



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Pengertian Komik

Menurut Kamus Inggris Indonesia yang ditulis oleh John M. Echolis dan Hassan Shadily, *comic* mempunyai arti pelawak. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, komik berarti cerita bergambar (di majalah, surat kabar, atau berbentuk buku) yang umumnya mudah dicerna dan lucu.

Will Eisner, seorang *master* seniman komik, menggunakan istilah *Sequential Art* untuk menggambarkan komik. McCloud (1993) dalam bukunya *Understanding Comics: the Invisible Art* menjelaskan pengertian komik dengan lebih spesifik lagi, yaitu sebagai gambar-gambar yang dijajarkan dalam rangkaian yang disengaja, dimaksudkan untuk menyampaikan informasi dan/atau menghasilkan respon estetika pembaca.

“Juxtaposed pictorial and other images in deliberate sequence, intended to convey information and/or produce an aesthetic response in the reader.”

Menurut Michael S. Gumelar dalam bukunya *Comic Making* (2007), *comic* adalah urutan-urutan gambar yang ditata sesuai tujuan dan *philosophy* pembuatnya hingga pesan cerita tersampaikan, *comic* cenderung diberi *lettering* yang diperlukan sesuai dengan kebutuhan. Di dalam bukunya juga dijelaskan, bahwa media *comic* tidak harus berupa buku, dapat secara tradisional seperti batu, kayu, tanah, kanvas dan bahan-bahan tradisional lainnya. Serta dapat juga secara

virtual seperti di internet hingga mampu merambah komputer maupun *mobile phone*. Ditilik dari ukuran, komik juga sudah bervariasi, tidak lagi berbentuk *comic strip* satu baris atau dua baris, tetapi lebih fleksibel, sudah satu halaman buku penuh dengan berbagai macam ukuran yang disesuaikan dengan kebutuhan.

2.2. Pilihan Cara Komunikasi yang Diperlukan dalam Komik

Ada beberapa hal yang harus diperhatikan agar pesan yang terdapat dalam komik dapat tersampaikan kepada pembaca. Berikut adalah lima macam cara pengkomunikasian dalam komik menurut Scott McCloud (2006) dalam bukunya *Making Comics*.

1.) Choice of Moment

Memilih momen-momen yang penting dan membuang yang tidak perlu. Meminimalkan *panel-panel* yang tidak perlu dan menambahkan panel yang berisi penekanan, *mood*, dan juga ide.

2.) Choice of Frame

Menunjukkan kepada pembaca apa yang mereka perlu lihat, menciptakan perasaan sentuhan tempat dan posisi, mengungkapkan dan menahan informasi, serta mengarahkan pembaca agar fokus. Perlu diperhatikan pemilihan *camera angle*, jarak, keseimbangan di dalam *frame*, dan *centering*.

3.) Choice of Image

Pembaca bisa dengan mudah dan cepat mengenali karakter melalui penampilannya, objek, lingkungan, dan simbol-simbol. Perlu diperhatikan kemiripan rupa, spesifikasi, ekspresi, bahasa tubuh, dan dunia alam.

4.) *Choice of Word*

Dapat mengkomunikasikan ide-ide dengan jernih dan persuasif. Perlu diperhatikan kombinasi antara suara, bunyi, dengan gambar. Penggunaan balon suara, *sound effects*, dan juga kalimat harus diperhatikan.

5.) *Choice of Flow*

Menuntun pembaca di antara dan di dalam *panel*, serta dapat menciptakan pengalaman membaca yang transparan dan intuitif. Yang perlu diperhatikan agar hal itu dapat tercapai, yaitu pengaturan *panel* di dalam sebuah halaman atau *screen*, dan pengaturan elemen-elemen di dalam *panel*.

2.3. Elemen-elemen Desain dalam Komik

Menurut Gumelar (2007), elemen-elemen desain dalam komik dapat dijabarkan menjadi beberapa jenis.

1.) *Space*

Comic memerlukan *space* (ruang) seperti kertas, ruang di kanvas, ruang di media *digital* dan media lainnya bila ada. Ruang (*space*) tertentu dibiarkan kosong dalam suatu *panel* di komik juga terkadang sengaja dibuat agar pembaca komik merasakan “kelega-an” dalam suatu *panel* tertentu, dan juga biasanya memberi ruang sebagai arahan karakter melakukan aksi tertentu.

2.) *Image*

Image yang dimaksud disini dapat merupakan foto, ilustrasi, lukisan, logo, ikon, simbol, dan lain-lain yang berbentuk *image*. Tetapi dalam komik, tentu saja *image*

biasanya berupa goresan tangan (*hand drawing* atau *free hand*). *Image* inilah yang membentuk sebagian besar komik.

3.) *Text*

Text sebenarnya adalah *image* dari lambang atau simbol suara dan angka, dan simbol ini belum tentu sama antara satu bangsa dengan bangsa lainnya, hingga *text* ini muncul dalam format *text* Jepang, China, Arab, Rusia, dan Alphabet yang lebih banyak manusia mengenalnya.

4.) *Point dan Dot*

Point (titik) tidak selalu harus bulat, boleh kotak kecil, segitiga kecil. *Elipse* kecil, bentuk bintang yang sangat kecil dan bentuk-bentuk lainnya dalam ukuran kecil. Tetapi *dot* lebih ke bentuk bulat kecil (bintik).

5.) *Line*

Line atau garis, sesungguhnya adalah gabungan dari *point-point* atau *dot-dot* yang saling *overlapping* (saling menindih sedikit atau banyak) dan menyambung. *Line* tidak harus selalu lurus. Garis lurus disebut dengan nama *straight line*, sedangkan garis lengkung disebut dengan *curve line*.

6.) *Shape*

Shape adalah bentuk dalam dua dimensi ukuran, yaitu X dan Y (panjang dan lebar). Ada banyak *shape* yang ada, misalnya *circle*, *ellipse*, *rectangle*, *star*, *octagon*, *splat*, *drips*, *ornament*, *zap digbat*, dan bentuk-bentuk *shape* lainnya.

7.) *Form*

Form adalah bentuk dalam 3 dimensi ukuran, yaitu X, Y, dan Z (panjang, lebar, dan tinggi).

8.) *Tone*

Tone adalah tekanan warna ke arah lebih gelap atau lebih terang. *Tone* ini sebenarnya adalah penambahan warna hitam dan penghilangan warna hitam. *Tone* secara perlahan-lahan terjadi pengurangan dari gelap ke terang disebut dengan nama gradasi (*gradient*).

9.) *Color*

Warna dari pembentuknya terbagi menjadi tiga kelompok besar, yaitu:

a. *Light Color*

Warna cahaya (*Light color*) dihasilkan dari tiga cahaya warna utama (*light primary colors*), yaitu *Red* (merah), *Green* (hijau), dan *Blue* (biru) atau RGB.

b. *Transparent Color*

Transparent color dihasilkan dari empat warna utama (*primary colors*) yaitu *Cyan*, *Magenta*, *Yellow*, dan *Black* (CMYK).

c. *Opaque Color*

Warna cat *opaque*, dimana warna ini tidak transparan atau tidak tembus pandang bila digunakan di media yang tembus pandang. Warna *opaque* ini terdiri dari lima warna utama (*primary colors*) atau kadang disebut juga sebagai *subtractive colors*, yaitu warna putih, kuning, merah, biru, dan hitam.

Warna mempunyai makna tersendiri, dan hal itu dapat berbeda bergantung kepada kebudayaan masing-masing daerah. Berikut adalah makna suatu warna yang umum terdapat pada budaya barat, seperti yang tertera dalam buku *Pengenalan Teori Warna* oleh Dr. Ir. Eko Nugroho, M.Si. (2008).

Warna	Makna Positif	Makna Negatif
Merah	Kekuatan, energi, kehangatan, cinta, kegairahan, kepemimpinan, kepriaan, darah, musim gugur, berhenti, hormat, kecepatan, persahabatan.	Nafsu, agresim kesombongan, ambisi, peperangan, kemarahan, revolusi, radikalisme, sosialisme, komunisme.
Merah Muda	Musim semi, hadiah, apresiasi, kekaguman, simpati, kesehatan, cinta, pernikahan, kewanitaan, keremajaan.	Homoseksualitas, biseksualitas, naif, kelemahan, kekurangan.
Oranye	Kehangatan, semangat, keseimbangan, ceria, energi, keseimbangan, panas, api, antusiasme, kecerahan, keceriaan, keinginan.	Meminta, mencari perhatian, agresi, kesombongan, berlebihan, terlalu emosi, peringatan, bahaya.
Kuning	Kekayaan, emas, sinar, kehidupan, matahari, keberuntungan, sukacita, kebahagiaan, bumi, optimisme, kecerdasan, idealisme, kemakmuran, musim panas, pengharapan, udara, liberalisme,	Cemburu, penipuan, iri hati, tidak jujur, risiko, sakit, penakut, bahaya, ketidakjujuran, loba, kelemahan.

	feminine, keceriaan, persahabatan, keberanian.	
Hijau	Stabil, alam, lingkungan, santai, subur, alami, musim semi, muda, kemakmuran, keberuntungan, bersemangat, dermawan, pergi, rumput, hidup abadi, udara, bumi, ketulusan, pengharapan, pembaruan, kelimpahan, pertumbuhan, kesehatan, keseimbangan, harmoni, stabilitas.	Cemburu, nasib buruk, iri, dengki, agresi, tak berpengalaman, iri hati, nasib malang, memalukan, akit, tamak, korupsi.
Biru	Kepercayaan, awan, air, setia, damai, kesejukan, percaya diri, keamanan, laut, langit, damai, harmoni, kelembutan, kehebatan, kepercayaan diri, konservatisme, air, es, loyalitas, dapat diandalkan, kebersihan, teknologi, musim salju, idealisme, kesentosaan, kepercayaan, udara, kebijaksanaan, kekuatan, ketahanan, cahaya, persahabatan, kebangsawanan, keluhuran,	Sedih, dingin, depresi.

	persahabatan, perdamaian, kebenaran, kasih, bumi.	
Ungu	Bangsawan, spiritual, kreativitas, kemakmuran, kebangsawanan, sensual, upacara, kebijaksanaan, pencerahan, kecerahan, berlebihan, kebanggaan, kekayaan, romantisme, kenikmatan.	Sombong, angkuh, kejam, kasar, duka cita, iri, misteri, kesombongan, berlebihan, perkabungan, kenajisan, kebingungan, mebesar- besarkan, homoseksualitas.
Cokelat	Tanah, bumi, netral, hangat, perlindungan, tenang, kedalaman organisme, alamiah, kekayaan, kesederhanaan, stabilitas, tradisi, keutuhan, kemantapan, kesederhanaan, persahabatan, dapat diandalkan.	Tumpul, kotor, bosan, tak sesuai zaman, kekasaran kebodohan, berat, kemiskinan.
Abu-abu	Modern, cerdas, bersih, kokoh, intelektual, kenaggunan, kesederhanaan, respek, rasa hormat, kestabilan, ketajaman, kebijakan, emosi kuat, keseimbangan, kenetralan, formalitas.	Kesedihan, bosan, ketinggalan zaman, meluruh, debu, polusi, emosi kuat, ketuarentaan, kebodohan, perkabungan, kebosanan.

Putih	Disiplin, suci, bersih, damai, kebaikan, pemujaan, kemurnian, salju, damai, kepolosan, kebersihan, kemudahan, kesederhanaan, kerendahan hati, sterilitas, musim salju, kekuatan, kerumahsakitan, udara, pengharapan.	Hampa, kematian, menyerah, penakut, tak berimajinasi.
Hitam	Kokoh, anggun, kuat, misteri, modern, kecanggihan, formalitas, kemakmuran, style, seks, keseriusan.	Penyesalan, marah, kematian, setan, takut, ketakutan, anonim, kemarahan, kesediha, kekunoan, pemberontakan, kesedihan, penyesalan, perkabungan.

Tabel 2.1. Makna Warna Menurut Eko Nugroho

10.) *Pattern*

Di dalam dunia komik, *pattern* digunakan sebagai *screentone*.

11.) *Texture*

Texture dalam komik tentu lebih cenderung ke kertasnya, ada kertas yang kasar, ada yang halus sesuai kebutuhan. Tetapi ada juga *texture* yang memang hasil foto dari *medium* yang memang bertekstur, misalnya hasil foto tanah berpasir yang kasar.

12.) Unsur Suara

Di dalam sebuah komik, semua unsur suara berubah menjadi *text*. Berikut penjelasan *voice*, *sound*, dan *audio*.

a. *Voice*

Voice cenderung hasil ucapan atau kata-kata yang dikeluarkan melalui mulut oleh satwa, manusia, atau makhluk cerdas lainnya selain manusia, seperti *alien* cerdas dan *monster* cerdas.

b. *Sound*

Sound cenderung hasil bunyi apapun, dan tidak perlu dikeluarkan melalui mulut, baik manusia, satwa, serangga, gesekan tumbuhan, elektronik, dan lain-lainnya.

c. *Audio*

Audio cenderung hasil suara dari alat elektronik, seperti komputer, radio, *mobile phone*, televisi, dan alat-alat elektronik atau alat *computer base* lainnya.

13.) *Time*

Time ini dalam komik diwujudkan dalam halaman, halaman ke satu adalah halaman awal dari cerita dan berakhir sampai di halaman terakhir. *Time* (waktu) dalam komik juga menyiratkan kapan terjadinya peristiwa tertentu dalam cerita komik tersebut.

Elemen *time* jarang sekali orang mengetahuinya, sebab karena dijalani hingga kita tidak merasa bahwa *time* adalah salah satu *element of design*. Tetapi dalam membuat desain untuk *motion graphic*, *video*, *cinema* atau animasi, maka *time* ini terasa sekali sebagai *element of design* yang sangat diperlukan.

2.4. Prinsip-prinsip Desain dalam Komik

Menurut Gumelar (2007) dalam bukunya *Comic Making*, ada beberapa prinsip-prinsip desain dalam komik.

2.4.1. *Emphasis* (Penekanan)

Emphasis mempunyai padan kata yaitu *point of interest*, *dominance*, dan *focus*. Dimana intinya adalah dengan memberikan suatu adegan, satu halaman, satu *panel* atau cerita komik yang terfokus, hingga perhatian kita langsung tertuju pada adegan, *panel*, adegan atau cerita yang kita tekankan tadi.

Emphasis atau penekanan biasanya dilakukan dengan bermain-main pada perbedaan atau dominasi warna (*contrast*), lalu pada ukuran, pada ruang (*space*) yang diberikan, pada *isolation* (pemisahan) dan pada *character personality* bila merujuk pada non-tampilan gambar.

2.4.2. *Opposition*

Opposition atau berlawanan bisa pada perbedaan warna (*contrast*). Perbedaan tinggi, perbedaan gemuk dan kurus memberi warna yang berbeda pada *Main Character* dan *Supporting Character* sangat penting, agar pembaca tidak bingung, terutama bagi karakter utama dan karakter *support* yang ukuran tubuh dan bentuk wajah yang cenderung sama, maka pembaca dapat mengkalinya dengan warna yang berbeda, baik itu untuk warna kulit, warna baju, warna rambut, dan lain-lain sesuai kebutuhan.

1.) Contrast (Perbedaan Warna yang Menyolok)

Warna kulit, warna baju yang berbeda (*contrast*) akan membuat *character* satu dan lainnya mudah diingat dan dibedakan.

2.) Size (Ukuran)

Ukuran memberikan penekanan yang unik juga, ukuran dapat dilakukan dengan banyak cara yaitu dengan memanipulasi *Proportion* (proporsi), untuk memahami *human anatomy* guna membantu proporsi manusia, *Scale* (skala), *Width/Length/Height* (lebar/panjang/tinggi), *Weight* (berat) dan *Pressure* (kekuatan tekanan).

3.) Isolation dan Position

Memberi penekanan juga dapat dilakukan dengan meletakkan satu kelompok besar mengumpul di suatu tempat dan lalu ada kelompok kecil atau bahkan sendirian di suatu tempat yang agak jauh atau bahkan jauh sekali.

4.) Age dan Era

Memberi penekanan pada suatu karakter berdasarkan usianya, atau berdasar *era* (zaman).

5.) Sex

Memberi penekanan pada suatu karakter berdasarkan jenis kelaminnya (*sex*).

6.) Direction

Memberi arah ke suatu obyek yang diutamakan dengan petunjuk tertentu seperti tanah, urutan abjad, urutan angka, dan juga gerakan tertentu.

7.) *Space*

Memberi area yang lebih pada suatu adegan atau obyek gambar, akan memberi kelegaan pada pembaca dan penekanan pada obyek tersebut semakin terasa.

8.) *Great Scene*

Adegan yang memesona dan *scene* yang menarik akan juga memberi penekanan yang bagus. Oleh karena itu, eksplorasi untuk menggali adegan-adegan yang menarik untuk karakter maupun untuk *scenery* (keseluruhan satu panel dengan berbagai macam adegan dan suasana) yang ada di dalamnya untuk komik yang akan kita buat.

9.) *Visual Effect*

Visual effect juga dapat memberi penekanan pada adegan yang dianggap spesial. Dengan *special effects* suatu karakter akan menjadi terlihat lebih hebat dan memesona, tentu saja *special effects* ini biasanya berkenaan dengan *power* atau keberanian suatu karakter dalam melakukan adegan yang ada dalam *panel* tertentu sesuai kebutuhan.

10.) *Unique Appearance (Different in Appearance)*

Tampilan yang berbeda (unik) dapat juga membuat penekanan dan memudahkan untuk dilihat dan diingat terutama untuk tampilan karakter.

Penampilan yang berbeda, baik untuk karakter maupun *scenery*. Tampilan berbeda diperoleh dari budaya yang berbeda, cara berpakaian yang berbeda, potongan rambut yang berbeda, suku yang berbeda, bangsa yang berbeda, zaman yang berbeda dan lain-lainnya yang relevan.

11.) *Unique Personality dan Expression*

Bila berkenaan dengan sifat unik atau *unique personality* berhubungan juga dengan *Expression* (ekspresi), tentunya adalah *mindset* dari karakter yang telah kita berikan, tentu saja *mindset* ini tidak hanya muncul di tampilan luarnya, tetapi dapat muncul di kata-kata yang diucapkan oleh karakter (*unique personality*) akan member dan cerita lebih menarik.

2.4.3. *Composition*

Composition atau komposisi, terdiri dari berbagi bagian, diantaranya.

1.) *Balance - Unbalance*

Keseimbangan diperlukan agar komposisi *panel* komik ataupun satu halaman komik menjadi menyenangkan untuk dilihat. Keseimbangan tidak selalu terdiri dari dua hal yang berlawanan sama kuat, tetapi boleh juga lebih dari dua. Keseimbangan juga tidak selalu terdiri dari *shape* atau *form* yang sama.

2.) *Symmetrical - Asymmetrical*

Panel komik maupun gambar komik yang ada di tiap *panel*nya dapat memiliki gambar yang simetri maupun yang tidak simetri. Gambar simetri tidak harus sama persis antara kanan dan kiri, tetapi kurang lebih yang tidak kentara juga erupakan simetri dan simetri cenderung *balance*. Asimetri diperlukan sebagai penekanan (*emphasis/emphasize*) pada sesuatu.

3.) *Alignment*

Alignment atau kesejajaran satu objek dengan objek lainnya. Kesejajaran ini berguna untuk *panel-panel* komik ataupun karakter dan objek yang ada dalam

satu *panel* komik. *Alignment* ada *flush left* (sejajar paling kiri), *flush right* (sejajar paling kanan), *centered* (sejajar tengah), dan *justified* (sejajar kanan dan kiri).

4.) *Rhythm - Varian - Dynamic*

Ritme adalah irama, irama adalah dinamis, dan dinamis adalah variasi. Desain komik baik berupa *panel* ataupun gambar yang ada di dalam komik menjadi membosankan kalau cenderung monoton, tidak dinamis, tidak banyak variasi, konstant tidak ada ritme.

5.) *Overlapping*

Overlapping dalam komik dapat dilakukan saat menggambar adegan yang ada di dalam *panel*, dimana satu tokoh seolah saling menimpa sebagian tubuhnya dengan tokoh lainnya atau panel lainnya, baik secara dekat maupun jauh.

6.) *Repetition*

Memberi pengulangan di komik dapat diterapkan seperti adegan animasi namun secara *panel per panel*. Beberapa *panel* gerakan mirip dengan perbedaan sedikit tetapi berurutan, memberikan penekanan adegan yang mampu membawa ke suasana yang dibutuhkan.

7.) *Harmony dan Unity*

Harmony adalah kesatuan (*unity*) yang menyenangkan pada semua objek (elemen) yang ada dalam satu adegan di satu *panel* ataupun satu halaman komik.

2.5. Pengertian Motion Graphic dan Motion Comic

Menurut *Jon Krasner (2008)* di dalam bukunya *Motion Graphics Design - Applied History and Aesthetics*, *motion graphic* merupakan pengembangan dari

graphic design. *Motion graphic* menggunakan video ataupun animasi untuk menciptakan ilusi gerak, dengan menggunakan kombinasi musik serta audio yang mendukung.

Motion graphic memang erat kaitannya dengan animasi. Bisa dikatakan bahwa animasi dan *motion graphic* mempunyai konsep yang mirip, yaitu “gambar bergerak”

Berdasarkan pemaparan Chris Albrecht dalam artikelnya yang berjudul *The Rise of Motion Comic Online* (2008), *motion comic* terlihat seperti buku komik tradisional, tetapi menggabungkannya dengan *voice acting* dan *music score*. Dan hanya elemen halaman tertentu yang dianimasikan, seperti *zoom in*, sebuah gerakan *camera pan*, atau karakter yang mengangkat lengan.

2.6. Camera Angle, Camera Moves, Basic Shot Types

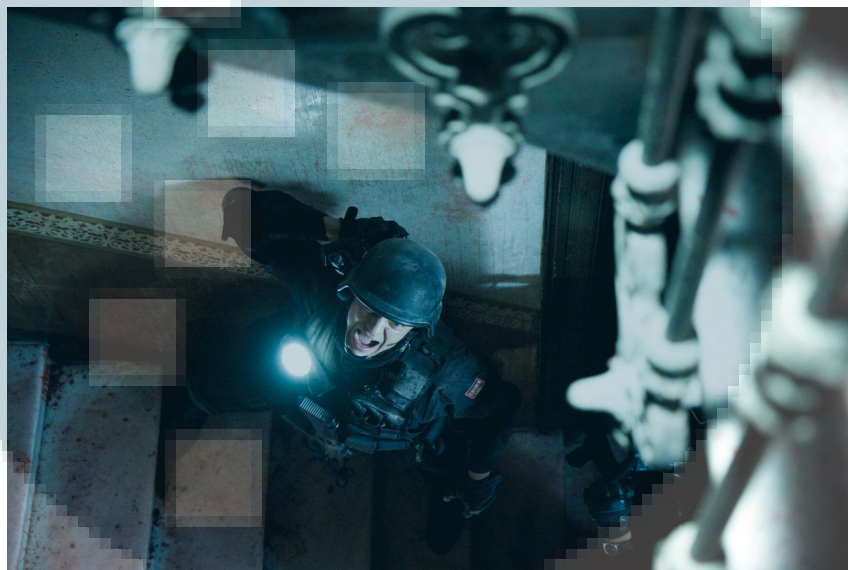
Komposisi adegan yang menarik tidak akan tercipta apabila tidak memperhatikan *camera angle*, *camera moves*, dan juga *basic shot types* yang ada. Adapun beberapa penjabaran *Camera Angle*, *Camera Moves*, dan juga *Basic Shot* oleh Jason Donati (2008) dalam bukunya *Exploring Digital Cinematography: An Introduction to The Essential Concepts and Techniques of Digital Cinematography* yang perlu diketahui ialah sebagai berikut.

2.6.1. Camera Angle

Camera angle terdiri dari beberapa macam, yaitu *high-angle*, *low-angle*, *over the shoulder*, dan *canted*.

1.) *High-Angle*

High-Angle diciptakan ketika kamera diletakkan di atas dari pusat perhatian dan mengambil *angle* ke arah bawah untuk menangkap aksi. *Shooting* dengan menggunakan *high-angle* memberikan kesan kepada pemirsa, bahwa karakter yang tersorot sedang terpuruk dan sangat rendah secara fisik, mental, ataupun emosional.



Gambar 2.1. Contoh Pengaplikasian *High-Angle Camera*

(<http://www.cinemasidope.com/category/movies-rec-2007/>)

2.) *Low-Angle*

Low-angle diciptakan ketika kamera diletakkan lebih rendah secara signifikan dari pusat perhatian. Biasa disebut juga sebagai *worm's eye shot*, *angle* ini digunakan untuk menciptakan kesan mengganggu untuk penonton. Bisa juga digunakan untuk menciptakan kesan bahwa karakter yang sedang disorot dengan *low-angle* tersebut adalah seorang tokoh yang besar dan menakutkan, serta suasana yang menegangkan.



Gambar 2.2. Contoh Pengaplikasian *Low-Angle Camera*

(<http://www.digitalspy.co.uk/movies/news/a332333/red-state-kevin-smith-thriller-gets-red-band-trailer.html.jpg>)

3.) *Over The Shoulder*

Over-the-Shoulder diciptakan dengan menaruh kamera di belakang pundak dari karakter yang ada di dalam adegan. Pemirsa dapat merasakan koneksi ke karakter dan merasa terlibat dalam *action*. *Angle* ini adalah pilihan yang baik untuk merekam dua atau lebih karakter yang sedang bercakap-cakap.



Gambar 2.3. Contoh Pengaplikasian *Over The Shoulder*

(<http://www.vulture.com/2012/07/red-lights-movie-review.html.jpg>)

4.) *Canted*

Angle ini dibuat dengan memiringkan kamera ke satu sisi, menciptakan sebuah garis miring atau horizon miring. *Angle* ini digunakan untuk membuat kesan yang menegangkan dan berbahaya. Biasanya digunakan paling efektif dalam film *horror* ataupun *thriller*.



Gambar 2.4. Contoh Pengaplikasian *Canted*

(<http://priyabratamovie.blogspot.com/2010/12/inception-2010-best-sci-fi-everwhy.html>.jpg)

2.6.2. *Camera Moves*

1.) *Pan*

Pan dibuat dengan cara menjaga kamera tetap tidak berubah ketika diputar secara horizontal. Hasilnya adalah efek visual yang memungkinkan penonton untuk melihat lebih banyak di dalam *scene*. Gerakan halus dari awal sampai akhir sangat ideal. Teknik ini sangat bagus untuk membuka sebuah *scene*.

2.) *Tilt*

Hampir mirip dengan teknik *pan*, bedanya dalam teknik *tilt*, kamera diputar secara vertikal. *Tilt* adalah pilihan yang cocok untuk menyingkap objek yang tinggi kepada para penonton dan dapat menambah ketegangan di dalam *scene*.

3.) *Tracking Shot*

Tracking shot dibuat dengan cara meletakkan kamera di atas jalur yang dapat mengikuti arah gerakan *action*, dengan menggunakan sebuah *dolly* ataupun truk. Teknik ini sering digunakan untuk adegan mengikuti orang berjalan ataupun mengendarai mobil.

4.) *Roll*

Roll menyediakan efek yang sama untuk penonton sebagai *canted shot*. Pada kenyataannya, memikirkan *roll* sebagai sebuah langkah yang dimulai dari posisi tegak normal dan berputar ke tembakan miring.

5.) *Dolly Shot*

Mirip dengan *tracking shot*, hanya saja pergerakannya maju ke depan atau pun mundur jauh dari pusat perhatian, bukan dari sisi ke sisi. Dari namanya, sudah jelas teknik ini menggunakan *dolly* untuk menggerakkan kamera.

6.) *Handled Shot*

Teknik ini diciptakan dengan memegang dan membawa kamera dengan tangan, dan menggunakan tubuh kameramen untuk menggerakannya. Ini menghasilkan gambar yang bergoyang-goyang, seperti film amatir. Contoh film yang menggunakan teknik ini adalah film *horror* berjudul REC.

7.) *The Steady Cam*

Teknik ini disenangi oleh para *filmmaker*. Camera dipasang pada sebuah *stabilizer* yang bisa dibawa kemanapun saat syuting. Teknik ini memungkinkan kita untuk mengambil dengan *handled shot*, namun gerakannya tetap lembut karena menggunakan *dolly*.

8.) Zooms

Kamera *zoom* dibuat dengan menyesuaikan panjang fokus lensa selama di-*shoot*, memungkinkan tampilan untuk mengubah dari sudut lebar ke *tele* atau sebaliknya. Meskipun memiliki hasil visual yang sama dengan *dolly*, kamera tidak bergerak secara fisik. Lensa *zoom* yang khas benar-benar berisi beberapa lensa yang bergerak dari depan ke belakang untuk mencapai *zoom* tertentu yang dicari.

Hal ini penting untuk dicatat bahwa, tidak seperti *dolly shoot*, *zoom* bekerja dengan panjang fokus, yang merubah perspektif keseluruhan *shoot*. *Zoom* dapat menjadi alat yang hebat fokus untuk sutradara; memungkinkan untuk hasil yang cepat dan mudah.

2.6.3. Basic Shot Types

Basic shot types terdiri dari berbagai jenis, diantaranya adalah sebagai berikut.

1.) Long Shot

Long shot, juga dikenal sebagai *wide shot*, dibuat ketika kamera ditempatkan jauh dari pusat perhatian atau dengan menggunakan lensa *wide-angle*.



Gambar 2.5. Contoh Pengaplikasian *Long Shot*

(http://celebritywonder.ugo.com/movie-publication/Gerard_Butler/html/2007_300_050.html.jpg)

Shot jenis ini digunakan untuk menangkap adegan sebanyak mungkin untuk mengungkapkan beberapa informasi yang paling dasar, gambaran besar ke penampil. Misalnya, jika ada adegan di sekitar dua karakter bercakap-cakap di mobil dalam perjalanan mereka untuk bekerja, *long shot* jalan tol dengan lalu lintas berat akan memberikan informasi latar belakang kritis untuk penonton.

2.) *Full Shot*

Full shot yaitu dengan menyorot karakter secara keseluruhan dari kepala hingga kaki, tanpa terpotong sedikitpun. Teknik ini digunakan untuk memperlihatkan tampilan fisik dari si karakter kepada penonton.



Gambar 2.6. Contoh Pengaplikasian *Full Shot*

(http://jaycejayce.blogspot.com/2007_03_01_archive.html.jpg)

3.) *Medium Shot*

Medium shot yaitu dengan merekan karakter sebagian, misalnya hanya sampai ke bagian perut saja. Biasanya teknik ini digunakan untuk adegan karakter sedang bercakap-cakap atau sedang berbicara.



Gambar 2.7. Contoh Pengaplikasian *Medium Shot*
(<http://www.miami.com/review-039inception039-pg-13-article>)

4.) *Close-Up Shot*

Close-up shot dibuat dengan cara membawa kamera sangat dekat, atau *zooming* ke arah pusat perhatian. Teknik ini memperlihatkan fokus yang bahkan belum tentu dapat ditangkap dengan mata telanjang. Biasanya ini digunakan pada saat titik balik dari cerita.



Gambar 2.8. Contoh Pengaplikasian *Close-Up Shot*
(<http://movies.zap2it.com/movies/rec-3-genesis/photo-gallery-detail/9264983/1518128.jpg>)