

**Analisis Perbandingan *Framing* Pada Film
“*Assassination Classroom*” dan Anime Seri
“*Assassination Classroom*”**

SKRIPSI PENGKAJIAN SENI
untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana Strata 1
Program Studi Televisi dan Film



Disusun oleh:

Tities Dermawan
1310689032

**JURUSAN TELEVISI DAN FILM
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2019

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi Pengkajian Seni yang berjudul :

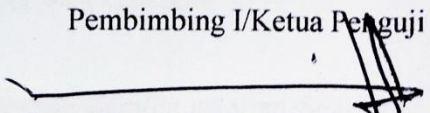
**ANALISIS PERBANDINGAN FRAMING PADA FILM "ASSASSINATION CLASSROOM"
DAN ANIME SERI "ASSASSINATION CLASSROOM"**

yang disusun oleh
Tities Dermawan
NIM 1310689032

Telah diuji dan dinyatakan lulus oleh Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi Program Studi S1
Film dan Televisi FSMR ISI Yogyakarta, yang diselenggarakan pada tanggal

..0.2..JUL..2019.....

Pembimbing I/Ketua Penguji


Drs. Alexandri Luthfi R., M.S.
NIP.19580912 198601 1 001

Pembimbing II/Anggota Penguji


Latief Rakhman Hakim, M.Sn.
NIP.19790514 200312 1 001

Cognate/Penguji Ahli


Agustinus Dwi Nugroho, M.Sn.
NIP.19900827 201903 1 010

Ketua Program Studi/Ketua Jurusan


Agnes Widyasmoro, S.Sn., M.A.
NIP.19780506 200501 2 001

Mengetahui


Dekan
Fakultas Seni Media Rekam

Marsudi, S.Kar., M.Hum.
NIP 19610710 198703 1 002

**LEMBAR PERNYATAAN
KEASLIAN KARYA ILMIAH**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Tities Dermawan
NIM : 1310689032
Judul Skripsi : Analisis Perbandingan *Framing* pada Film "*Assassination Classroom*" dan Anime Seri "*Assassination Classroom*"

Dengan ini menyatakan bahwa dalam Skripsi Penciptaan Seni/Pengkajian Seni saya tidak terdapat bagian yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan juga tidak terdapat karya atau tulisan yang pernah ditulis atau diproduksi oleh pihak lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah atau karya dan disebutkan dalam Daftar Pustaka.

Pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan saya bersedia menerima sanksi apapun apabila di kemudian hari diketahui tidak benar.

Dibuat di : Yogyakarta
Pada tanggal : 20 Juli 2019
Yang Menyatakan,



Tities Dermawan
1310689032

**LEMBAR PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Tities Dermawan

NIM : 1310689032

Demi kemajuan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalty-Free Rights*) atas karya ilmiah saya berjudul

***Analisis Perbandingan Framing pada Film “Assassination Classroom” dan
Anime Seri “Assassination Classroom”***

untuk disimpan dan dipublikasikan oleh Institut Seni Indonesia Yogyakarta bagi kemajuan dan keperluan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta.

Saya bersedia menanggung secara pribadi tanpa melibatkan pihak Institut Seni Indonesia Yogyakarta terhadap segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Yogyakarta
Pada tanggal : 20 Juli 2019
Yang Menyatakan,



Tities Dermawan
1310689032

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk
“BUNGA”
dan keluarga tercinta

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas berkat rahmat Allah SWT, sehingga dapat menyelesaikan Skripsi Pengkajian Seni ini, sebagai upaya memenuhi persyaratan untuk mencapai derajat Sarjana S-1 Televisi dan Film, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Skripsi Pengkajian Seni ini tidak akan terselesaikan tanpa banyak pihak yang membantu baik secara tenaga, pikiran, maupun doa serta dukungan kepada penulis. Meski tidak akan pernah cukup, penulis ingin mengucapkan terima kasih sedalam-dalamnya kepada:

1. Allah SWT atas nikmat-Nya yang tak terkira
2. Ibu, Ayah dan Keluarga yang tersayang
3. Dekan Fakultas Seni Media Rekam ISI Yogyakarta, Bapak Marsudi, S. Kar., M. Hum.
4. Ketua Jurusan Televisi Fakultas Seni Media Rekam, ISI Yogyakarta, Ibu Agnes Widyasmoro S.Sn., M.A.
5. Dosen Pembimbing I, Bapak Drs. Alexandri Lutfi R, M.S.
6. Dosen Pembimbing II, Bapak Latief Rakhman Hakim, M.Sn.
7. Segenap Dosen dan Karyawan Jurusan Televisi dan Film, Fakultas Seni Media Rekam, ISI Yogyakarta
8. Ayu Intan Ariesti, Adin Fahima, dan Sandra Wahyuningtyas yang selalu mendukung dan membantu menyelesaikan skripsi ini
9. Teman - teman Jurusan Televisi dan Film angkatan 2013 yang teristimewa
10. Serta seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu namanya, terima kasih atas dukungan yang diberikan

Dengan menyalurkan segenap kemampuan dan kegigihan, penulis dalam menyelesaikan Skripsi Pengkajian Seni ini. Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam penyusunan tugas akhir skripsi pengkajian seni ini. Maka dari itu, kritik dan saran yang bersifat membangun sangat diharapkan guna untuk memperbaiki penelitian selanjutnya di masa yang akan datang.

Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak serta memberikan wacana pemikiran bagi peneliti selanjutnya maupun pembaca. Besar harapan semoga Allah SWT memberikan keberkahan serta kemakmuran kepada semua pihak yang membantu dalam proses pengerjaan penelitian ini, dan menjadikan semua bantuan ini sebagai ladang amal dan ibadah, Amiin Yaa Robbal Alamiin

Yogyakarta, 27 Desember 2018

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSEMBAHAN	IV
KATA PENGANTAR.....	V
DAFTAR ISI.....	VI
DAFTAR GAMBAR.....	VIII
DAFTAR TABEL	XIII
ABSTRAK	XIV
BAB I PENDAHULUAN	1
A. LATAR BELAKANG	1
B. RUMUSAN MASALAH	3
C. TUJUAN PENELITIAN	3
D. MANFAAT PENELITIAN	4
1. <i>Manfaat Praktis</i> :	4
2. <i>Manfaat Akademis</i> :	4
E. TINJAUAN PUSTAKA	4
F. METODE PENELITIAN	6
1. <i>Objek Penelitian</i>	7
2. <i>Teknik Pengambilan Data</i>	8
3. <i>Analisis Data</i>	8
4. <i>Skema Penelitian</i>	9
BAB II OBJEK PENELITIAN.....	10
A. DESKRIPSI DARI FILM ASSASSINATION CLASSROOM	10
B. DESKRIPSI DARI FILM ANIME ASSASSINATION CLASSROOM.....	15
C. KARAKTER	24
1. <i>Koro-sensei</i>	24
2. <i>Nagisa Shiota</i>	25

3. <i>Tadaomi Karasuma</i>	26
4. <i>Akabane Karma</i>	26
5. <i>Irina Jelavic</i>	27
6. <i>Ritsu</i>	28
7. <i>Itona Horibe</i>	29
8. <i>Akira Takaoka</i>	29
D. FRAMING	30
BAB III LANDASAN TEORI	32
A. ANIME	32
B. FILM	34
C. FRAMING	34
1. <i>Bentuk dan ukuran gambar</i>	36
2. <i>Offscreen dan Onscreen</i>	37
3. <i>Camera Angle</i>	37
4. <i>Ukuran Gambar</i>	40
5. <i>Gerakan kamera</i>	45
D. KOMPOSISI	48
1. <i>Head Room</i>	50
2. <i>Look Room</i>	51
3. <i>Rule of Third</i>	51
4. <i>Horizontal camera angle</i>	52
E. PERBANDINGAN	53
F. BAHASA VISUAL	53
BAB IV PEMBAHASAN	55
A. ADEGAN 1	57
B. ADEGAN 2	60
C. ADEGAN 3	84
D. ADEGAN 4	96
E. ADEGAN 5	119
F. ADEGAN 6	167

G. ADEGAN 7	189
H. ADEGAN 8	204
I. ADEGAN 9	219
J. HASIL ANALISIS	274
BAB V PENUTUP	281
A. KESIMPULAN	281
B. SARAN	282
DAFTAR SUMBER RUJUKAN	283
A. DAFTAR PUSTAKA	283
B. DAFTAR SKRIPSI	284
C. SUMBER ONLINE	284

DAFTAR GAMBAR

Gambar II.1 Karakter Koro - Sensei Pada Versi Anime	24
Gambar II.2 Karakter Koro Versi Film	24
Gambar II.3 Karakter Nagisa Shiota Versi Film	25
Gambar II.4 Karakter Nagisa Shiota Versi Anime	25
Gambar II.5 Karakter Tadaomi Karasuma Pada Versi Film)	26
Gambar II.6 Karakter Tadaomi Karasuma Pada Versi Anime	26
Gambar II.7 Karakter Karma Pada Versi Anime	26
Gambar II.8 Karakter Karma Pada Versi Film	26
Gambar II.9 Karakter Jelavic Pada Versi Anime)	27
Gambar II.10 Karakter Irina Jelavic Pada Versi Film	27
Gambar II.11 Karakter Ritsu Pada Versi Anime	28
Gambar II.12 Karakter Tadaomi Karasuma Pada Versi Film	28
Gambar II.13 Karakter Itona Horibe Pada Versi Film	29
Gambar II.14 Karakter Itona Horibe Pada Versi Anime	29

Gambar II.15 Karakter Akira Takaoka Pada Versi Film	29
Gambar II.16 Karakter Akira Takaoka Pada Versi Film Anime	29
Gambar III.1 Anime “Astroboy” Karya Tezuka Osamu.....	33
Gambar III.2 Macam Macam Aspek Rasio Yang Dijelaskan Dalam Buku “Cinematography Theory And Practice”	35
Gambar III.3 Perbedaan Rasio 1:2.35 Dan 1:1.85 Akan Berdampak Pada Objek Di Sebuah <i>Shot</i>	36
Gambar III.4 Gambar III.5 Berikut Adalah Macam <i>Angle</i> Kamera	38
Gambar III.6 Contoh <i>Shot</i> Dengan Menggunakan <i>Extreme Long Shot</i>	41
Gambar III.7 Contoh <i>Shot</i> Dengan Menggunakan <i>Long Shot</i>	42
Gambar III.8 Contoh <i>Shot</i> Dengan Menggunakan <i>Medium Long Shot</i>	42
Gambar III.9 Contoh <i>Shot</i> Dengan Menggunakan <i>Medium Shot</i>	43
Gambar III.10 Contoh <i>Shot</i> Dengan Menggunakan <i>Medium Close Up</i>	44
Gambar III.11 Contoh <i>Shot</i> Dengan Menggunakan <i>Close Up</i>	44
Gambar III.12 Contoh <i>Shot</i> Dengan Menggunakan <i>Extreme Close Up</i>	45
Gambar III.13 Pergerakan Kamera Dengan Pan.....	45
Gambar III.14 Pergerakan Kamera Dengan Tilt	46
Gambar III.15 Alat Yang Digunakan Untuk Pergerakan Tracking)	47
Gambar III.16 Alat Yang Digunakan Untuk Dolly.....	47
Gambar III.17 Alat Yang Digunakan Untuk Pergerakan Crane	47
Gambar III.18 Jarak Antara Ujung Kepala Dengan Bingkai <i>Frame</i>	50
Gambar III.19 Look room Memberikan Petunjuk Arah Gerak Objek.....	51
Gambar III.20 Penempatan Objek Yang Sesuai Dengan Rule of Third	52
Gambar III.21 Ilustrasi Penggambaran Letak Kamera Horizontal Camera Angle	52
Gambar IV.1 Perbandingan <i>Shot</i> Versi Anime Dan Film Adegan 1 Tabel IV.1 No 2	58
Gambar IV.2 Perbandingan <i>Shot</i> Versi Anime Dan Film Adegan 2 Tabel IV.2 No 1	71
Gambar IV.3 Perbandingan <i>Shot</i> Versi Anime Dan Film Adegan 2 Tabel IV.2 No 16	73

Gambar IV.4 Perubahan <i>Shot</i> Akibat Pergerakan Kamera Pada Adegan 4 Tabel IV.4 No 16 Versi Film.....	73
Gambar IV.5 Perbandingan <i>Shot</i> Versi Anime Dan Film Adegan 2 Tabel IV.2 No 20	75
Gambar IV.6 Perubahan <i>Shot</i> Akibat Pergerakan Kamera Pada Adegan 4 Tabel IV.4 No 20 Versi Film.....	75
Gambar IV.7 Perbandingan <i>Shot</i> Versi Anime Dan Film Adegan 2 Tabel IV.2 No 24	77
Gambar IV.8 Perbandingan <i>Shot</i> Versi Anime Dan Film Adegan 2 Tabel IV.2 No 28	78
Gambar IV.9 Perbandingan <i>Shot</i> Versi Anime Dan Film Adegan 2 Tabel IV.2 No 32	80
Gambar IV.10 Perbandingan <i>Shot</i> Versi Anime Dan Film Adegan 2 Tabel IV.2 No 26 dan 29	82
Gambar IV.11 Perbandingan <i>Shot</i> Versi Anime Dan Film Adegan 3 Tabel IV.3 No 8	90
Gambar IV.12 Perbandingan <i>Shot</i> Versi Anime Dan Film Adegan 3 Tabel IV.3 No 10	92
Gambar IV.13 Perbandingan <i>Shot</i> Versi Anime Dan Film Adegan 3 Tabel IV.3 No 12	93
Gambar IV.14 Perbandingan <i>Shot</i> Versi Anime Dan Film Adegan 4 Tabel IV.4 No 3	110
Gambar IV.15 Perbandingan <i>Shot</i> Versi Anime Dan Film Adegan 4 Tabel IV.4 No 4	112
Gambar IV.16 Perbandingan <i>Shot</i> Versi Anime Dan Film Adegan 4 Tabel IV.4 No 8	113
Gambar IV.17 Perbandingan <i>Shot</i> Versi Anime Dan Film Adegan 4 Tabel IV.4 No 22 Dan 24	115
Gambar IV.18 Perbandingan <i>Shot</i> Versi Anime Dan Film Adegan 4 Tabel IV.4 No 23	117

Gambar IV.19 Perbandingan <i>Shot</i> Versi Anime Dan Film Adegan 5 Tabel IV.5 No 26	152
Gambar IV.20 Perbandingan <i>Shot</i> Versi Anime Dan Film Adegan 5 Tabel IV.5 No 27	154
Gambar IV.21 Perbandingan <i>Shot</i> Versi Anime Dan Film Adegan 5 Tabel IV.5 No 28	155
Gambar IV.22 Perbandingan <i>Shot</i> Versi Anime Dan Film Adegan 5 Tabel IV.5 No 43	157
Gambar IV.23 Perbandingan <i>Shot</i> Versi Anime Dan Film Adegan 5 Tabel IV.5 No 44	158
Gambar IV.24 Perubahan <i>Shot</i> Akibat Pergerakan Kamera Pada Adegan 5Tabel IV.5 No 44 Versi Film.....	160
Gambar IV.25 Perbandingan <i>Shot</i> Versi Anime Dan Film Adegan 5 Tabel IV.5 No 42 Dan 45	160
Gambar IV.26 Perbandingan <i>Shot</i> Versi Anime Dan Film Adegan 5 Tabel IV.5 No 48	162
Gambar IV.27 Perbandingan <i>Shot</i> Versi Anime Dan Film Adegan 5 Tabel IV.5 No 75	163
Gambar IV.28 Perbandingan <i>Shot</i> Versi Anime Dan Film Adegan 5 Tabel IV.5 No 83	165
Gambar IV.29 Perbandingan <i>Shot</i> Versi Anime Dan Film Adegan 6 Tabel IV.6 No 21	182
Gambar IV.30 Perbandingan <i>Shot</i> Versi Anime Dan Film Adegan 6 Tabel IV.6 No 27	184
Gambar IV.31 Perbandingan <i>Shot</i> Versi Anime Dan Film Adegan 6 Tabel IV.6 No 36	186
Gambar IV.32 Perbandingan <i>Shot</i> Versi Anime Dan Film Adegan 6 Tabel IV.6 No 36	187
Gambar IV.33 Perbandingan <i>Shot</i> Versi Anime Dan Film Adegan 7 Tabel IV.7 No 13	199

Gambar IV.34 Perbandingan <i>Shot</i> Versi Anime Dan Film Adegan 7 Tabel	
IV.7 No 22	200
Gambar IV.35 Perbandingan <i>Shot</i> Versi Anime Dan Film Adegan 7 Tabel	
IV.7 No 29	202
Gambar IV.36 Perbandingan <i>Shot</i> Versi Anime Dan Film Adegan 8 Tabel IV8	
No 1	212
Gambar IV.37 Perbandingan <i>Shot</i> Versi Anime Dan Film Adegan 8 Tabel IV8	
No 14 Pada Awal <i>Shot</i>	213
Gambar IV.38 Perbandingan <i>Shot</i> Versi Anime Dan Film Adegan 8 Tabel IV8	
No 14 Pada Akhir <i>Shot</i>	213
Gambar IV.39 Perbandingan <i>Shot</i> Versi Film Adegan 8 Tabel IV.8 No 12	
Akhir <i>Shot</i> Dengan Versi Anime Adegan 8 Tabel IV.8 No 16	215
Gambar IV.40 Perbandingan <i>Shot</i> Versi Anime Dan Film Adegan 8 Tabel IV.8	
No 17	216
Gambar IV.41 Perbandingan <i>Shot</i> Versi Anime Dan Film Adegan 8 Tabel IV.8	
No 19	217
Gambar IV.42 Perbandingan <i>Shot</i> Versi Anime Dan Film Adegan 9 Tabel IV.9	
No 5	255
Gambar IV.43 Perubahan <i>Shot</i> Akibat Pergerakan Kamera Pada Adegan 9	
Tabel IV.9 No 5 Versi Anime	256
Gambar IV.44 Perbandingan <i>Shot</i> Versi Anime Dan Film Adegan 9 Tabel IV.9	
No 14	257
Gambar IV.45 Perbandingan <i>Shot</i> Versi Anime Dan Film Adegan 9 Tabel IV.9	
No 12	258
Gambar IV.46 Perbandingan <i>Shot</i> Versi Anime Dan Film Adegan 9 Tabel IV.9	
No 16	260
Gambar IV.47 Perbandingan <i>Shot</i> Versi Anime Dan Film Adegan 9 Tabel IV.9	
No 17	261
Gambar IV.48 Perbandingan <i>Shot</i> Versi Anime Dan Film Adegan 9 Tabel IV.9	
No 18	262

Gambar IV.49 Perbandingan <i>Shot</i> Versi Anime Dan Film Adegan 9 Tabel IV.9 No 70	263
Gambar IV.50 Perbandingan <i>Shot</i> Versi Anime Dan Film Adegan 9 Tabel IV.9 No 26	265
Gambar IV.51 Perubahan <i>Shot</i> Akibat Pergerakan Kamera Pada Adegan 9 Tabel IV.9 No 26versi Film.....	266
Gambar IV.52 Perbandingan <i>Shot</i> Versi Anime Dan Film Adegan 9 Tabel IV.9 No 20	267
Gambar IV.53 Perbandingan <i>Shot</i> Versi Anime Dan Film Adegan 9 Tabel IV.9 No 36	269
Gambar IV.54 Perbandingan <i>Shot</i> Versi Anime Dan Film Adegan 9 Tabel IV.9 No 86	270
Gambar IV.55 Perubahan <i>Shot</i> Akibat Pergerakan Kamera Pada Adegan 9 Tabel IV.9 No 86versi Film.....	271
Gambar IV.56 Perbandingan <i>Shot</i> Versi Anime Dan Film Adegan 9 Tabel IV.9 No 99	

DAFTAR TABEL

Tabel IV.1 Tabel Durasi Dari Scene Versi Film Dan Versi Anime Yang Memiliki Kesamaan Adegan.....	55
Tabel IV.2 Tabel Perbandingan Film Dan Anime Episode 1	57
Tabel IV.3 Tabel Perbandingan Film Dan Anime Episode 1	60
Tabel IV.4 Tabel Perbandingan Film Dan Anime Episode 5	84
Tabel IV.5 Tabel Perbandingan Film Dan Anime Episode 1	96
Tabel IV.6 Tabel Perbandingan Film Dan Anime Episode 1	119
Tabel IV.7 Tabel Perbandingan Film Dan Anime Episode 2	167
Tabel IV.8 Tabel Perbandingan Film Dan Anime Episode 3	189
Tabel IV.9 Tabel Perbandingan Film Dan Anime Episode 3	204
Tabel IV.10 Tabel Perbandingan Film Dan Anime Episode 9	219

ABSTRAK

Animasi adalah gambar bergerak yang terdiri dari sekumpulan gambar-gambar yang disusun secara beraturan mengikuti alur pergerakan yang telah ditentukan. *Anime* adalah karya animasi dari negara Jepang. *Anime* pada saat ini sudah menjadi salah satu budaya populer di Jepang. Sepuluh tahun belakangan banyak karya film yang diadaptasi dari sebuah karya *anime*. Pada setiap karya video pasti memiliki bingkai pembatas yang berfungsi sebagai “jendela” untuk menyampaikan jalinan cerita kepada penonton. Di dalam film bingkai tersebut disebut *frame*. *Frame* merupakan salah satu aspek penting di dalam pembentuk sebuah film karena sebuah akan menentukan persepsi penonton pada sebuah *shot* atau gambar.

Pentingnya sebuah *frame* di dalam film dan *anime* menjadi alasan dilakukannya penelitian ini. Penelitian ini melakukan perbandingan *framing* pada dua karya seni dengan teknik pembuatan yang berbeda tetapi dengan ilmu dasar yang hampir sama. Dua karya seni tersebut adalah film “*Assassination Classroom*” dan juga *anime* “*Assassnation classroom*”. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif. Perbandingan dilakukan berdasar pada empat unsur *framing* yaitu (1) bentuk *frame*, (2) *on* dan *off screen*, (3) jarak dan ketinggian kamera, (4) pergerakan kamera. Perbandingan akan menghasilkan perbedaan dan persamaan serta perubahan bahasa visual dari perbedaan yang ada pada kedua karya seni tersebut.

Kata kunci: *anime, film, frame, perbandingan*

BAB I PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Anime merupakan produksi animasi dari Jepang yang biasanya menggunakan gambaran tangan atau animasi komputer. Kamus bahasa Inggris mendefinisikan *anime* sebagai gaya film animasi atau hiburan televisi Jepang. Pada dasarnya *anime* tidak dimaksudkan khusus untuk animasi Jepang, tetapi kebanyakan orang menggunakan kata tersebut untuk membedakan antara film animasi buatan Jepang dan non-Jepang. Berdasarkan kamus besar bahasa Indonesia animasi adalah acara televisi yang berbentuk rangkaian lukisan atau gambar yang digerakkan secara mekanik elektronis sehingga tampak di layar menjadi bergerak.

Sepuluh tahun terakhir banyak film yang diadaptasi dari serial *anime*. Film yang diadaptasi dari serial *anime* ataupun animasi sering disebut *live action*, *Dragon ball*, *Ruroini Kenshin (Samurai X)*, *Parasyte*, *Shingeki no Kyojin (Attack on Titan)*, dan *Ansatsu Kyoushitsu (Assassination Classroom)* adalah beberapa *anime* populer di Jepang yang sudah diadaptasi menjadi *live action*. Hal yang membuat *live action* menarik adalah cara merepresentasikan yang ada pada *anime* sehingga menjadi sebuah film. Representasi atau gambaran dalam televisi (Film) ditransmisikan dengan kamera, pencahayaan, suara, musik, *editing* dengan tujuan menyampaikan narasi, konflik, karakter, *action*, dialog, *setting*, dan sebagainya (O'Donnel, V., 2015: 142).

Osamu Tezuka adalah salah satu animator Jepang yang terkenal dengan karyanya yaitu *Astro Boy*, dia sering disebut dengan “*Grandfather of Japanese Comic*”. Pada awalnya Tezuka adalah seorang komikus, dia terinspirasi dari Walt Disney untuk membuat komik dengan teknik sinematik. Inspirasi sinematik Tezuka membawanya ke animasi, dan di tahun 1960-an membuat komik *Astro Boy* menjadi serial *anime* televisi yang sangat populer di Jepang pada waktu itu. (Robbin E. Benner, 2007: 7)

Assassination Classroom adalah sebuah film yang disutradarai oleh Eiichiro Hasumi yang rilis di Jepang pada 21 Maret 2015. Film ini diadaptasi dari *manga* dan *anime* yang berjudul *Ansatsu Kyoushitsu* (*Assassination Classroom*). Film ini juga mendapatkan penghargaan yaitu 2015 (19th) Fantasia Film Festival (Premier Internasional) dan 2015 (19th) *Bucheon International Fantastic Film Festival, World Fantastic Cinema* (Premier Korea). Karena *anime* kebanyakan adalah hasil imajinasi yang dibuat menjadi sebuah animasi sehingga penggambaran ke dalam bentuk *live action* cukup rumit. Walaupun inti cerita dari *live action* dan *anime*-nya sama, tetapi banyak adegan yang diubah untuk mempermudah produksi ataupun mempersingkat cerita. Keunggulan dari film *Assassination Classroom* ini adalah tidak banyak merubah adegan walaupun beberapa adegan dipotong untuk mempersingkat durasi dibandingkan dengan *anime* dan *live action* yang lain.

Salah satu aspek penting dalam film adalah aspek sinematik, aspek ini dibagi menjadi empat unsur salah satunya adalah sinematografi. Teknik sinematografi yang baik sangat mendukung untuk menciptakan kualitas program yang baik dan disukai penontonya. Sinematografi dapat diartikan sebagai aktivitas melukis gerak dengan cahaya. Menurut kamus ilmiah serapan bahasa Indonesia, sinematografi diartikan sebagai ilmu dan teknik pembuatan film atau ilmu, teknik dan seni pengambilan gambar film dengan sinematografi. Dalam buku David Bordwell (2008:162) dijelaskan bahwa sinematografi sendiri dibagi menjadi tiga unsur, aspek fotografi, *framing*, dan durasi gambar

Framing sangat penting dalam sebuah film karena melalui “jendela” ini penonton disuguhkan dalam semua jalinan peristiwa serta akan menentukan persepsi penonton terhadap *shot* atau gambar. “*Framing* memiliki empat unsur yaitu (1) ukuran dan bentuk *frame*, (2) ruang *onscreen* dan *offscreen*, (3) jarak, *angle* dan ketinggian kamera terhadap objek, (4) pergerakan kamera.”(David Bordwell, 2008:182). *Framing* akan berpengaruh terhadap komposisi sebuah *shot*. *Frame* harus ditata

sedemikian rupa supaya *shot* dapat sesuai dengan kebutuhan *shot* itu sendiri. Penempatan *framing* yang tidak sesuai dapat mengakibatkan *jump cut* dan membuat penonton merasa bingung.

Assassination Classroom versi film dan *anime* serinya memiliki ukuran aspek rasio yang berbeda hal ini dapat mempengaruhi pengkomposisian pada sebuah *frame*. Semua elemen yang terdapat di sebuah *frame* tidak ada yang tidak di sengaja, semuanya harus sudah diatur. Baik itu pemilihan *shot size* untuk *long shot* memperlihatkan suasana ataupun *close up* untuk mendapatkan detail objek.

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, timbul ketertarikan untuk meneliti sisi sinematografi pada film *Assassination Classroom* yang di adaptasi dari *anime Ansatsu Kyoshitsu*. Pemilihan sinematografi karena adanya perbedaan media dari layar lebar ke televisi. Penelitian ini berjudul “Analisis Perbandingan *Framing* Pada Film dan *Anime* Seri *Assassination Classroom*” Pembatasan masalah pada penelitian ini akan berfokus pada unsur sinematografi pada film *Assassination Classroom* Berdasarkan unsur sinematografi pada serial *anime*-nya.

B. RUMUSAN MASALAH

1. Apa persamaan dan perbedaan *framing* yang terdapat pada film dan *anime* “*Assassination Classroom*” ?
2. Apakah perubahan bahasa visual yang ditimbulkan dari perbedaan *framing* pada film dan *anime* “*Assassination Classroom*” ditinjau dari fungsinya ?

C. TUJUAN PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui persamaan dan perbedaan *framing*, Serta untuk mengetahui perubahan Bahasa visual yang ditimbulkan dari perbandingan *framing* yang terdapat pada film dan *anime* *Assassination Classroom*.

D. MANFAAT PENELITIAN

Diharapkan penelitian ini dapat memberikan manfaat secara praktis dan akademis sehingga dapat berguna bagi pembacanya.

1. Manfaat Praktis :

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan tentang fungsi dari aspek *framing* yang terdapat pada film layar lebar maupun film televisi.

2. Manfaat Akademis :

Penelitian ini diharapkan dapat menambah kepustakaan serta bahan referensi khususnya untuk mahasiswa televisi Institut Seni Indonesia Yogyakarta dalam melakukan penelitian khususnya mengenai perbedaan *framing* program film dan program televisi.

E. TINJAUAN PUSTAKA

Penelitian ini diharapkan menjadi pembuka untuk penelitian yang akan diteliti. Berikut ini adalah penelitian sejenis yang menjadi tinjauan penelitian yang akan dilakukan.

Penelitian yang dilakukan oleh Meutia Astri Kirana dari Jurusan Televisi Fakultas Seni Media Rekam Institut Seni Indonesia Yogyakarta, tahun 2015 dengan judul “Analisis Unsur Sinematik Film Televisi “*Pahlawan Terlupakan*” di SCTV”. Penelitian tersebut bertujuan untuk mengetahui unsur sinematografi beroperasi pada film televisi “*Pahlawan Terlupakan*”. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif dengan analisis isi. Pengambilan data dengan cara mengamati unsur-unsur sinematografi yang muncul di setiap *scene*. Berdasarkan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa masing-masing unsur sinematografi memiliki fungsi yang saling berkesinambungan membentuk film televisi “*Pahlawan Terlupakan*”. Unsur sinematografi yang terdiri dari aspek fotografis dan durasi *shot* membentuk kualitas film televisi yang realistis.

Sementara aspek *framing* membantu penonton memahami narasi yang disampaikan film televisi ini. Persamaan dari aspek yang sama dalam penelitian ini dengan penelitian tersebut adalah sama-sama meneliti tentang aspek sinematik kamera. Pada penelitian tersebut teori yang digunakan tentang sinematografi memiliki hubungan dengan penelitian yang akan dilakukan. Perbedaan terdapat dalam objek penelitiannya.

Penelitian yang dilakukan oleh FX. Yatno Karyadi, dari Jurusan Televisi Fakultas Seni Media Rekam Institut Seni Indonesia Yogyakarta, tahun 2003 yang berjudul “Studi Komparasi Antara Film Televisi “Sahabat Malam” dengan Film Televisi Layar Lebar “*Not One Less*” Dalam Membangun Emosi”. Masalah dalam penelitian ini adalah terletak pada penentuan transisi agar emosi keseluruhan terhadap film tersebut tetap utuh dalam alur ceritanya. Dengan kata lain, sejauh mana kesinambungan *scene* demi *scene* dapat berlangsung dengan lancar agar cerita dari film ini dapat tersampaikan. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode komparasi. Metode tersebut digunakan untuk mencari persamaan dan perbedaan teknik *editing* film televisi “Sahabat Malam” dengan teknik *editing* film layar lebar. Metode penelitian ini akan menjabarkan langkah-langkah penelitian dan penjabaran perjalanan *scene* dalam film tersebut. Penjabaran perjalanan *scene* dimaksudkan agar dapat mempermudah memahami perjalanan cerita film televisi “Sahabat Malam”. Aspek yang sama dalam penelitian ini dengan penelitian tersebut adalah sama-sama meneliti tentang aspek sinematik kamera. Pada penelitian tersebut teori yang digunakan tentang sinematografi memiliki hubungan dengan penelitian yang akan dilakukan. Perbedaan terdapat dalam objek penelitiannya.

Penelitian yang dilakukan oleh Indah Wenerda, tahun 2012 dari Jurusan Televisi Fakultas Seni Media Rekam Institut Seni Indonesia Yogyakarta, dalam skripsinya yang berjudul “Analisis Perbedaan Aspek Rasio Film *Dragonball-Evolution* Tinjauan Implikasi Komposisi Gambar Versi Layar Lebar dan Versi Program Televisi”. Penelitian tersebut nantinya

khusus membandingkan rasio yang terdapat pada film *Dragonball-Evolution* versi layar lebar dan versi program televisi. Metode yang dipakai dalam penelitian tersebut adalah menggunakan metode kualitatif deskriptif. Metode ini bermaksud untuk mendeskripsikan mengenai situasi-situasi dan kejadian-kejadian, selain itu juga untuk memperoleh kejelasan dan gambaran yang benar dari suatu objek sebagaimana adanya. Aspek yang sama dalam penelitian ini dengan penelitian tersebut adalah sama-sama meneliti tentang perbandingan yang terdapat pada film layar lebar dan program televisi. Namun pada penelitian tersebut lebih fokus dalam membandingkan aspek rasio yang berpengaruh terhadap komposisi, sedangkan pada penelitian ini lebih fokus pada pengaruh perbedaan *framing*.

F. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang bersifat deskriptif. “Penelitian deskriptif ini merupakan penelitian yang benar-benar hanya memaparkan apa yang terdapat atau terjadi dalam sebuah kancah, lapangan atau wilayah tertentu” (Arikunto 2013, 3).

Metode kualitatif dipilih karena topik dan objek penelitian lebih sesuai diteliti dengan metode kualitatif selain itu juga sesuai data yang digunakan yaitu data kualitatif. Data kualitatif merupakan data yang berbentuk selain angka. Data kualitatif dapat dikumpulkan dengan cara wawancara, analisis dokumen, FGD, observasi, pemotretan gambar atau perekaman video. Umumnya data kualitatif pada akhirnya dituangkan dalam bentuk kata per-kata. (Soeratno dan Arsyad 1993). Data didalam penelitian ini adalah data dalam bentuk gambar. Dalam penelitian Objek penelitian ini berkembang apa adanya atau alami dan tidak dimanipulasi oleh peneliti sehingga sangat sesuai dengan karakteristik metode kualitatif. Topik penelitian ini lebih menekankan hasil pemaknaan dari data yang tampak, dan juga sesuai dengan karakteristik metode kualitatif.

1. Objek Penelitian

Objek Penelitian dari penelitian ini adalah film dan *anime* seri *Assassination Classroom*. Populasi adalah jumlah keseluruhan dari satuan-satuan atau individu-individu yang karakteristiknya hendak diteliti dan satuan-satuan tersebut dinamakan unit analisis (Djawranto, 1994 : 42). Populasi pada penelitian adalah seluruh *shot* yang ada pada film dan *anime* seri *Assassination Classroom*. jumlah populasi yang terlalu banyak menjadi alasan kemudian diambil sampel. Sampel adalah sebagian dari populasi yang karakteristiknya hendak diteliti (Djarwanto, 1994:43). Teknik pemilihan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *purposive sampling*. *Purposive sampling* adalah teknik pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono 2012.218).

Pertimbangan dalam hal ini adalah kemiripan adegan pada film dengan adegan pada *anime* seri *Assassination Classroom*. kemudian dari *scene* yang memiliki kemiripan akan dipilih kembali berdasarkan dengan *shot-shot* yang memiliki karakteristik *framing* pada aksi yang mirip di dalam *shot* versi film maupun *anime* yang. Pemilihan kemiripan adalah untuk mengetahui perbedaan yang ada pada kemiripan *shot* yang ada pada kedua versi. Penelitian ini dibatasi hanya pada aspek *framing* dan pengaruh pada bahasa visual yang ditimbulkan dari perbedaan *framing*.

Film *Assassination Classroom* disutradari oleh Eiichiro Hasumi dengan durasi 110 menit. Film ini rilis di Jepang pada tanggal 21 Maret 2015. Seri *anime*-nya disutradari oleh Seiji Kishi. *Anime* seri *Assassination Classroom* terdiri dari 22 episode dengan durasi 23 menit setiap episodanya. *Anime* ini tayang perdana pada 9 January 2015 hingga 19 Juni 2015 di Fuji TV Jepang. Selain ditayangkan di stasiun Fuji TV *anime series*-nya juga sudah ditayangkan pada saluran tv kabel Animax asia.

2. Teknik Pengambilan Data

Pengambilan data dilakukan dengan metode dokumentasi dari berbagai sumber dalam bentuk file video film dan *anime series Assassination Classroom*. Data terdiri dari 22 episode *anime Assassination Classroom* dan film *Assassination Classroom*. Total durasi pada versi *anime* adalah 8 jam 26 menit 38 detik dan pada versi film 1 jam 49 menit 29 detik. Data akan di obeservasi berdasakan teknik *purposive sampling*. Sample diambil berdasarkan pada *scene* pada film yang memiliki kemiripan dengan *scene* pada film. dari data tersebut akan dilakukan pengamatan dengan cara melihat serta menyimak unsur sinematik khususnya *framing* yang terdapat dalam video “*Assassination Classroom*” versi film dan *anime* secara berulang-ulang, dan mencatat hasil dari pengamatan tersebut.

3. Analisis Data

Analisis data pada penelitian ini menggunakan metode analisis kualitatif yang bersifat deskriptif. Penelitian ini dilakukan dengan melakukan pengamatan terhadap kedua obyek yaitu film dan *anime Assassination Classroom*. Pengamatan dilakukan pada *shot* dengan *scene* yang sama dari kedua objek tersebut. Setelah mendapatkan *shot* yang diperlukan barulah pengamatan akan difokuskan pada bagian *framing* pada *shot* yang sudah ditentukan dan akan dianalisis dengan menggunakan teori sinematografi. Landasan teori bermanfaat untuk memberikan gambaran umum tentang latar penelitian dan sebagai bahan pembahasan hasil penelitian.

Analisis data dibatasi hanya pada elemen elemen *framing* yaitu ukuran dan bentuk *frame*, ruang *on screen* dan *off screen*, jarak, *angle* dan ketinggian kamera terhadap objek, serta pergerakan kamera. Setelah mendapatkan hasil dari komparasi tersebut, kemunculan persamaan dan perbedaan dari sampel akan di baca faktor apa saja

yang mempengaruhi kedua program tersebut dengan teori yang sudah disiapkan untuk menganalisa

4. Skema Penelitian

