap objek dalam *frame*. Ketinggian kamera yang biasa digunakan dalam film adalah sejajar dengan mata atau bibir manusia. Sudut kamera terkait erat dengan ketinggiannya. Misalnya ketinggian kamera sejajar dengan ketinggian anak kecil sehingga orang dewasa yang berlalu lalang di sekitarnya hanya

terlihat bagian kakinya saja. Sehingga penonton dapat merasakan kecemasan dan ketakutan dari anak tersebut.

c) Opening dan Ending Credits

Dalam film ada yang biasa disebut dengan *opening* dan *ending credits*. *Opening* dan *ending* dapat menjadi keunikan tersendiri yang menjadi gaya sebuah film. Tidak jarang pada *opening* dan *ending* disisipi segmen pendek, berupa prolog atau epilog, bahkan adegan yang tidak memiliki hubungan dengan cerita utamanya. *Opening credits* lazim mencantumkan *opening* logo studio, nama perusahaan, nama studio pembuat, nama produser, nama sutradara, nama-nama pemain film, judul film, nama kru secara berturut-turut, sumber cerita, penulis naskah, sutradara dan lainnya dengan urutan tidak baku. Urutan tersebut dapat berbeda antara film yang satu dengan film yang lainnya. Namun semenjak era klasik sekitar 1970-an *opening credits* ada yang tidak menampilkan judul sama sekali, atau bahkan hanya menampilkan judulnya saja. Contohnya dalam seri film Starwars, hanya menampilkan judul bersama prolognya yang khas berupa teks yang berjalan menjauh sampai belakang.

- *Opening* Logo, biasanya muncul sebelum *opening credits*. Menampilkan logo studio atau perusahaan film yang terlibat dalam distribusi produksi.
- *Opening tittle squence*, atau main tittle squence adalah kredit pembuka berupa serangkaian gambar dan teks nama produser, sutradara, para pemain, serta kru inti lain yang terlibat. Lazim disajikan dengan menggunakan grafis, animasi, atau montage. Pada film seri animasi Shingeki no Kyojin *opening tittle squence* disajikan melalui adegan berupa gambar atau video yang disajikan

dengan musik. Adegan di dalam *opening tittle squence* bisa merupakan adegan tidak ada di dalam cerita utamanya, atau berupa adegan lain yang memiliki tema serupa dengan cerita utama yang ada di dalam episode tersebut.

Sama halnya dengan *opening credits*, *ending credits* juga menampilkan urutan-urutan lazim yang biasanya bergerak dari bawah ke atas. *Ending credits* lazimnya berwarna hitam sebagai latar belakang dengan iringan musik atau lagu tema dalam film. Dalam beberapa film, *ending credits* bisa pula berlatar gambar (*shot*) penutup film. *Ending credits* pada film seri animasi *Shingeki no Kyojin* memiliki kesamaan dengan *opening tittle squence*, hanya dibedakan oleh lagu atau musik pengiringnya, serta gambar atau animasi yang disajikannya.

2.6.1 Cara Wimba

Penelitian ini menggunakan Cara Wimba ukuran pengambilan dan sudut pengambilan pada gambar. Dalam ilmu Bahasa Rupa, dimensi kamera terhadap objek merupakan deskripsi Cara Wimba berdasarkan ukuran pengambilan dan sudut pengambilan. Ukuran pengambilan menurut Tabrani (2012:194) ialah:

“Suatu teknik pengambilan gambar untuk menentukan berapa besar isi wimba yang digambarkan dalam sebuah bidang gambar. Juga menjelaskan dua jenis ukuran pengambilan gambar, yaitu cara modern yang memakai bingkai (*frame*), dan cara khas yang bebas bingkai. Cara modern berdasarkan dari hasil penelitian Bahasa Rupa modern Barat, sedangkan cara khas berdasarkan penelitiannya terhadap Bahasa Rupa gambar pra sejarah, primitif, anak-anak, relief candi Borobudur dan Wayang beber.”

Sedangkan sudut pengambilan gambar adalah cara pengambilan atau penggambaran suatu wimba dari sudut pandang tertentu. Cara Wimba dapat mengacu pada Bahasa Rupa Barat atau Bahasa Rupa tradisi.

1. Bahasa Rupa Barat.

a. Ukuran pengambilan gambar:

Cara modern menggunakan ukuran pengambilan yang berdasarkan pada ukuran tubuh manusia sebagai patokan di dalam sebuah bingkai (*frame*): Ekstra Close Up, Very Close Up, Big Close Up, Close Up, Medium Close Up, Midshot, Medium Shot, Medium Long Shot, Long Shot, Very Long Shot, Extra Long Shot. Cara wimba tersebut biasa digunakan di dalam komik atau film Amerika, namun saat ini juga banyak dijumpai di dalam komik Indonesia. Dalam komik web misalnya, menurut Endarini (2018), penggunaan pengaturan ukuran pengambilan gambar salah satunya untuk menghindari kebosanan, memberikan penekanan pada adegan yang berbeda, dan menampilkan visual yang lebih informatif atau emosi pada tokoh dengan lebih intim.

b. Sudut pengambilan gambar:

Pada Cara Modern ialah sudut bawah (*Low Angle*), sudut wajar, sudut atas (*High Angle*), sudut tampak burung.

2. Bahasa Rupa Tradisi.

a. Ukuran pengambilan gambar:

Cara khas merupakan sejumlah ukuran pengambilan gambar yang hanya dimiliki oleh Bahasa Rupa tradisi (prasejarah, primitif, anak, tradisi) yang tidak berlaku dalam Bahasa Rupa modern, terdiri dari: ada yang diperbesar, ada yang diperkecil, dari kepala sampai kaki.

b. Sudut pengambilan gambar:

Pada cara khas ialah aneka tampak, sinar x.

2.6.2 Tata Ungkapan

Di dalam Bahasa Rupa ada juga yang disebut sebagai Tata Ungkapan Dalam, dan Tata Ungkapan Luar. Tata Ungkapan Dalam (TUD) adalah cara menyusun berbagai wimba dengan cara wimbanya dalam satu gambar tunggal yang bercerita. Tata Ungkapan Dalam untuk menyatakan ruang, menyatakan gerak, menyatakan waktu dan ruang, menyatakan penting. Tata Ungkapan Luar (TUL), adalah cara peralihan dari gambar satu ke gambar berikutnya dalam satu rangkaian gambar (relief cerita, komik, film, dan sebagainya) (Tabrani 2009: 3-4). TUL yang satu dengan TUL berikut peralihannya dibantu oleh Teknik Peralihat seperti Cut, Dissolve, Insert, Fade, Wipe, dan sebagainya. Tata Ungkapan Luar untuk menyatakan ruang, menyatakan gerak, menyatakan waktu dan ruang, menyatakan penting. Selain menggunakan keilmuan Bahasa Rupa, Tata Ungkapan yang digunakan dalam film animasi ketika menampilkan tokoh Levi dan Mikasa juga akan dianalisis melalui pendekatan sinematografi dengan menggunakan teori keilmuan film dalam Pratista (2017) dan keilmuan Bahasa Rupa dari Tabrani (2012). *Shingkei no Kyojin* sebagai film, dibentuk melalui unsur naratif dan sinematografi yang saling berinteraksi dan berkesinambungan satu sama lain. Dalam film (fiksi), unsur naratif menjadi motor penggerak cerita. Sementara dalam unsur sinematik terdapat empat elemen pokok, yakni: *mise-en-scene*, sinematografi, editing, dan suara.

2.6.3 Unsur Naratif sebagai Unsur Non Visual

Unsur naratif setiap film (fiksi) merupakan aspek penting dalam cerita film. Unsur tersebut ialah tokoh, masalah, konflik, lokasi, dan waktu. Semua elemen

tersebut saling terjalin dalam membentuk peristiwa yang memiliki maksud dan tujuan. Terjalannya peristiwa terikat dalam hukum kausalitas (sebab-akibat). Jadi, aspek kausalitas, ruang dan waktu adalah elemen yang membentuk naratif. Pengertian naratif itu sendiri adalah suatu rangkaian peristiwa yang saling berhubungan dan terikat oleh hukum sebab-akibat yang terjadi dalam suatu ruang dan waktu. Dalam sebuah film cerita, suatu kejadian pasti disebabkan oleh kejadian sebelumnya. Jadi, segala aksi dan tindakan para pelaku cerita akan memotivasi peristiwa berikutnya, dan akan terus memotivasi peristiwa berikutnya.

a) Cerita dan plot

Plot adalah rangkaian peristiwa yang disajikan secara visual maupun audio dalam film. Adapun cerita adalah seluruh rangkaian peristiwa dalam film baik yang tersaji secara visual atau tidak. Karena tidak semua rincian cerita dapat digambarkan secara visual. Biasanya penekanan cerita dilakukan melalui plot yang sesuai agar lebih terfokus. Elemen cerita dan plot diperlukan pada penelitian untuk dapat mendeskripsikan identitas Levi dan Mikasa sebagai tokoh idola. Karena melalui cerita dan plot profil Levi dan Mikasa dapat dikemukakan. Hukum sebab akibat juga menjadikan pelaku atau tokoh berperilaku dalam peristiwa tertentu yang dapat mempengaruhi perilaku pada peristiwa berikutnya

b) Hubungan Naratif dengan Ruang dan Waktu

Ruang adalah tempat di mana pelaku cerita bergerak dan melakukan aktivitas. Sebuah film umumnya terjadi pada suatu lokasi atau tempat yang jelas, dengan menunjuk pada lokasi dan wilayah yang tegas. Latar tempat bisa menggunakan lokasi nyata maupun rekaan. Seperti halnya ruang, waktu berhubungan dengan

unsur naratif yang memiliki urutan, durasi, dan frekuensi. Urutan waktu terdapat dua pola, yaitu pola linier dan pola non linier. Film pada umumnya menggunakan pola linier. Di mana waktu berjalan berurutan tanpa adanya interupsi waktu. Jika pola urutan waktu dianggap sebagai A-B-C-D-E, maka urutan waktu plotnya juga A-B-C-D-E. Meski begitu, plot film sering kali diinterupsi oleh kilas balik, namun tidak signifikan selama tidak mengganggu alur cerita secara keseluruhan. Unsur ruang dan waktu pada film *Shingeki no Kyojin* menggunakan pola linier. Elemen pola linier pada penelitian ini digunakan untuk mendapatkan penceritaan masa lalu atau masa kecil Levi dan Mikasa melalui kilas balik yang durasinya relatif lebih singkat dari cerita utama.