

**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**

## 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*

## PENDAHULUAN

*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.

## **METODE 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.

## ANALISIS



Gambar **Error! No text of specified style in document.**1 Perbandingan *shot* versi *anime* dan film adegan (sumber : *Screen shot* dari film dan *anime Assassination Classroom* )

Pada adegan para siswa sedang bersiap untuk menembak Koro. Pada *shot* ini versi film menggunakan *shot size medium long shot* dengan *straight on* dan *track*. *Shot size medium long shot* digunakan agar *frame* menangkap banyak objek dalam satu *frame* namun juga tetap dapat memperlihatkan ekspresi wajah dari para objek. Penempatan *straight on* pada versi film yang berada sejajar dengan objek. Sedangkan versi *anime* menggunakan *crane* yang bertujuan untuk memperjelas arah target tembak dari para siswa dan bergerak menuju ke ekspresi dari *Nagisa*. Kamera bergerak dari samping para siswa kemudian bergerak menuju ke depan karakter *Nagisa*. Pada akhir *shot size* yang digunakan adalah *medium close up* sehingga ekspresi dari karakter *Nagisa* sangat terlihat di tambah dengan *slow motion* yang digunakan untuk memperjelas butiran peluru dan arah tembakan. Pada *shot* terdapat sosok Koro pada bagian *off screen*. Aspek rasio 1:2.35 pada versi ini memperkuat kesan luas pada *frame*. Pada akhir *shot* terlihat menggunakan aturan komposisi *rule of third* dimana objek utama berada pada titik atas sebelah kanan *frame*.



Gambar **Error! No text of specified style in document.**2 Perubahan *shot* akibat pergerakan kamera pada adegan versi film ( Sumber : *screen shot* film *Assassination Classroom* )

Versi *anime* menggunakan *long shot* dengan *high angle* dan *pan left*. Penggunaan *long shot* adalah untuk memperlihatkan situasi pada ruangan tersebut. Penempatan *high angle* membuat objek yang masuk kedalam *frame* menjadi lebih banyak. Penggunaan pergerakan *pan* bertujuan untuk menambah kesan luas dari sebuah *shot* dan pemilihan *left* berfungsi untuk menunjukkan arah tembakan dari para siswa. Walaupun objek yang ada pada *frame* versi *anime* lebih banyak namun aspek rasio 1:1.85 memberikan kesan yang sempit. Sehingga tersekesan objek berdempet-dempetan. Sama halnya pada versi film. Karakter Koro berada pada *off screen*. Dan *on screen* menunjukkan arah tembakan ke arah Koro yang berada pada *off screen*. Komposisi pada versi *anime* jika diamati akan membentuk sebuah segitiga dianata tiga siswa paling dekat dengan *frame*. Hal ini membuat penonton akan lebih fokus dengan tiga karakter tersebut.

Pengaruh yang disebabkan oleh perbedaan dari kedua *shot* adalah kesan yang ditimbulkan dari pemilihan *shot size* dan *angle* kamera. Pada versi *anime* lebih banyak objek yang terlihat dalam satu *frame* namun memiliki kesan yang berhimpit-himpitan karena aspek rasio yang menggunakan 1:1.85 sedangkan pada versi film walaupun objek yang ada pada *frame* tidak terlalu banyak namun tetap terkesan luas akibat aspek rasio 1:2.35 dan pergerakan kamera. Pergerakan kamera versi *anime* dibuat *handheld* dengan guncangan yang dapat menambah rasa mencekam di dalam *shot* tersebut. Sedangkan pergerakan kamera pada versi film yang dibuat secara datar sehingga tidak terdapat sensasi serta kurang menambah rasa pada sebuah adegan di dalam *shot*. Pengaruh yang kedua adalah pada *shot* ini versi film juga mempersingkat 2 *shot* yang ada pada *anime* yaitu *shot* ke 20 dan 22. Hal ini juga berpengaruh pada cerita dalam sebuah *shot*. Dimana pada satu *shot* versi film menceritakan para siswa yang sedang

menembak Koro serta ekspresi dari *Nagisa* saat menembak sedangkan pada versi *anime* hanya memperlihatkan para siswa yang sedang menembak Koro.

## HASIL ANALISIS

Perbedaan media membuat film "*Assassination Classroom*" dengan *anime* "*Assassination Classroom*" pasti memiliki persamaan dan perbedaan. Perbedaan media juga membuat perbedaan pada aspek narasi. *Anime* "*Assassination Classroom*" yang dibuat untuk ditayangkan di televisi terdiri dari 22 episode dan masing masing episode terdiri dari 23 menit. Film "*Assassination Classroom*" dibuat dalam durasi 110 menit. Perbedaan durasi yang sangat banyak pasti akan berpengaruh pada aspek narasi. Perbedaan narasi pasti akan berpengaruh pada aspek sinematik karena aspek sinematik berfungsi untuk menyampaikan jalinan cerita kepada penonton. Salah satu unsur pembentuk aspek sinematik adalah *framing*. Oleh sebab itu *framing* pada film dan *anime* "*Assassination Classroom*" pasti memiliki perbedaan.

Unsur *framing* terdiri dari (1) ukuran dan bentuk *frame* (aspek rasio), (2) ruang *on screen* dan *off screen*, (3) jarak, *angle* dan ketinggian kamera terhadap objek, (4) pergerakan kamera. Hal yang sudah pasti berbeda pada versi *anime* dan film "*Assassination Classroom*" adalah bentuk dan ukuran *frame*. Bentuk dari versi *anime* adalah 1:1.85 dan versi film adalah 1:2.35. Perbedaan bentuk dan ukuran ini mempengaruhi objek yang ada di dalam *frame*. Selain itu juga dapat menambah tingkat dramatik ketika dipadukan dengan unsur *framing* yang lain. Perpaduan unsur *framing* juga harus diperhatikan agar dapat menciptakan rasa dan kesan yang diinginkan.

Unsur kedua adalah ruang *on* dan *off screen*. Menurut Bordwell Ruang *on* dan *off screen* dapat memberikan kejutan kepada penonton. Di dalam film "*Assassination Classroom*" hal tersebut terdapat pada adegan 5 tabel no 75. Di dalam *shot* ini pada awal *shot on screen* hanya ada beberapa siswa kemudian di akhir *shot* menunjukkan karakter Koro yang berada di atap. Hal ini menunjukkan bahwa dari awal karakter berada di ruang tersebut namun tidak ada di dalam *frame*. *Shot* tersebut dapat membuat penonton terkejut dengan adanya karakter

Koro yang berada di atap. Selain itu juga *off screen* dapat berfungsi untuk memberi tahu penonton tentang arah gerak karakter di dalam *frame* ataupun arah pandang karakter. Perbedaan *on* dan *off screen* dapat berpengaruh pada cerita yang ingin disampaikan.

Ketiga adalah jarak, *angle* dan ketinggian kamera. Jarak kamera menentukan ukuran gambar di dalam film. Penentuan *shot* harus disesuaikan menurut keadaan subjek dan ukuran gambar dalam hubungan dengan keseluruhan wilayah gambar. Menurut Bordwell ukuran gambar dibedakan menjadi 7 yaitu *extreme close up*, *close up*, *medium close up*, *medium shot*, *medium long shot*, *long shot*, dan *extreme long shot*. Setiap ukuran gambar memiliki fungsi tiap masing-masing ukuran. Di dalam film dan *anime* “*Assassination Classroom*” semua ukuran gambar digunakan di dalam versi film maupun *anime*.

Perbedaan ukuran gambar akan berpengaruh terhadap detail *shot*, objek di dalam *frame* dan tujuan yang ingin disampaikan dari sebuah *shot*. Semakin padat *shot size* yang digunakan akan membuat objek di dalam *frame* terlihat lebih detail. Semakin luas *frame* membuat seluruh *setting* dan adegan semakin terlihat. Ketika ingin mendapatkan ekspresi wajah salah satu karakter, *frame* yang padat adalah yang paling cocok namun hal tersebut dapat membuat adegan di dalam *frame* tersebut tidak terlihat detail bahkan dapat tidak terlihat sama sekali karena *frame* hanya terfokus pada ekspresi karakter tersebut. Begitu pula sebaliknya semakin luas *frame* membuat semakin banyak aksi yang dapat ditangkap oleh *frame* namun semakin luas *frame* juga dapat membuat aksi semakin tidak terlihat. Sehingga ukuran gambar harus disesuaikan dengan tujuan yang ingin disampaikan dari sebuah *shot*.

*Angle* kamera menentukan sudut pandang penonton serta wilayah yang bisa diliput pada suatu *shot*. Pemilihan *camera angle* yang seksama dapat bisa mempertinggi visualisasi dramatik dari cerita. Pemilihan sudut pandang kamera secara tidak beraturan bisa merusak atau membingungkan penonton sehingga makna dari sebuah film akan sulit dipahami. Menurut Bordwell terdapat 3 jenis *angle* kamera yaitu *low angle*, *straight on angle*, dan *high angle*. Setiap *angle* kamera dapat membuat kesan masing-masing.

*Low angle* dapat berfungsi untuk mengintensifkan dampak dramatik, Digunakan untuk merangsang rasa kagum, meningkatkan ketinggian dan kecepatan. *High angle* dapat berfungsi untuk menempatkan penonton pada posisi yang lebih tinggi dari subjek. Hal ini yang membuat penonton merasa subjek lebih kecil baik secara fisik, lemah serta terintimidasi, atau lebih rendah derajatnya dalam tatanan sosial. *High angle* membantu penonton untuk memahami dengan jelas geografi dari *setting*, mempengaruhi reaksi penonton, dan membuat lebih mudah menangkap aksi yang sedang terjadi. *Straight on angle* dapat digunakan ketika merekam pandangan yang level mata, agar garis garis vertikal tetap tampak tegak, dan menangkap objek-objek sesuai dengan bagaimana semestinya.

Di dalam film dan *anime* “*Assassination Classroom*” menggunakan semua jenis *angle*. Perbedaan *angle* kamera akan berdampak pada kesan yang ditimbulkan dari sebuah *shot*. Ketika ekspresi wajah seseorang diambil dengan menggunakan *straight on angle* akan membuat ekspresi seseorang tersebut tersampaikan dengan sebagaimana mestinya ekspresi tersebut. Ketika seseorang sedang ketakutan dengan penggunaan *straight on angle* akan membuat karakter tersebut memang terlihat sedang ketakutan. Ketika ekspresi wajah seseorang diambil menggunakan *low angle*, orang tersebut dapat terlihat lebih berwibawa, ataupun terlihat lebih sombong, bahkan dapat terlihat sangat mengagumkan. Ketika menggunakan *high angle* akan membuat karakter tersebut terlihat lebih lemah, terlihat lebih tidak berdaya, dan terlihat lebih kecil. Oleh sebab itu *angle* kamera harus ditempatkan sesuai dengan tujuan yang ingin disampaikan dari sebuah *shot*.

Unsur terakhir dari *framing* adalah pergerakan kamera. Pergerakan kamera akan membuat *angle*, jarak, dan ketinggian kamera berubah. Dengan pergantian tersebut akan membuat objek semakin dekat ataupun semakin jauh, membuat objek yang ada di dalam sebuah *frame* berganti, ataupun memperlihatkan yang sebelumnya tidak tampak. Pergerakan terbagi menjadi beberapa macam yaitu *pan*, *tilt*, *handheld*, *dolly* atau *tracking*, serta *crane*. Setiap pergerakan kamera memiliki fungsi di dalam sebuah *shot*.

Pergerakan *pan* berfungsi untuk menunjukkan gerakan objek serta menunjukkan keadaan *setting* suatu adegan, berfungsi menunjukkan gerakan objek atau karakter, menunjukkan dua peristiwa atau perilaku karakter di dua tempat dalam satu *scene* bisa dihubungkan dan diperlihatkan di dalam satu *shot* kepada penonton sehingga penonton bisa lebih memahami situasi geografis *setting* dan kondisi karakter dalam suatu peristiwa. Pergerakan *tilt* berfungsi untuk mengajak penonton menyelidiki objek yang bersangkutan, ataupun untuk menunjukkan ketinggian atau kedalaman. *Tilt up* juga dapat mendukung *low angle* dalam memberikan kesan pada suatu karakter, untuk merangsang emosi, perasaan, perhatian, dan keinginan untuk mengetahui yang akan datang. Sedangkan *tilt down* dapat membuat kesan kekecewaan dan kesedihan.

Pergerakan *handheld* dapat menimbulkan efek kedekatan personal dengan pemain. Selain itu, *handheld* juga dapat memberikan energi yang lebih dibandingkan *shot* statis. Energi lebih tersebut dapat menambah tingkat dramatik pada suatu adegan. Pergerakan *tracking* berfungsi untuk meningkatkan titik atau pusat perhatian, rasa ketegangan, dan rasa ingin tahu serta mengarahkan pusat perhatian penonton kepada gerakan karakter sehingga penonton bisa berempati dengan situasi karakter saat itu. Pergerakan *crane* digunakan untuk menggabungkan beberapa pergerakan kamera baik itu *tilt*, *pan*, dan *tracking*. Pengaruh yang ditimbulkan dari pergerakan *crane* tergantung dengan penggabungan yang dilakukan.

Di dalam film dan *anime* “*Assassination Classroom*” menggunakan semua jenis pergerakan kamera. Perbedaan pergerakan akan berpengaruh dengan detail objek, mempengaruhi fokus penonton, dan mempengaruhi kesan yang ditimbulkan dari pergerakan itu sendiri. Seperti perbedaan penggunaan *handheld* dan pergerakan *crane*. Pada pergerakan *handheld* dapat memberikan energi yang lebih dibandingkan dengan pergerakan *crane*. Pergerakan *crane* akan terlihat lebih dinamis namun menghilangkan kesan-kesan yang ditimbulkan dari kelebihan energi pada pergerakan kamera *handheld*. Sedangkan energi tersebut dapat meningkatkan tingkat dramatik pada sebuah adegan.

Seluruh unsur *framing* berkaitan erat dengan sebuah komposisi di dalam *frame*. Karena menurut Mascelli komposisi adalah merupakan aransemen dari unsur-unsur

gambar untuk membentuk suatu kesatuan yang serasi (harmonis) secara keseluruhan komposisi harus diatur sesuai dengan tujuan narasinya. Komposisi harus dapat menarik perhatian dan konsentrasi penonton terhadap tokoh, objek atau suasana yang ingin disampaikan. *Framing* dan komposisi sangat berkaitan erat. Ketika pengaturan *framing* sudah baik namun komposisi tidak diperhatikan akan membuat perhatian penonton kepada aksi yang ingin disampaikan menjadi terganggu hal itu dapat menyebabkan penonton tidak dapat menerima apa yang ingin disampaikan pada sebuah *shot* begitu juga sebaliknya ketika komposisi diatur sedemikian rupa untuk dapat menarik perhatian penonton namun dengan pemilihan *framing* yang kurang tepat akan membuat kesan yang ingin disampaikan dari sebuah *shot* kurang dapat diterima oleh penonton.

Sebuah gambar atau *shot* harus dapat menyampaikan makna, mode, nada, atmosfer, dan subteks dengan sendirinya tanpa memperhatikan suara, dialog, audio, atau penjelasan lainnya. film seperti sebuah kalimat yang di buat menggunakan kata yaitu *shot*. sebuah kalimat dapat dibuat menggunakan bermacam-macam rangkaian kata namun tetap mencapai maksud yang sama. Hal tersebut yang menjadi alasan penting tentang pengaruh Bahasa Visual.

Seluruh elemen di dalam frame akan mempengaruhi Bahasa Visual, baik dari aspek pencahayaan, komposisi, dan sinematografi. Perbedaan bahasa visual akan berpengaruh pada penonton dalam memahami sebuah film. Didalam hal ini adalah perbedaan *framing* yang akan berpengaruh pada bahasa visual.

Dari hasil yang didapatkan di dalam penelitian ini pengaruh yang ditimbulkan dari perbedaan *framing* pada bahasa visual adalah kesan yang ditimbulkan dari kedua versi. Versi *anime* yang lebih memberikan kesan yang lebih menonjol pada ekspresi karakter sedangkan versi film lebih memberikan kesan lebih kuat pada adegan di dalam sebuah *shot*. Kesan yang lebih menonjolkan ekspresi karakter pada versi anime diakibatkan dari aspek rasio yang terlihat lebih pada sehingga berpengaruh pada fokus penonton, pemilihan *shot size* yang lebih padat serta pemilihan angle yang dapat lebih memperkuat ekspresi karakter. Sedangkan pada versi film kesan adegan yang lebih kuat diakibatkan dari aspek ratio yang lebih luas sehingga lebih banyak menangkap objek dan

adegan ke dalam sebuah *shot*. Hal tersebut membuat sebuah *shot* juga lebih banyak mengkap *background* sehingga akan membuat penonton lebih sulit fokus pada objek utama di dibandingkan dengan versi anime walaupun pada *shot size* yang sama.

Kedua adalah dari segi cerita dan detail dari sebuah *shot*. versi film dapat mempersingkat beberapa *shot* pada versi anime menjadi sebuah *shot* namun hal tersebut membuat detail-detail adegan dan detail-detail *shot* yang ada pada anime tidak ada pada versi film. ketiga adalah tingkat dramatik akibat perbedaan framing yang akan berpengaruh pada emosi penonton. versi film yang lebih fokus dalam menyampaikan adegan agar cerita dapat menyampaikan cerita dalam waktu singkat membuat beberapa hal-hal yang dapat meningkatkan emosi dan rasa pada versi anime tidak ada didalam versi film.

Setiap pemilihan aspek *framing* harus memperhatikan motivasi dari aspek tersebut. Seperti halnya perubahan pergerakan kamera untuk merubah fokus penonton pada objek yang lain. Motivasi tersebut agar sebuah *shot* dapat menceritakan dengan jelas apa tujuan dari pembuat film ataupun anime. Motivasi motivasi tersebut juga tidak hanya sekedar agar informasi di dalam sebuah frame dapat tersampaikan kepada penonton, tetapi juga memperhatikan kesan yang akan diterima oleh penonton. Seperti halnya pergerakan *handheld* yang di buat seperti guncangan, pergerakan tersebut tidak merubah fokus penonton tetapi hal tersebut membuat sebuah *shot* tidak terlihat datar dan memberikan rasa dan kesan pada sebuah *shot*. Hal tersebut juga sama pada pemilihan *angle* kamera. *Shot* tidak hanya di tangkap menggunakan satu garis lurus dengan objek atau di sebut *straight on angle* namun juga dapat menggunakan *low angle* yang dapat membuat karakter terkesan lebih lebih kuat atau menggunakan *high angle* yang dapat membuat objek terlihat lebih kecil dan lemah. Penggunaan *low angle* juga tidak selalu berarti kuat namun dapat digunakan untuk mendapatkan ekspresi ketika karakter sedang sedih, cemas ataupun khawatir namun dengan posisi yang sedang menunduk. Maka dari itu sebuah *shot* harus memiliki sebuah motivasi agar sebuah adegan dapat diterima oleh penonton sesuai dengan keinginan pembuat film ataupun *anime*.

## KESIMPULAN

Seorang Kreator film ataupun animasi harus memperhatikan dua aspek yang sangat penting yaitu aspek naratif dan aspek sinematik. Kedua hal tersebut saling berkesinambungan dan tidak dapat dipisahkan. Untuk menceritakan naratif yang baik memerlukan aspek sinematik yang baik. Begitu pula sebaliknya agar penonton dapat memahami aspek sinematik yang baik memerlukan sebuah naratif yang baik pula. *Framing* merupakan sebagian kecil dari aspek sinematik. *Framing* menjadi penting karena *framing* adalah bingkai dimana di dalam bingkai tersebutlah seluruh bagian dari aspek naratif dan aspek sinematik digabungkan agar menjadi sebuah karya film yang baik.

Masing-masing *creator* memiliki ide, gaya, dan pemikiran masing masing sehingga setiap kreator pasti akan menghasikan karya yang berbeda pula. Oleh sebab itu walaupun dengan sebuah dasar yang sama dapat menghasilkan berbagai macam karya yang berbeda. Sama halnya dengan *anime* dan film “*Assassination Classroom*” dengan sebuah cerita dasar yang sama namun disampaikan dengan gaya yang berbeda. Keterbatasan durasi akibat perbedaan media membuat Eiichiro Hasumi selaku sutradara film “*Assassination Classroom*” harus merangkum cerita agar dapat menyampaikan garis besar cerita dari versi *anime*. Hal ini juga membuat Eiichiro Hasumi menyatukan beberapa *shot* dari versi *anime* agar dapat memperpanjang cerita dengan mempersingkat durasi. Rangkuman cerita tersebut yang membuat “*Assassination Classroom*” versi *anime* dan versi film lebih banyak memiliki perbedaan adegan dibandingkan persamaan.

“*Assassination Classroom*” versi *anime* dan versi film dilihat dari aspek *framing* memiliki perbedaan karakter masing-masing versi. *anime* yang disutradarai oleh Seiji Kishi dilihat dari unsur *framing* lebih menekankan pada ekspresi karakter, kesan dari sebuah *shot* dan tingkat dramatik. Sedangkan versi film yang disutradarai oleh Eiichiro Hasumi lebih menekankan pada detail aksi dari sebuah *shot* dan gambar yang lebih variatif.

Versi film berhasil menarik cerita secara garis besar dari versi *anime*. Akan tetapi versi film tidak dapat menyampaikan beberapa kesan dan detail dari

informasi-informasi yang ada didalam versi anime. Perubahan akibat perbedaan framing pada film dan anime “Assassination Classroom” tidak terlalu berpengaruh pada aspek cerita secara garis besar namun sangat berpengaruh pada bahasa visual pada masing masing shot sehingga mempengaruhi pemahaman penonton pada tujuan dari sebuah shot. Tidak ada kata salah dalam penempatan unsur *framing* namun yang ada adalah penempatan yang baik atau penempatan yang buruk. Hal tersebut berdasarkan pada pertimbangan fungsi, keunggulan, dan tujuan dari penempatan unsur tersebut.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abalan, Dan. *[Digital] Cinematography & Directing*. USA: New Riders
- Arikunto, S. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta. 2013
- Bordwell. David dan Kristin Thompson. *Film Art – An Introduction 8<sup>th</sup> (Eighth) Edition*. New York: McGraw-Hill. 2012
- Dancyger, Ken. *The Technique of Film and Video Editing History, Theory, and Practice*. London: Focal Press, 2011
- Brenner. Robin E. *Understanding Manga and Anime*. USA: Libraries Unlimited. 2007
- Brown, Blain. *Cinematography Theory & Practice Iagemaking for Cinematographers and Directors Second Edition*. USA: Focal Press. 2012
- Mascelli, A. S. C Joseph, terj H. M. Y Biran. *The Five C's of Cinematography Lima Jurus Sinematografi*. Jakarta: Fakultas Film dan Televisi IKJ. 1987
- O'Donnel. V. 2015. *Television Criticism. Second edition*. USA: Library of Congress Cataloging
- Pratista, Himawan. *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka. 2008
- Thompson, Roy dan Christopher Bowen. *Grammar Of The Shot Second Edition*. London: Focal Press, 2009
- Ward, Peter. *Picture Composition For Film And Television*. London: Focal Press, 2003
- Boggs, Joseph M. *The Art of Watching Film: Cara Menilai Sebuah Film (Terjemahan Asrul Sani)*. Jakarta: Yayasan Citra, 1992.

