

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 *Motion comic*

Scott McCloud mengartikan *motion comic* sebagai ‘*Infinite Canvas*’ atau kanvas tidak terbatas, yang mana konsep, *storyline*, gaya, dan elemen dalam komik disajikan dalam media digital dengan struktur panel yang multi dimensi, penambahan suara, *special effect*, dan animasi atau gerakan-gerakan sederhana. *Motion comic* adalah kombinasi dari elemen-elemen multimedia seperti gambar, suara, teks, digabung dengan pergerakan yang membuat komik menjadi hidup (bergerak). Sementara Craig Smith mengatakan bahwa *motion comic* adalah sebuah karya gabungan antara komik, animasi, dan media interaktif.

2.1.1 Pengertian Komik

“Sequential Art” (seni yang berurutan), demikian pakar komik Will Eisner menyebut komik. Gambar-gambar jika berdiri sendiri dan dilihat satu persatu tetaplah hanya sebuah gambar, akan tetapi ketika gambar tersebut disusun secara berurutan, meskipun hanya terdiri dari dua gambar, seni dalam gambar tersebut berubah nilainya menjadi seni komik (Scott McCloud, *Understanding Comics*, 1993,5). Dalam konteks ini menurut McCloud, pengertian “Sequential Art” oleh Eisner untuk komik masih terlalu umum. Kata “Sequential Art” juga bisa dipakai untuk animasi, mengingat animasi juga merupakan rangkaian gambar atau seni yang berurutan dan menjadi satu kesatuan utuh. Disini McCloud menggaris bawahi perbedaan mendasar antara komik dan animasi film adalah bahwa rangkaian animasi berurutan oleh waktu sedangkan komik dipisahkan oleh panel yang tersusun saling berdampingan. Animasi dan film ditampilkan secara bersamaan pada satu *frame* yang sama dengan urutan waktu tertentu. Sedangkan komik harus ditampilkan pada *frame* yang berbeda dengan member jarak pada masing-masing frame atau panel. Jarak pada komik berfungsi sama dengan waktu pada film (Scott McCloud, *Understanding Comics*, 1993,7). Selanjutnya McCloud (1993) mendefinisikan komik sebagai berikut, “komik adalah gambar-gambar dan lambang-lambang lain yang saling berdampingan dalam urutan tertentu, bertujuan

untuk memberikan informasi dan atau mencapai tanggapan estetis dari pembaca. Namun pada zaman modern seperti ini varian dari komik sendiri sudah banyak berkembang seperti contohnya *motion comic*

2.1.2 Motion Comic Sebagai Motion Graphic

Motion comic sendiri berbeda dengan *motion graphic*. Menurut ahli teori perfilman Michael Betancourt, dalam artikelnya yang berjudul *The Origins of Motion Graphics*, *Motion Graphic* adalah media yang menggunakan rekaman video dan teknologi animasi untuk menciptakan ilusi gerak dan biasanya dikombinasikan dengan audio untuk digunakan dalam sebuah output multimedia. *Motion Graphic* biasanya ditampilkan melalui teknologi media elektronik, tetapi dapat ditampilkan melalui petunjuk didukung teknologi (misalnya *thaumatrope*, *phenakistoscope*, *stroboscope*, *zoetrope*, *praxinoscope*, dan flip book juga). Istilah ini berguna untuk membedakan *still graphics* dari grafis dengan penampilan yang berubah dari waktu ke waktu (*transforming graphics*). *Motion Graphic* telah melampaui metode metode seperti *footage frame-by-frame* dan animasi. Dewasa ini komputer mampu mengkalkulasikan dan mengacak perubahan dalam sebuah citra untuk menciptakan ilusi akan gerakan dan transformasi. Animasi komputer mampu menggunakan ruang informasi lebih kecil (memori komputer) dengan *tweening* secara otomatis, proses *rendering*, dan perubahan-perubahan utama sebuah citra dalam sebuah waktu yang ditentukan. Hal tersebut disebut sebagai *keyframe*.

2.1.3 Desain Karakter

Dalam perancangan *motion comic* ada pula karakter, karakter sendiri perlu di rancang dan desain. Desain karakter merupakan sebuah proses yang dilakukan dalam pembuatan sebuah karakter/tokoh. Dalam pembuatannya, menurut Bryan Tillman, karakter yang di desain memiliki beberapa tahapan dasar yang harus dilalui, diantaranya adalah:

- Pola Dasar (*Archtypes*)

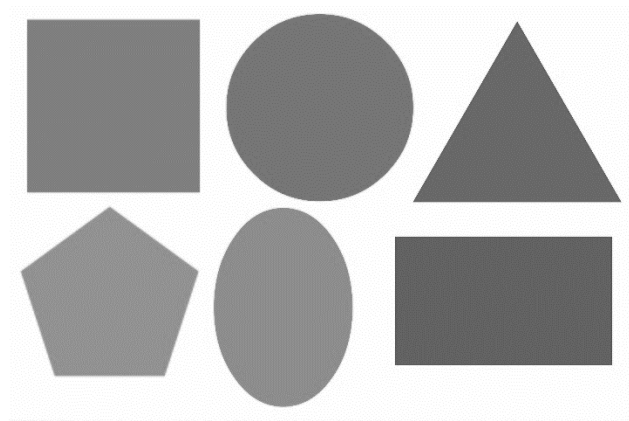
Pola dasar ini penting untuk awal pembuatan sebuah karakter. Yang mana, pola ini akan menentukan sifat karakter dan cerita lanjutan dari karakter tersebut. Sehingga hal ini akan menjadi penting untuk perkembangan karakter selanjutnya.

- Cerita (*Story*)

Latar belakang cerita dapat menentukan sifat seorang karakter. Karena pada hakikatnya, karakter mau bagaimanapun pasti akan selalu terhubung dengan cerita.

- Bentuk (*Shapes*)

Bentuk dalam sebuah karakter memiliki peran yang sangat penting dalam sebuah pembuatan karakter. Bentuk dapat menggambarkan cerita tentang karakter tersebut secara visual.



Gambar 2.1 Bentuk Dasar

- Estetik

Estetik adalah tampilan keseluruhan dari sebuah karakter. Tampilan sebuah karakter sangat berpengaruh terhadap pendapat orang-orang, bisa disukai, tidak disukai, dan sebagainya. Ada beberapa hal yang menjadi penting untuk diperhatikan dalam pembentukan estetika yang baik dalam sebuah karakter, diantaranya:

- Warna

Salah satu bagian paling penting dalam pembuatan karakter adalah warna. Warna dapat menjelaskan banyak hal tentang siapa dan bagaimana watak serta latarbelakang dari sebuah karakter.

- Audiens

Dalam pembuatan karakter dan menentukan tampilan visual sebuah karakter, audiens perlu diperhatikan supaya karakter dapat diterima oleh audiens yang dituju. Dalam perancangan karakter Siluman Cibaduyut, penulis menentukan audiens yaitu remaja berusia 19-21 tahun. Menurut Menurut psikolog anak dan keluarga Roslina Verauli, kegiatan mengidolakan sebenarnya merupakan hal yang tidak mengenal usia, baik dewasa maupun remaja bisa melakukannya. Palsunya, kegiatan itu sebenarnya adalah bentuk pencarian jati diri yang berlangsung seumur hidup. "Pencarian jati diri selalu dilakukan sepanjang hidup, namun usia remaja dari usia 19 hingga 21 merupakan puncaknya.

Tingkat kerumitan detail dari sebuah karakter dapat menentukan seolah-olah karakter tersebut benar-benar ada atau tidak. Jadi, detail adalah suatu hal yang penting khususnya ketika berbicara tentang tahap pengenalan karakter di awal.

2.1.4 Narasi Dalam *Motion Comic*

Dalam perancangan *motion comic* sendiri narasi menjadi bagian dari perancangan dari *motion comic*. Narasi adalah karangan yang bertujuan menceritakan atau mengisahkan peristiwa dalam satu urutan waktu. Narasi harus mengungkapkan kronologis peristiwa dari awal sampai akhir yang terdiri dari beberapa unsur pokok, yakni kejadian, tokoh, dan konflik. Bersatunya ketiga unsur tersebut akan membentuk sebuah alur atau plot. Dan karena itu narasi dalam fillm dokumenter ini sangat vital

2.1.5 *Storyboard* Dalam *Motion Comic*

Selain karakter dan narasi ada pula *storyboard*. *Storyboard* dibuat sebagai tampilan visual yang mengilustrasikan suatu kegiatan yang ada dalam *storyline*. Hasilnya kurang lebih akan mirip seperti komik. *Storyboard* ini memiliki tujuan untuk dapat memberikan gambaran kepada produser atau sutradara (dalam dunia sinematik) tentang gambar seperti apa yang akan diambil dalam proses *shooting*. Sedangkan dalam dunia animasi, biasanya *storyboard* dibuat untuk menjadi patokan adegan-adegan yang nantinya akan dibuatkan animasinya. Setiap gambar dalam *storyboard* harus dapat menghubungkan semua informasi penting pada

setiap *shot* dan dapat memberikan gambaran yang jelas tentang bagaimana sudut pandang dan cara pengambilan gambar nantinya.

2.1.6 Cinematography Dalam *Motion Comic*

Dalam perancangan *motion comic* sendiri ada Cinematography yang membantun teknis dalam perancangannya. Menurut Blain Brown pada bukunya yang berjudul *Cinematography: Theory and Practice: Image Making for Cinematographers and Directors*. Taylor & Francis (2011) Kata Cinematography berasal dari kata Yunani yaitu roots yang berarti menulis dengan gambar. *Cinematography* adalah proses pembuatan ide, kata, estetika dan emosional yang di tuangkan kedalam film

Salah satu yang paling penting dari sebuah film dan animasi adalah kamera. Karena kameralah yang menjadi penyalur tampilan sebuah film kepada penonton. Pengertian *cinematography* menurut penulis diartikan sebagai kuas yang dipakai oleh pelukis saat melukis dicanvasnya. Oleh karena itu *cinematography* di gunakan agar objek-objek dalam film saling merangkai potongan-potongan gambar yang bergerak sehingga menjadi gambar yang mampu menyampaikan maksud dan informasi ke pada *audiens*.

2.2 Psikologi Perkembangan Remaja

Bila ditinjau dari segi perkembangan biologis, yang dimaksud remaja ialah mereka yang berusia 12 sampai dengan 21 tahun. Pada penelitian kali ini, penulis menemukan bahwa remaja berusia 19-21 tahun adalah usia yang potensial untuk menjadi target utama dalam pengenalan Siluman Cibaduyut. Hal tersebut didasarkan pada beberapa teori sebagai berikut:

Prapubertas (Masa merindu puja)

Dalam masa prapubertas timbul masa merindu puja. Merindu puja adalah masa dimana para remaja memuja sesuatu atau seseorang karena bentuk, sifat-sifat lahir yang dimilikinya dan sifat-sifat batinnya. Pujaan tersebut berdasarkan pada nilai kultur yang didukung oleh individu itu sendiri, misalnya seorang pemimpin, seorang tokoh, seorang actor, dan sebagainya.

Perkembangan fantasi (Masa pahlawan)

Setelah seorang anak melewati masa egosentris dan mulai memasuki masa remaja, fantasinya mengalami perkembangan salahsatunya melalui masa pahlawan. Masa pahlawan adalah masa dimana seorang remaja mulai suka untuk membaca buku-buku perjuangan, karya orang-orang kenamaan yang pernah terjadi, atau tentang sosok-sosok yang pernah ada di masa lalu.