



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. *Storyboard*

2.1.1. Definisi *Storyboard*

Glebas (2009) mengungkapkan bahwa dalam animasi, segala aspek dalam sebuah adegan harus dirancang dan diciptakan. *Storyboard* untuk animasi harus memberikan penggambaran akting yang jelas. Menurut Rousseau & Phillips (2013), *storyboard* adalah media perencanaan yang digunakan dalam berbagai disiplin ilmu untuk menciptakan narasi visual seperti *live-action* dan animasi. *Storyboard* juga digunakan untuk periklanan dan efek visual, dan kini penggunaannya berkembang dalam desain interaktif, *game*, serta atraksi taman hiburan. Penggunaan *storyboard* kini -berkembang menjadi kompleks, namun tujuan utamanya tidak berubah, yaitu sebagai perencanaan narasi visual (hlm. 14-18).

Definisi Torta dan Minuty (2011) tentang *storyboard* adalah visualisasi dari teks dan media komunikasi melalui gambar-gambar untuk menjelaskan teks tersebut dan menentukan apakah *storyboard* tersebut telah menceritakan secara efektif atau tidak. *Storyboard* memungkinkan pembuat film dan *game* untuk melihat dan mengartikan scenario tertentu.

Berdasarkan yang telah dituliskan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa *storyboard* adalah rencana serangkaian gambar atau ilustrasi yang menyampaikan sebuah cerita atau beberapa peristiwa. *Storyboard* menunjukkan visualisasi awal karakter dan *style*. Adegan-adegan yang digambar pada *storyboard* dapat memuat detail seperti emosi dan *background* untuk menciptakan dasar penciptaan animasi yang akan dibuat.

2.1.2. Perkembangan *Storyboard*

Para pembuat film pada awal zaman perfilman umumnya merekam seolah-olah sedang menonton sebuah sandiwara dengan kamera statis dan *wide shot* sampai adegan yang direkam selesai. Setelah itu, pada awal abad ke-20, teknik seperti pergerakan kamera, *reverse angles*, *shot* sudut pandang, *shot* kilas balik dan teknik lainnya mulai bermunculan dan berkembang menjadi awal mula bahasa umum dalam film. Sergei Eisenstein, ahli teori dan pembuat film, menyatakan dalam teorinya tentang *montage* bahwa beberapa *shot* yang dihubungkan satu sama lain dapat menciptakan efek emosional.

Walaupun banyak *shot-shot* baru yang dapat memberikan efek emosional, pembuatannya sangat sulit sehingga membuat pembuat film pada saat itu serius dalam cerita dan penyampaiannya. Hal itu membuat sebagian besar dari mereka menemukan bahwa sketsa dan pra-perencanaan berguna dalam pembuatan film. Sketsa maupun gambar pra-perencanaan tersebut adalah *storyboard*. *Storyboard* pertama muncul pada saat Walt Disney membangun studio independen dan

memproduksi salah satu dari tiga animasi pendek pertamanya ‘*Plane Crazy*’ dengan enam panel berisi gerakan utama yang digambar dalam halaman buku komik dengan deskripsi gerakan yang ditulis pada kertas terpisah. Dari panel tersebut, Disney memeriksa dan kemudian memberikan persetujuan, menyarankan revisi, atau mencoret adegan yang ingin dipotong, sehingga pada saat itu *storyboard* dilihat sebagai keseluruhan dari isi film (Paez & Jew, 2013, hlm. 5-6).

2.1.3. Jenis *Storyboard*

Torta dan Minuty (2011, hlm. 8-9) menyatakan bahwa media berbeda menggunakan *art board* yang bervariasi. Meskipun tujuan komunikasi dan produksi tidak berubah, rincian dan metode produksi dapat berbeda. Misalnya, iklan televisi membutuhkan lebih banyak detail dan kemungkinan hanya menunjukkan sebagian dari keseluruhan cerita, atau *game computer* menggunakan *storyboard* untuk pemetaan permainan. Berikut ini adalah beberapa jenis *art board*:

a. *Editorial or Production Boards*

Editorial and production boards bercerita dan berupa terjemahan visual dari naskah. *Board* ini mencerminkan ide sutradara atau *development team* mengenai cerita dan *shot* kamera.

b. *Concept Boards*

Concept Boards merupakan ilustrasi sangat detail yang berfokus pada lokasi, latar belakang, atau peristiwa dramatis.

c. *Commercial Boards*

Commercial Boards biasanya berwarna pada kertas besar dan sangat detail. *Board* ini dirancang oleh agen periklanan untuk klien mereka.

d. *Graphic Novel or Comic-book Boards*

Graphic novel and comic book boards sangat mirip dengan *editorial and production boards* namun lebih detail. Yang membedakan keduanya adalah *board* ini bukanlah batu loncatan untuk produksi gambar bergerak sehingga tidak mencakup arahan pergerakan kamera.

e. *Gameplay Boards*

Gameplay boards digunakan untuk memetakan aksi pemain dan pilihan serta reaksi sesuai pilihan selama permainan berlangsung.

f. *Web Site Navigation Boards*

Web site navigation boards biasanya berupa *thumbnail* yang menghasilkan koneksi dan bantuan navigasi pada sebuah situs. Animasi situs tersebut dapat digambarkan.

2.1.4. Format *Storyboard*

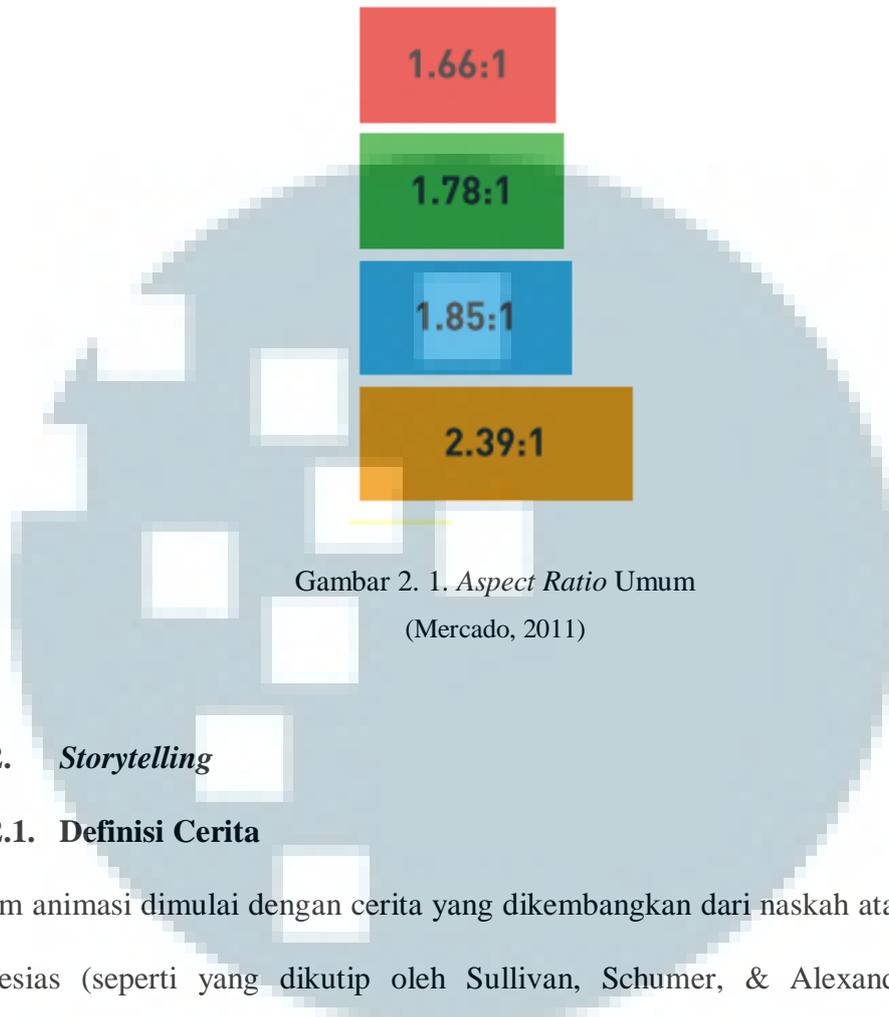
Setiap *storyboard* menampilkan sejumlah *frame* dalam satu halaman yang berfungsi sebagai jendela mata kamera. Apa yang terinci dalam adegan juga digambarkan pada *frame storyboard*. Pada dasarnya ketika melihat *frame*, penonton melihat objek-objek seperti actor, set dan perlengkapan yang akan ditunjukkan melalui lensa kamera. (Torta & Minuty, 2011)

Jumlah *frame* per halaman *storyboard* bervariasi dengan *artist*, sutradara, *aspect ratio* kamera. Pada umumnya yang sering digunakan adalah tiga *frame* per halaman.

2.1.5. Aspect Ratio

Aspect ratio ditentukan dari perbandingan tinggi dan lebar *frame* dimana di dalam *storyboard* harus sebanding dengan rasio *frame* kamera. Hal ini membuat *frame storyboard* menunjukkan secara akurat gambar bergerak yang ditangkap oleh *viewfinder* (Torta & Minuty, 2011, hlm. 38-39). Menurut Mercado (2011), *aspect ratio* yang umumnya digunakan adalah 2.39:1 (disebut juga *anamorphic* atau *scope*, awalnya adalah 2.35:1 hingga tahun 1970an), 1.85:1 (standar teater Amerika, disebut juga “flat”), 1.66:1 (standar teater Eropa), 1.78:1 (standar HDTV yang dikenal sebagai 16x9, digunakan pada kamera HD), dan 1.33:1 (*aspect ratio* dari format syuting 16mm dan 35mm, dan juga merupakan format teater yang digunakan hingga tahun 1950s dan di TV analog). Tujuan dari mengetahui *aspect ratio* adalah untuk memastikan bahwa komposisi visual film yang dibuat tetap terjaga.

UMMN



Gambar 2. 1. *Aspect Ratio* Umum
(Mercado, 2011)

2.2. *Storytelling*

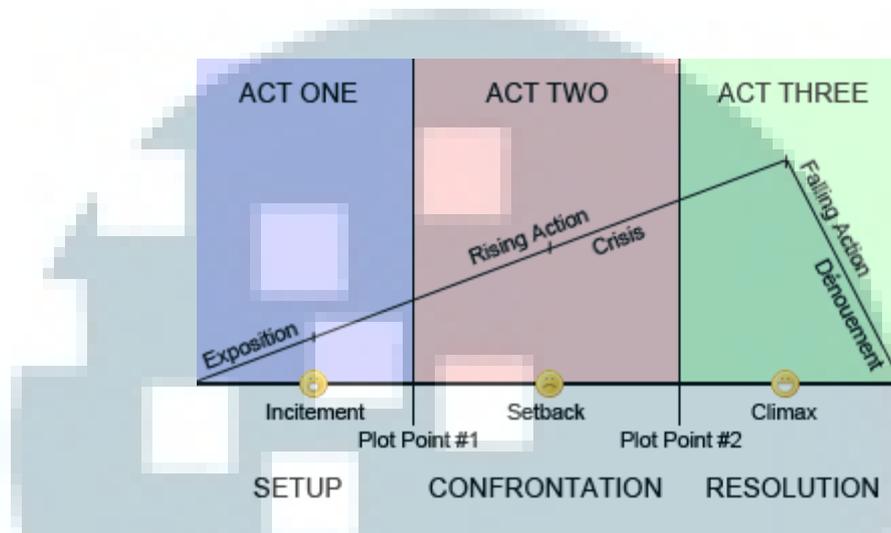
2.2.1. Definisi Cerita

Film animasi dimulai dengan cerita yang dikembangkan dari naskah atau gambar. Iglesias (seperti yang dikutip oleh Sullivan, Schumer, & Alexander, 2008) mendefinisikan cerita sebagai kisah seseorang yang menginginkan sesuatu dan kesulitan yang dihadapi dalam mendapatkannya. Cerita memiliki tiga unsur utama, yaitu karakter, tujuan karakter, dan konflik, dimana cerita tidak dapat terciptakan tanpa ketiga unsur tersebut (hlm. 8-9).

2.2.2. *Three-act Structure*

Wright (2013) menyatakan bahwa semua cerita harus memiliki bagian awal, tengah, dan akhir. Sebuah naskah harus menceritakan tentang tokoh utama dan cerita berpusat padanya. Tokoh utama harus memiliki tujuan dan perlu ada

seseorang atau sesuatu yang menentang tujuannya. Ini adalah keharusan dalam cerita dasar yang berlaku untuk film.



Gambar 2. 2. *Three-Act Structure*

(<http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/ThreeActStructure>)

Pada umumnya, sebuah cerita tersusun menjadi *three-act structure*, yaitu sebagai berikut (Calvisi, 2012).

a. *Act One*

Act One menunjukkan latar, protagonis, tema utama cerita, dan tujuan protagonis. Sebuah kejadian dramatis terjadi sehingga menarik protagonis untuk mengikuti alur cerita, baik ia mau ataupun terpaksa. *Act One* disebut juga sebagai *Exposition*.

b. *Act Two*

Pada *Act Two*, protagonis bertemu dengan sekutu dan musuhnya serta menghadapi rintangannya. Bagian ini jugalah dimana segalanya mulai runtuh dan mencapai klimaks cerita dimana protagonis harus membuat

keputusan dan menanggung segala resiko untuk mencapai tujuannya dengan rencana baru. *Act Two* dibagi menjadi dua bagian, yaitu:

- *Rising Action*

Konflik sangat penting dalam cerita yang bagus. Narasi mulai terbentuk ketika terdapat konflik atau masalah di dalamnya. Dalam mendongeng, bagian ini dikenal sebagai *rising action* dan terdapat beberapa cara untuk menunjukkannya, yaitu:

- Manusia terhadap dirinya, sebuah konflik internal yang muncul ketika karakter berjuang menghadapi hati nuraninya, misalnya bergulat dengan keputusan, menghadapi kebiasaan buruknya, atau melawan nafsu keinginannya.
- Manusia terhadap manusia, sebuah konflik eksternal antara dua karakter. Konflik ini dapat berupa fisik seperti pertarungan menembak atau emosional seperti tuduhan palsu oleh teman terpercaya.
- Manusia terhadap kekuatan yang lebih besar dari dirinya, sebuah konflik eksternal di mana sebuah karakter menghadapi kekuatan di luar kendalinya seperti bencana alam atau penyakit.

- *Climax*

Bila sebuah cerita adalah gunung, maka klimaks merupakan puncaknya. Bagian ini merupakan puncak cerita yang paling mengasyikkan dan menegangkan di mana karakter menghadapi

konflik dan mulai menyelesaikannya. Contohnya adalah meteor menyerang bumi, ksatria membunuh naga dan menyelamatkan sang putri, atau adegan perang besar terjadi.

c. *Act Three*

Act Three dimulai dengan *falling action* dimana protagonist menerapkan strateginya untuk mengalahkan antagonis. Setelah itu cerita ditutup dengan bagian akhir yang dikenal sebagai *denouement* dimana semua telah diselesaikan. Pembaca melihat bagaimana karakter berubah seiring berjalannya waktu atau bagaimana kehidupannya kembali normal.

2.2.3. Genre

Menurut Cantor dan Valencia (2004), genre merupakan jenis cerita yang ditentukan melalui *setting* latar dan gaya cerita. Wright (2013) menambahkan bahwa genre yang berbeda dalam animasi menyebabkan ekspektasi yang berbeda. Kartun membuat anak-anak belajar mengharapkan hal-hal tertentu apa yang mereka tonton.

Genre terbagi menjadi berikut.

a. Drama

Genre drama pada umumnya berfokus pada sebuah karakter dan konflik yang terdapat di dalam cerita bertujuan untuk memunculkan suasana emosional pada penonton. Contohnya adalah *The Anthem of the Heart* dan *Grave of the Fireflies*.

b. *Comedy*

Comedy memiliki tiga dasar komponen, yaitu *timing*, *exaggeration*, dan *surprise*. Pada genre ini menargetkan kekonyolan pada sebuah karakter untuk membuat penonton tertawa. Contohnya adalah *Mr. Bean*, *Tom and Jerry*, *Spongebob Squarepants*, dan *Rango*.

c. *Science Fiction & Fantasy*

Film bergenre *Science Fiction (Sci-fi)* pada umumnya berfokus pada teknologi masa depan. Contohnya adalah *Wall-E* dan *Paprika*. Sedangkan pada film fantasi biasanya terdapat hal-hal fiktif seperti makhluk mitologi, dimensi lain, atau sesuatu yang bersifat supernatural. Contoh film fantasi adalah *Spirited Away*, *Little Door Gods*, *Mune: Guardian of the Moon*, dan *My Neighbor Totoro*.

d. *Horror*

Film bergenre horor memiliki suasana tegang dengan makhluk halus atau monster. Tujuan dari film horor adalah untuk mengejutkan atau menakuti penonton. Contoh film horor adalah *Coraline* dan *Frankenweenie*.

e. *Romance*

Film *romance* menceritakan tentang kisah pembangunan atau pemulihan cinta dengan menghadapi berbagai kejadian dalam hubungan yang dimiliki. Fokus pada genre ini adalah hubungan romansa antara kedua karakter dalam film. Contohnya adalah *Only Yesterday* dan *5 Centimeters Per Second*.

f. *Action and Adventure*

Genre *action* dan *adventure* menceritakan pertempuran, perjuangan, penyelamatan, dan petualangan karakter. Pada genre ini, biasanya karakter tidak hanya berdiam pada satu tempat saja, melainkan bepergian menuju beberapa tempat dengan tujuan yang ditetapkannya. Contoh dari film *action* adalah *Big Hero 6*, *Kungfu Panda*, dan *The Incredibles*; sedangkan contoh dari film *adventure* adalah *Up*, *The Good Dinosaur*, dan *Moana*.

g. *Mystery*

Genre misteri berfokus pada sebuah teka-teki yang membuat penonton kebingungan yang pada akhir cerita dipecahkan dan dijelaskan permasalahannya. Contoh dari film dengan genre misteri adalah *Scooby-Doo*, *Detective Conan*, dan *Zootopia*.

2.3. *Tata Kamera*

Menurut Kenworthy (2009), dalam televisi maupun film zaman ini, kameraman sering menggerakkan kamera hanya karena mereka bisa menggerakkannya atau menganggap kamera yang bergerak itu menarik. Namun, tata kamera yang dirancang dengan terampil dan baik dapat membuat perbedaan syuting antara adegan sehari-hari maupun kejadian luar biasa. Pada subbab ini, tata kamera dibagi menjadi tiga bagian, yaitu sebagai berikut.

2.3.1. Ukuran *Shot* Kamera



Gambar 2. 3. Ukuran *Shot* Kamera
(*The Grammar of Television and Film*, 2016)

Menurut Bowen dan Thompson (2013), *shot kamera* adalah rekaman sebuah aksi dari sudut pandang tertentu pada suatu waktu. Pada umumnya, sebuah *shot* ditentukan dari ukuran besar atau kecilnya sebuah obyek terlihat dalam layar. *Shot* kamera terbagi menjadi berikut (*hlm. 8-21*).

a. *Extreme Long Shot*

Extreme Long Shot (kepanjangan dari *XLS*) digunakan pada *exterior shooting* untuk menunjukkan lingkungan yang sangat luas dalam film seperti perkotaan, pinggir kota pedesaan, gurun, pegunungan, laut, medan perang, dan lainnya. Jenis *shot* ini pada umumnya digunakan sebagai pembuka adegan dalam film.



Gambar 2. 4. *Extreme Long Shot*

(*The Filmmaker's Eye: Learning (and Breaking) The Rules of Cinematic Composition*, 2011)

b. *Long Shot*

Long shot (LS) adalah *shot* lebar yang menunjukkan area yang luas dalam film. *Shot* ini menangkap pandangan luas dari lingkungan jauh dari subjek. Fungsi *shot* ini adalah menekankan hubungan antar subyek maupun objek dan aksinya serta fokus kepada lokasi dalam film (Begleiter, 2010).



Gambar 2. 5. *Long Shot*

(*The Filmmaker's Eye: Learning (and Breaking) The Rules of Cinematic Composition*, 2011)

c. *Medium Long Shot*

Medium Long Shot (MLS) merupakan potret terbingkai dari bagian kepala hingga lutut karakter. Jenis shot ini disebut juga sebagai ‘*Cowboy*’ karena pada film Amerika, *shot* ini menunjukkan senjata api dalam sarung yang diikat pada paha koboi. Figur karakter menonjol pada *shot* ini dimana rincian pakaian dan ekspresi wajah terlihat. Menurut Mercado (2011), *Medium Long Shot* memiliki *frame* yang lebih lebar dari *Medium Shot* tapi lebih sempit dari *Long Shot*. *Shot* ini biasanya digunakan untuk menunjukkan bahasa tubuh, ekspresi wajah, dan lingkungan sekitar yang tidak dapat ditunjukkan oleh *Long Shot*.



Gambar 2. 6. *Medium Long Shot*
(*The Filmmaker's Eye: Learning (and Breaking) The Rules of Cinematic Composition*, 2011)

d. *Medium Shot*

Medium shot (MS) adalah jenis *shot* dari kepala hingga atas pinggang yang mendekati pandangan manusia melihat lingkungan di sekitarnya. Penonton yang menonton *medium shot* pada umumnya merasa nyaman

karena subjek yang ada di dalam *shot* dekat namun tidak pada ruang pribadinya. Mercado (2011) menambahkan bahwa *shot* ini menciptakan hubungan visual antara karakter dengan karakter serta karakter dengan lingkungan sekitarnya.



Gambar 2. 7. *Medium Shot*
(*The Filmmaker's Eye: Learning (and Breaking) The Rules of Cinematic Composition*, 2011)

e. *Medium Close-Up / Bust Shot*

Medium Close-Up (MCU) atau Bust Shot memotret hingga bagian dada karakter atau dua kancing baju pada kemeja. Fitur wajah tampak menonjol dimana emosi, gaya rambut dan warna, make-up terlihat jelas. *Shot* ini merupakan salah satu yang sering digunakan dalam membuat film karena memberikan banyak informasi karakter ketika sedang berbicara, mendengar, atau melakukan aksi yang tidak melibatkan banyak gerakan tubuh atau kepala. Penonton fokus pada wajah karakter pada *shot* ini sehingga objek disekitarnya dibuat *blur*.



Gambar 2. 8. *Medium Close-Up*

(The Filmmaker's Eye: Learning (and Breaking) The Rules of Cinematic Composition, 2011)

f. Close-up

Close-up (CU) adalah *shot* yang memperbesar pandangan karakter, objek, atau aksi yang menunjukkan informasi spesifik dan terperinci kepada audiens.



Gambar 2. 9. *Close-Up*

(The Filmmaker's Eye: Learning (and Breaking) The Rules of Cinematic Composition, 2011)

g. *Big Close-Up*

Big Close Up (BCU) menempatkan penonton pada wajah karakter sedekat mungkin yang hanya menunjukkan fitur seperti mata, hidung, dan mulut, namun jidat dan dahinya terpotong. Karena setiap perincian dari wajah terlihat sangat jelas, pergerakan dan ekspresi harus diperlihatkan secara halus.



Gambar 2. 10. *Big Close-Up*
(*The Filmmaker's Eye: Learning (and Breaking) The Rules of Cinematic Composition*, 2011)

h. *Extreme Close-up*

Extreme Close-up (XCU) hanya mengambil salah satu fitur saja seperti mata, mulut, telinga, tangan, atau objek kecil yang diperbesar untuk dapat dilihat lebih jelas. *Shot* ini tidak memiliki titik fokus pada *foreground* ataupun *background* sehingga perlu menampilkan *shot* yang lebih besar dan jauh terlebih dahulu agar penonton dapat memahami isi dari XCU. Jenis *shot* ini biasanya digunakan dalam dokumenter seperti film medis atau studi ilmiah, video musik, iklan, film seni eksperimental, dan dapat digunakan pada cerita fiksi sesuai dengan gaya

visual penyampaian cerita. Selain itu juga dapat digunakan untuk dampak dramatis pada suatu adegan.



Gambar 2. 11. *Extreme Close-Up*
(*The Filmmaker's Eye: Learning (and Breaking) The Rules of Cinematic Composition*, 2011)

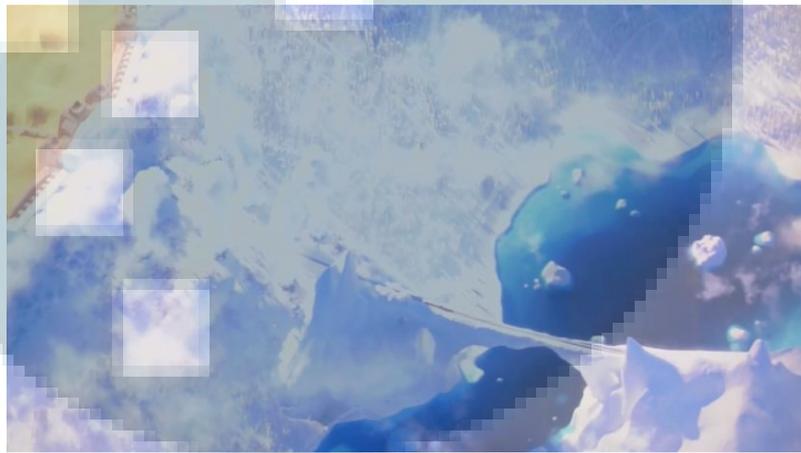
2.3.2. Sudut Kamera



Gambar 2. 12. Sudut Kamera
(*The Grammar of Television and Film*, 2016)

a. *Bird's Eye View*

Bird's Eye View menunjukkan skema dari atas kepala dimana sudut ini sangat tidak biasa dan aneh. Benda-benda yang dilihat dari sudut pandang ini akan tampak tidak dikenal seketika. *Shot* ini juga menempatkan penonton pada posisi yang membuat mereka melihat ke bawah seolah-olah orang-orang ataupun aksi yang dilihat tampak tidak signifikan, kecil seperti semut dan hanya menjadi bagian dari skema besar.



Gambar 2. 13. *Bird's Eye View*
(*Zootopia*, 2016)

b. *High Angle Shot*

Penggunaan *high angle shot* pada individu menggambarkan bahwa karakter tersebut kecil atau lemah secara fisik ataupun psikologis. Sedangkan penggunaannya sebagai sudut pandang karakter menunjukkan bahwa karakter tersebut memiliki kekuatan yang besar yang dapat dilihat dari memandangi orang-orang ke bawah. Hal tersebut

menunjukkan bahwa karakter tersebut tidak banyak memikirkan orang lain di bawahnya dan *shot* ini pada umumnya digunakan pada raja, raksasa, juri, naga, atau alien.



Gambar 2. 14. *High Angle Shot*
(*Brave*, 2012)

c. *Eye Level*

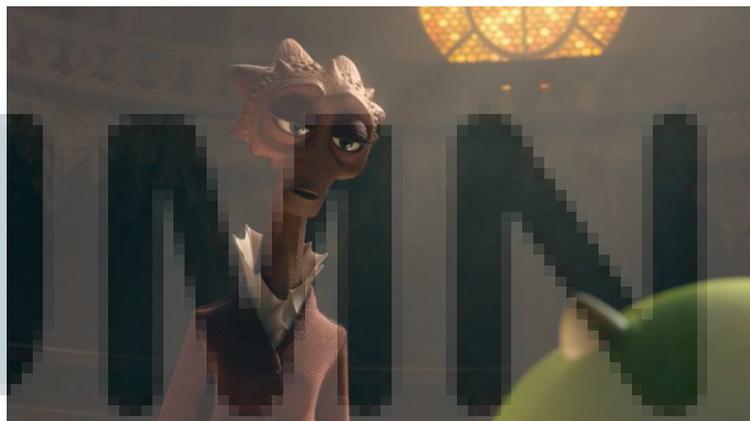
Pada *Eye Level*, kamera diposisikan seakan-akan kamera tersebut adalah manusia yang sedang mengamati sebuah adegan, sehingga kepala karakter menjadi fokus dan sejajar dengan tinggi kamera. Penempatannya sekitar lima hingga enam kaki dari tanah.



Gambar 2. 15. *Eye Level*
(*Inside Out*, 2015)

d. *Low Angle Shot*

Dengan menggunakan *low angle shot* sebagai individual, sebuah karakter dapat terlihat lebih besar dan kuat. Penggunaan *low angle shot* sebagai sudut pandang karakter yang mengobservasi terlihat lebih kecil atau lebih lemah. Selain itu, *shot* ini dapat menggambarkan rasa kagum dan hormat karakter observan terhadap sesuatu karakter yang atau orang lain.



Gambar 2. 16. *Low Angle Shot*
(*Monster University*, 2013)

e. Worm's Eye View

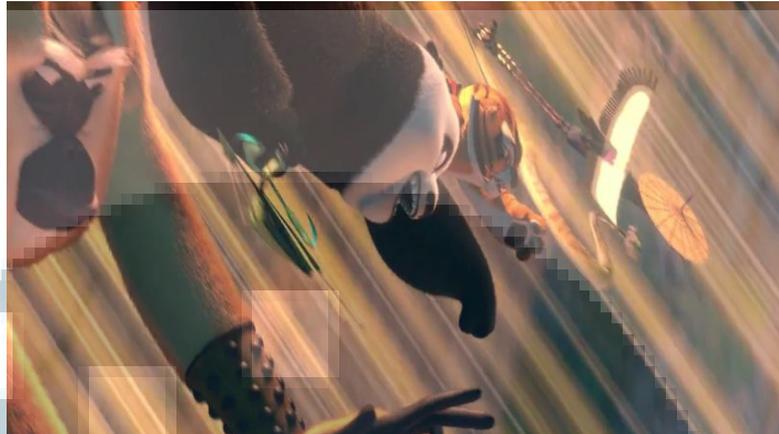
Worm's Eye View adalah jenis *low angle shot* khusus yang memotret dari permukaan tanah. Kecepatan dan perspektif tampak lebih ekstrim dari sudut pandang ini.



Gambar 2. 17. *Worm's Eye View*
(*Up*, 2009)

f. *Dutch Tilt / Canted*

Dutch Tilt merupakan *shot* dimana sudut kamera sengaja dimiringkan untuk efek dramatis dan membantu menggambarkan kegelisahan, disorientasi, kepanikan, keputusasaan, keadaan mabuk, kegilaan, dan lain sebagainya. Sudut ini dapat berupa *shot* statis atau digunakan bersama *panning*, *tilting*, dan/atau *zooming*.



Gambar 2. 18. *Dutch Tilt/Canted*
(*Kungfu Panda 2*, 2011)

2.3.3. Pergerakan Kamera

a. *Zoom Shot*

Menurut Mercado (2011, hlm. 125), mengubah *focal length* untuk memperlihatkan elemen yang belum terlihat sebelumnya atau meniadakan aspek komposisi awal berfungsi menyampaikan keadaan mendesak, ketegangan, dan kemarahan. Jenis pergerakan ini berbeda dengan *dolly shot* dalam menggambarkan ruang dan pergerakan. Pada *zoom shot*, kamera tetap statis dan mempertahankan perspektif ketika lensa diperbesar dari *wide angle* ke tele atau sebaliknya. *Shot* ini membuat penonton merasa seakan-akan sebuah aspek dalam komposisi didekatkan atau dijauhkan dari mereka. Sedangkan dalam *dolly shot*, perspektif tidak tetap karena kamera digerakkan mendekati subjek sehingga membuat penonton merasakan seperti bergerak mendekat atau menjauh dari sesuatu di dalam frame.

b. *Pan Shot*

Torta dan Minuty (2011) mengungkapkan bahwa *pan shot* berfungsi untuk menggerakkan kamera ke kiri atau kanan dalam posisi statis dipasang di tripod atau digenggam untuk mengikuti objek atau menciptakan efek panorama. Mercado (2011) menambahkan bahwa selain mengikuti subjek melintasi sebuah lokasi, jenis pergerakan ini juga digunakan untuk mengalihkan tampilan dari satu subjek ke subjek lainnya. *Shot* ini dapat digunakan sebagai alternatif untuk *editing* ketika lebih baik untuk mempertahankan pertunjukan, hubungan atau momen berharga dalam sebuah adegan.

c. *Tilt Shot*

Tilt shot menggerakkan kamera ke atas atau bawah dalam keadaan statis dan dipasang di tripod atau digenggam untuk mengalihkan pandangan penonton dari satu area ke area lainnya secara vertical. *Shot* ini biasanya digunakan sebagai *establishing shot* untuk memperkenalkan sebuah lokasi dengan menggerakkan kamera ke bawah untuk menunjukkan kepada penonton secara bertahap. *Tilt* biasanya berakhir pada sebuah karakter tiba atau meninggalkan lokasi. Sama seperti *pan shot*, *tilt shot* juga menjaga integritas *real time*, ruang, dan kinerja untuk adegan penting.

d. *Dolly Shot*

Dolly shot meletakkan kamera pada *platform* beroda kemudian digerakkan dengan *focal length* tetap. *Shot* ini mengakibatkan perubahan konstan pada komposisi, sehingga penonton merasakan seakan-akan mereka mendekati atau menjauhi sesuatu di dalam frame.

Dolly shot digunakan untuk memperlihatkan, menyembunyikan, atau mengomentari sebuah tindakan atau situasi. Menurut Mercado (2011), terdapat dua macam *dolly shot*, yaitu sebagai berikut.

- *Dolly in*

Pada *dolly in*, kamera didekatkan ke muka karakter seiring ia membuat sebuah keputusan penting. Fungsi dari *shot* ini adalah untuk menciptakan ketegangan, kegelisahan, dan drama pada sebuah momen dengan bertahap secara *real time* dan membuat adegan tersebut menonjol dibandingkan yang lain.

- *Dolly out*

Pada *dolly out*, kamera perlahan menjauh dari karakter, biasanya digunakan saat sebuah kejadian yang tidak diinginkan terjadi. *Shot* ini menggambarkan karakter kehilangan keyakinan diri sendiri, kekuatan, kesepian atau keputusasaan.

e. *Tracking shot*

Dalam *tracking shot*, kamera digerakkan mengikuti gerakan subjek dari samping, depan atau belakang. Kamera diletakkan pada *dolly* beroda atau rel, dengan *Steadicam*, di dalam kendaraan, atau digenggam tergantung kecepatan pergerakan subjek. *Tracking shot* pada umumnya digunakan pada *frame* yang lebih lebar, seperti *medium shot*, *medium long shot*, dan *long shot* karena dinamisme komposisi pada *frame* dekat menghilang dengan mengecualikan area di sekitar subjek. *Shot* ini lebih menonjolkan pergerakan jika digerakkan mengikuti dari samping bersama dengan sumbu x dalam *frame*.

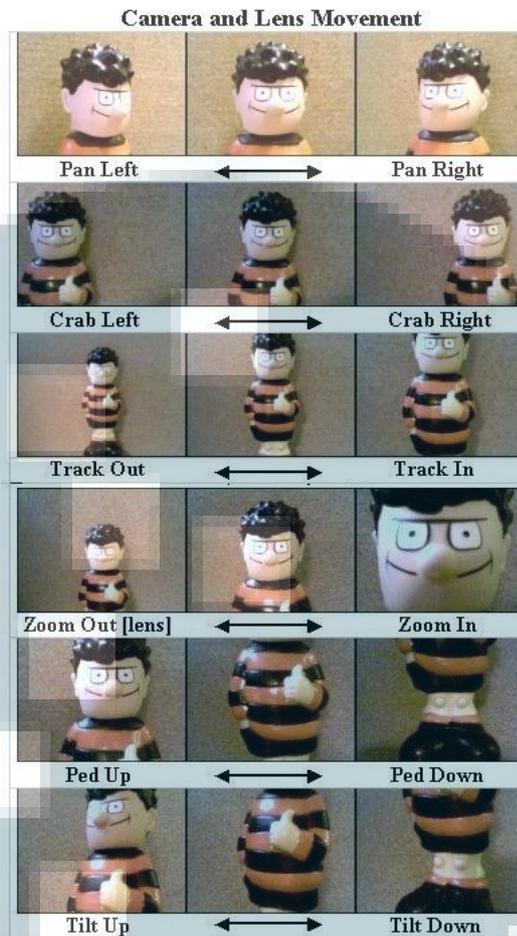
f. *Steadicam Shot*

Pada tahun 1976, Garret Brown menemukan *Steadicam* yang merupakan rompi khusus dengan sambungan lengan untuk memasang kamera dan distabilkan dengan system *gimbal* untuk mencegah kegoyahan oleh gerakan operator. *Shot ini* dapat berfungsi memotret *shot 360°* di sekeliling karakter dan biasanya digunakan untuk menjaga integritas waktu, ruang, dan gerakan yang tidak stabil dalam sebuah adegan penting. *Shot real time* ini meningkatkan efek dramatis, ketegangan dan antisipasi bahwa apapun dapat terjadi karena tidak ada edit untuk menandakan bahwa sebuah kejadian penting sedang berlangsung.

g. *Crane Shot*

Pada *crane shot*, kamera dipasang pada derek kamera, *jib*, *cherry picker*, atau alat apapun yang dapat menggerakkan kamera secara vertical, horizontal, ataupun gabungan dari keduanya. *Crane shot* dapat menangkap *shot* di atas 100 kaki (30,48 meter), sering digunakan untuk menunjukkan skala besar sebuah lokasi seiring dinaikkan ke atas. *Shot* ini dapat digunakan sebagai *establishing shot* untuk memperkenalkan sebuah lokasi, karakter, atau untuk menekankan peristiwa penting yang menghasilkan pernyataan naratif kuat bahwa sebuah adegan penting sedang terjadi.

UMMN



Gambar 2. 19. Pergerakan Kamera
(The Grammar of Television and Film, 2016)

UMMN