



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. Animasi

Animasi pada dasarnya adalah sebuah bentuk dari film. White (2009, hlm. 227) mengatakan bahwa sebuah film harus memiliki makna di baliknya agar penonton dapat bersimpati atau bahkan berempati terhadap perjalanan karakter pada film tersebut. Selain pesan, Glebas (2009, hlm. 3) juga mengatakan bahwa alasan seorang penonton menonton film adalah agar merasa terhibur. Jadi, animasi adalah sebuah media untuk menyampaikan sebuah pesan dengan cara yang dapat menghibur para penontonnya.

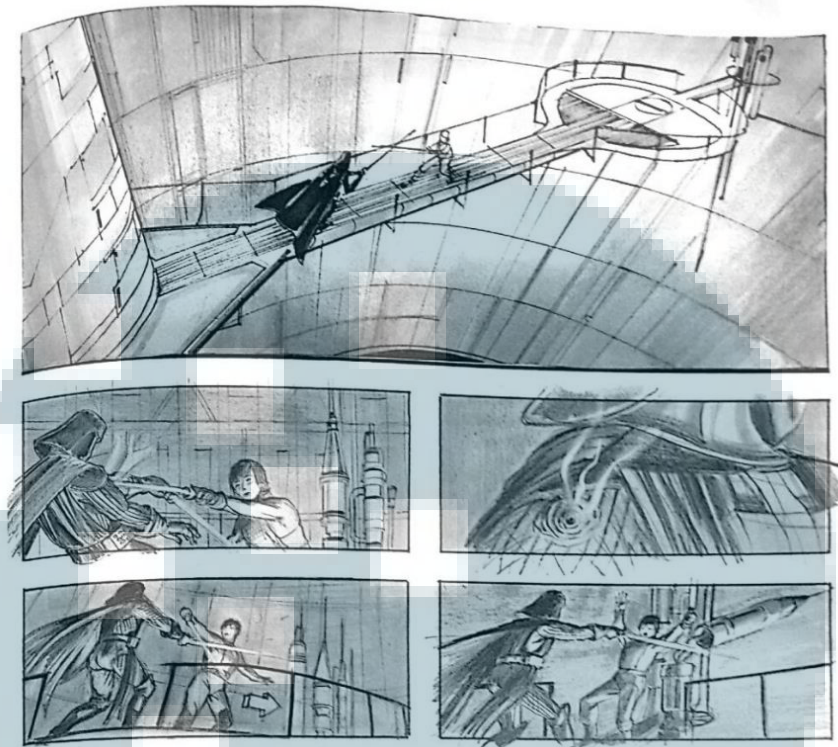
Dibutuhkan perencanaan yang matang untuk menyelesaikan sebuah film animasi. Menurut Hess (2012, hlm. 1), terdapat 3 tahap dalam proses membuat animasi: *preproduction*, *production*, dan *postproduction*. *Preproduction* terdiri dari proses mengembangkan ide cerita pada naskah, pembuatan *thumbnails* dan *storyboard*, membuat *camera map*, merancang karakter, membuat *color script*, dan perancangan efek-efek suara secara kasar. *Production* terdiri dari proses animasi karakter, penggambaran *background*, pewarnaan karakter, *compositing*, dan *rendering*. *Postproduction* terdiri dari tahap *editing* yaitu tahap menggabungkan potongan-potongan adegan sehingga menjadi satu beserta efek-efek suara dan musik.

2.2. Definisi dan Fungsi *Storyboard*

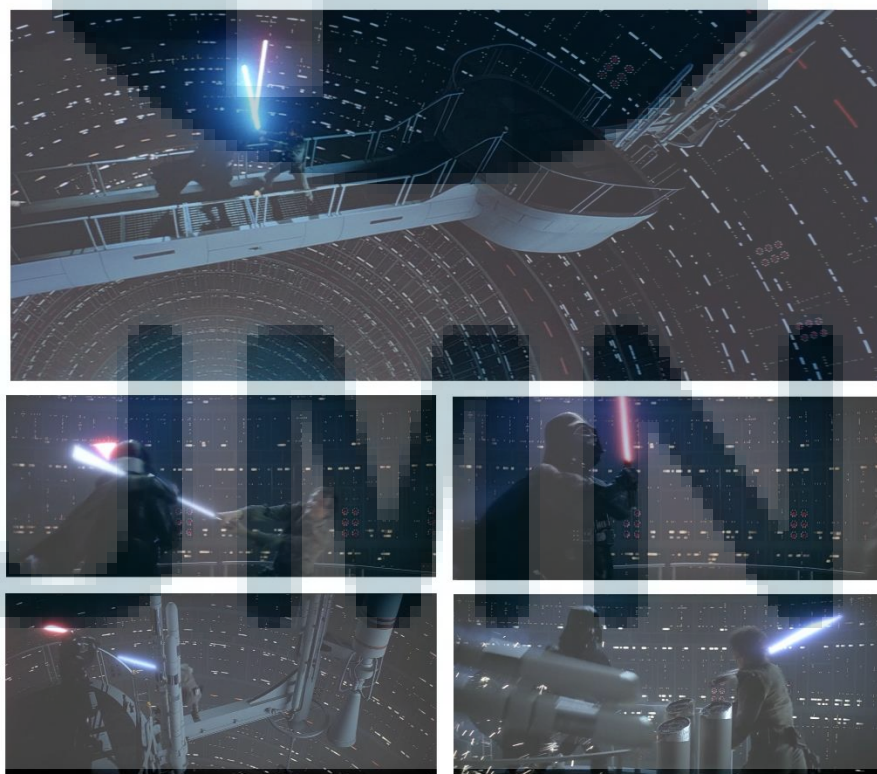
Salah satu proses dalam *preproduction* adalah pembuatan *storyboard*. Hitchcock dalam Glebas (2009, hlm.48) mengatakan bahwa jika sebuah cerita yang tergambarkan dalam *storyboard* tidak mampu menyampaikan makna cerita maka hasil akhir film yang mengacu pada *storyboard* tersebut juga tidak akan berhasil.

Salah satu bagian *storyboard* adalah *shot* yang menurut Metz dalam Hart (2008) adalah bagian kecil dari film yang memiliki makna. Oleh karena itu, setiap *shot* harus didesain agar makna yang ada di dalamnya tercapai serta tetap berhubungan dengan *shot-shot* setelah atau sebelumnya (hlm.3). *Storyboard* akan berisi kumpulan sketsa berupa alternatif-alternatif konten sebuah *shot* dan bagaimana mereka akan saling berhubungan dan berinteraksi. Dengan kata lain, *storyboard* adalah gambaran awal tentang visual akhir sebuah film.

Visual akhir sebuah film mungkin tidak akan sepenuhnya sama dengan *storyboard* yang dibuat. Misalkan pada film '*Star Wars: Episode V – The Empire Strikes Back*', ada perubahan yang cukup signifikan pada *angle* pengambilan gambar jika kita membandingkan *storyboard* yang telah dipersiapkan (Gambar 2.1.) dan visual akhir film (Gambar 2.2.). Meskipun *angle* pengambilan gambar berubah, namun kejadian yang terjadi pada adegan tersebut tetap sama dengan apa yang digambarkan dalam *storyboard*. Dengan kata lain, kru film dapat mendapatkan gambaran dasar sebuah adegan dengan melihat *storyboard* dan melakukan perubahan-perubahan yang dirasa perlu selama proses produksi maupun pasca produksi.



Gambar 2.1. Storyboard film 'Star Wars: Episode V'
(J. W. Rinzler, 2014)



Gambar 2.2. Adegan pertarungan dalam 'Star Wars: Episode V'
(Star Wars: Episode V – The Empire Strikes Back, 1980)

Dengan adanya *storyboard*, sebuah tim produksi film akan bisa memvisualisasikan *shot-shot* rumit terlebih dahulu sebelum melakukan proses produksi. Hal ini menghemat biaya dan waktu. *Storyboard* menjadi panduan bagi hampir seluruh anggota tim produksi.

2.2.1. Tahapan Pembuatan *Storyboard*

Sebagai sebuah media untuk mencoba alternatif-alternatif visual yang ada, tentunya *storyboard* tidak dibuat hanya dalam satu kali proses penggambaran. *Storyboard* melalui beberapa tahapan sebelum akhirnya bisa dijadikan panduan oleh seluruh tim produksi. Sebagai sebuah acuan bagi seluruh anggota tim produksi, visual yang ada pada *storyboard* pada umumnya sudah harus memiliki visual yang cukup jelas mengenai posisi kamera, peletakan objek, atau bahkan *lighting*. Waktu yang dibutuhkan bagi seorang *storyboard artist* untuk mencapai visual tersebut tentunya sangat lama. Oleh sebab itu, dibutuhkan tahapan-tahapan lebih sederhana yang bisa dikerjakan dalam waktu yang lebih singkat untuk melalui proses revisi.

Proses *storyboard* dimulai ketika naskah sudah diberikan. Sebelum memulai menggambar visualisasi dari sebuah *shot*, penting bagi seorang *storyboard artist* untuk membaca naskah dengan seksama sambil mencatat hal-hal penting apa saja yang didapat setelah membaca naskah tersebut. Catatan tersebut berfungsi sebagai sebuah daftar tentang hal-hal apa saja yang perlu di riset dan dicari referensinya. Riset ini tentu bisa dilakukan dengan banyak cara, studi pustaka melalui buku, internet, atau menonton film (Glebas, 2009).

Untuk memudahkan *storyboard artist*, naskah yang berupa susunan-susunan adegan akan dibagi lagi menjadi *beat*. *Beat* adalah ringkasan tentang apa yang akan terjadi dalam sebuah adegan yang biasanya hanya berupa 1 kalimat. *Storyboard* dimulai dari menggambar *beat* dari setiap scene. Hasil akhir dari penggambaran ini disebut *beatboards*. Gambar-gambar dalam *beatboards* masih akan berupa *thumbnail*, yaitu sketsa kasar dan cepat berukuran kecil yang bertujuan untuk mendapatkan komposisi dasar sebuah gambar. Pada saat menggambar *thumbnail*, seorang *storyboard artist* bisa secara bebas menuangkan segala imajinasi dan idenya tanpa terlalu memikirkan aturan-aturan yang ada.

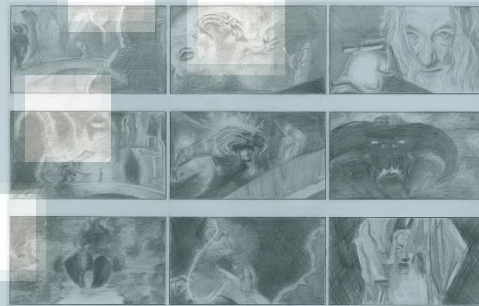
Proses selanjutnya adalah membuat *shot list*, yaitu mendata setiap *shot* pada sebuah adegan. Setiap *shot* tersebut kemudian akan digambar dengan *thumbnail* untuk mencari alternatif-alternatif yang paling baik untuk menyampaikan pesan sebuah *shot*. *Shot list* ini berfungsi seperti sebuah perkembangan dari *beatboards* yang sudah dibuat sehingga semua kejadian dalam sebuah adegan bisa dilihat secara jelas urutannya dan tidak hanya digambarkan dengan sebuah gambar.

Thumbnail yang sudah disetujui kemudian akan digabungkan dengan yang lainnya dan akhirnya membentuk *storyboard*. *Storyboard* yang masih berisi *thumbnail* ini kemudian akan diperbaiki lagi gambarnya untuk mencapai kejelasan yang diperlukan setiap divisi tim produksi.

2.2.2. Variasi Bentuk Storyboard

Pada umumnya satu halaman *storyboard* bisa berisi 6 – 9 panel (Gambar 2.1.). Namun, setiap *storyboard artist* bisa menggunakan format *storyboard* yang

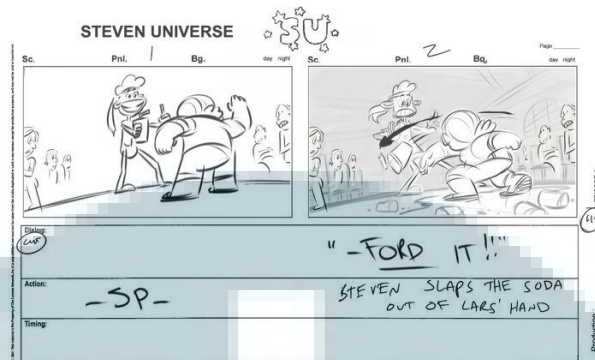
berbeda-beda tergantung keperluan produksi dan preferensi mereka masing-masing. Contohnya, Satoshi Kon menyusun panelnya vertikal ke bawah sehingga memudahkan dirinya untuk menggambarkan pergerakan kamera (Gambar 2.2.). *Storyboard* pada serial animasi *cartoon network* seperti '*Steven Universe*' menggunakan hanya 2 panel per halamannya (Gambar 2.3.). *Storyboard* untuk film '*In the Mood for Love*' bahkan tidak memiliki penyusunan panel yang rapi (Gambar 2.4.)



Gambar 2.3. *Storyboard* untuk film '*Lord of the Rings*'
(<https://www.behance.net/gallery/3961719/Lord-of-the-Rings-Storyboard>)



Gambar 2.4. *Storyboard* untuk film '*Ohayo*'
(<https://id.pinterest.com/pin/367324913333999728/>)



Gambar 2.5. *Storyboard* untuk serial 'Steven Universe'
 (<http://stevencrewniverse.tumblr.com/post/74264591137/from-storyboard-artist-raven-m-molisee-larss>)



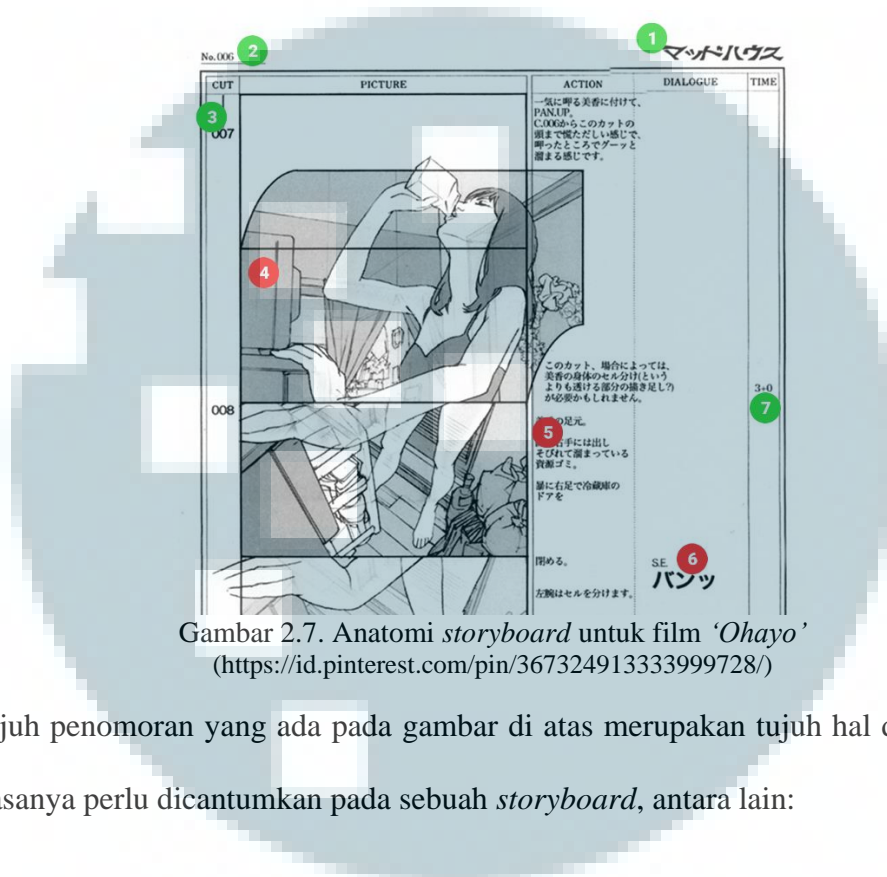
Gambar 2.6. *Storyboard* untuk film 'In the Mood for Love'
 (<https://id.pinterest.com/pin/507780926712582004/>)

Terkait dengan produksi film yang dilakukan, penulis memilih untuk menggunakan bentuk *storyboard* untuk film 'Ohayo'. Bentuk *storyboard* untuk film 'Ohayo' menyediakan tempat untuk menggambarkan 6 *shot* pada satu halaman dan tetap memberikan ruang yang cukup banyak untuk menuliskan detail atau petunjuk *shot* tersebut.

2.2.3. Anatomi Storyboard

Meskipun memiliki banyak variasi, *storyboard* tetap akan dijadikan acuan oleh seluruh tim produksi. Oleh sebab itu ada beberapa hal yang tetap harus dicantumkan secara konsisten pada sebuah *storyboard* agar dapat dimengerti dengan baik.

Contohnya dapat dilihat pada gambar 2.5. di bawah, sebuah potongan *storyboard* oleh Satoshi Kon untuk filmnya 'Ohayo'.



Gambar 2.7. Anatomi *storyboard* untuk film 'Ohayo' (<https://id.pinterest.com/pin/367324913333999728/>)

Tujuh penomoran yang ada pada gambar di atas merupakan tujuh hal dasar yang biasanya perlu dicantumkan pada sebuah *storyboard*, antara lain:

1. Judul Film
2. Nomor Halaman
3. Nomor *Shot*
4. Gambar dari *Shot*
5. Action dalam sebuah *Shot*
6. Dialog dalam sebuah *Shot*
7. Durasi sebuah *Shot*

2.3. Elemen-elemen dalam Film

2.3.1. Jenis-jenis Shot

Tujuan paling mendasar dari merancang *storyboard* adalah menentukan apa yang ingin ditunjukkan atau tidak ditunjukkan pada sebuah *shot*. Berdasarkan ukuran sebuah subjek pada layar, Bowen dan Thompson (2013, hlm. 11) membagi shot menjadi 9 *shot* mendasar.

1. *Extreme long shot* (XLS/ELS)
2. *Very long shot/very wide shot* (VLS/VWS)
3. *Long shot/wide shot* (LS/WS)
4. *Medium long shot* (MLS)
5. *Medium shot* (MS)
6. *Medium close-up* (MCU)
7. *Close-up* (CU)
8. *Big close-up/Choker*
9. *Extreme close-up* (ECU/XCU)

2.3.2. Komposisi dalam Film

Setelah mengetahui ukuran sebuah subjek pada sebuah *shot*, masalah berikutnya adalah di mana subjek tersebut harus diletakkan dalam *shot* tersebut. Penempatan subjek sebuah *shot* yang dirancang dengan baik terhadap objek-objek yang ada di sekitarnya akan membantu untuk memberikan penjelasan terhadap arti yang ada dibalik *shot* tersebut (Bowen dan Thompson, 2013, hlm. 34). Pada bagian ini, subjek yang akan dibahas adalah satu karakter manusia dalam sebuah *shot*.

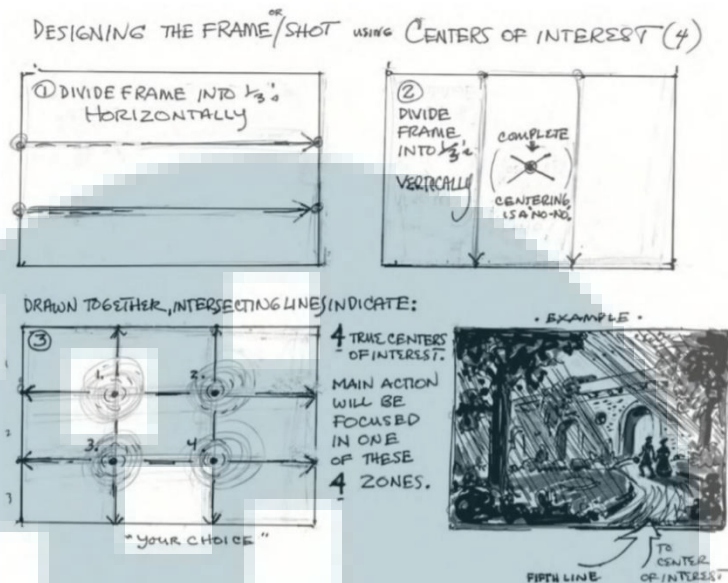
1. *Negative Space*

Negative space atau ruang negatif mengacu pada ruang yang tidak ditempati oleh karakter dan atau benda-benda penting pada *shot* tersebut. Artinya, ruang negatif adalah bagian dari sebuah *shot* yang kosong. Bowen dan Thompson (2013, hlm. 36-40) membagi *negative space* ini menjadi *headroom* dan *look room*. *Headroom* adalah ruang yang ada diantara kepala karakter dengan batas atas sebuah *frame*, sementara *look room* adalah ruang antara mata karakter dengan batas kiri atau kanan sebuah *frame*.

Membiarkan banyaknya *negative space* akan menyia-nyiakan ruang yang tersedia pada sebuah *frame* dan bisa merusak komposisi, tapi *negative space* sendiri juga bisa menjadi cara untuk menimbulkan kesan menegangkan, lemah, atau kesepian. (Bowen dan Thompson, 2013, hlm. 41).

2. *Rule of Thirds*

Rule of Thirds dicapai dengan membagi *frame* menjadi 3 bagian secara horizontal dan vertikal. Titik temu antara garis yang membagi *frame* tersebut adalah pusat atensi dari sebuah *frame*.



Gambar 2.8. Rule of Thirds
(John Hart, 2008)

Bowen dan Thompson (2013, hlm. 43) juga mengatakan bahwa karakter yang menjadi fokus pada sebuah *shot* akan lebih baik jika ditempatkan pada salah satu garis yang membagi *frame* dan menempatkan mata karakter tersebut pada salah satu titik temu pada *rule of thirds*.

3. Sudut Kamera

Selain mengatur jarak kamera terhadap karakter, kamera juga bisa diposisikan pada sudut yang bervariasi untuk dapat menyampaikan suasana dan makna yang berbeda. Sudut kamera terbagi menjadi dua, yaitu sudut yang horizontal dan yang vertikal. Sudut kamera yang horizontal secara sederhana dapat dibagi menjadi *frontal view*, $\frac{3}{4}$ view, *profile view*, $\frac{3}{4}$ back view, dan *full back view*. Sudut kamera yang verikal dibagi menjadi *neutral angle*, *high angle*, dan *low angle*.

Frontal view adalah pengambilan gambar ketika posisi kamera berada tepat di depan karakter. Sudut seperti ini menunjukkan banyak informasi tentang karakter karena semua ekspresi maupun gestur dari karakter dapat terlihat menggunakan sudut kamera ini. Kekurangan dari shot ini adalah terkadang sebuah *shot* dapat terasa datar.

Sudut kamera $\frac{3}{4}$ *view* merupakan sudut yang paling umum digunakan dalam pembuatan film fiksi menurut Bowen dan Thompson (2013, hlm. 51). Sama seperti *frontal view*, sudut ini juga mampu menunjukkan ekspresi dan gestur dari karakter, bedanya sudut ini juga menunjukkan kontur wajah karakter yang bisa membantu untuk memunculkan kesan kedalaman.

Profile view menunjukkan karakter tepat dari samping. Sudut kamera ini sangat efektif untuk menunjukkan struktur wajah karakter namun setengah dari wajah karakter akan tersembunyi. Menurut Bowen dan Thompson (2013, hlm. 52) sudut ini bisa menimbulkan kesan menutup diri, kesepian, atau ada sesuatu yang ingin disembunyikan.

Sudut $\frac{3}{4}$ *back view* juga biasa disebut sebagai *over the-shoulder shot* (OTS). Kamera biasa ditempatkan hampir di dekat punggung karakter sehingga menunjukkan apa yang sedang dilihat oleh karakter tersebut. Sudut ini menyembunyikan semua ekspresi karakter sehingga penonton tidak tahu apa yang sedang dipikirkan atau dirasakan oleh karakter tersebut.

Full back view adalah kebalikan dari *frontal view*, yaitu dengan menempatkan kamera tepat di belakang karakter. Tentunya, sudut kamera ini menutupi semua wajah karakter sehingga kita tidak bisa tahu perasaan, pikiran dan kehendak dari karakter tersebut. Menurut Bowen dan Thompson (2013, hlm. 54), sudut kamera ini bisa membantu untuk membangun suasana tegang atau misterius. Jika kamera bergerak mengikuti karakter pada *shot*, sudut ini juga bisa menjadi salah satu cara untuk mengarahkan penonton kepada sebuah adegan atau lokasi yang baru.

Neutral angle shot adalah ketika kamera ditempatkan sejajar dengan mata karakter. *Shot* dengan sudut ini akan menempatkan penonton sejajar dengan karakter pada film.

High angle shot adalah *shot* di mana kamera diletakkan di atas karakter dan lensanya mengarah ke bawah. *High angle shot* akan membuat karakter terlihat lebih kecil dan lemah. (Van Siljj, 2005, hlm. 160). Ketika kamera pada *high angle shot* ditempatkan tepat di atas kepala karakter maka akan disebut sebagai *bird's-eye view* yang akan menimbulkan perasaan seperti sedang dimata-matai (Bowen dan Thompson, 2013, hlm. 58).

Low Angle Shot menempatkan kamera di bawah karakter sehingga karakter akan terlihat lebih besar dari biasanya. Karakter pada *shot* ini akan terkesan berkuasa dan penting.

4. Komposisi dalam *Two-shot*

Two-shot adalah istilah untuk *shot* yang memiliki 2 karakter pada satu *frame* yang sama. Menurut van Siljj (2005, hlm. 152), fungsi dari *two-shot* adalah untuk menunjukkan hubungan antar karakter dalam *shot* tersebut, baik ataupun buruk. Salah satunya dengan menggunakan prinsip komposisi *Balance* dan *Imbalance*.

Balance mengacu pada kesimetrisan sebuah *shot* secara horizontal ataupun vertikal, sementara *imbalance* mengacu pada *shot* yang asimetris. *Balance* mengartikan sebuah keharmonisan sementara *imbalance* menandakan adanya konflik pada *shot* tersebut.



Gambar 2.9. *Balance* pada film 'UP'
(UP, 2009)



Gambar 2.10. *Imbalance* pada film 'UP'
(UP, 2009)

Bowen dan Thompson (2013, hlm. 62-64) mengatakan bahwa variasi dari jenis-jenis *shot* dalam *two-shot* akan menimbulkan suasana yang berbeda. Seperti pada gambar 2.8., sebuah adegan pada film *The Fall* (2006) menggunakan *long shot* untuk menekankan jarak antara *The Masked Bandit* dan *Sister Evelyn* yang keduanya masih memakai topeng mereka masing-masing dan belum saling mengenal. *Singh* kemudian menggunakan *medium shot* untuk momen ketika kedua karakter tersebut sudah mulai membuka diri seperti pada gambar 2.9. sehingga tercipta kontras.



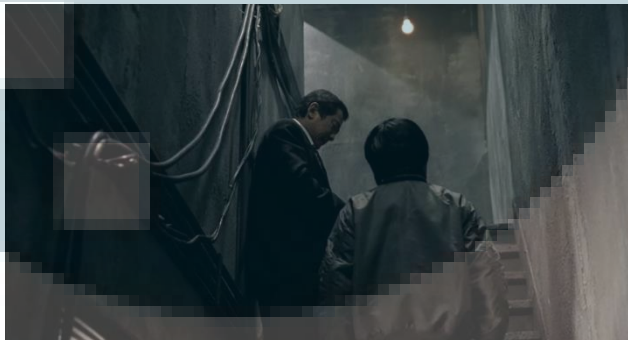
Gambar 2.11. *Long shot* pada film 'The Fall' (The Fall, 2006)



Gambar 2.12. *Medium shot* pada film 'The Fall' (The Fall, 2006)

Van Siljj (2005, hlm. 152) mengatakan bahwa menggunakan prinsip *balance* pada sebuah *two-shot* akan menunjukkan keharmonisan antar karakter pada *shot* tersebut, sementara *imbalance* pada sebuah *shot* akan menunjukkan yang sebaliknya. Mendorong lebih jauh prinsip *imbalance*

pada sebuah *two-shot* akan mampu menunjukkan perbedaan kekuasaan antar dua karakter pada *shot* tersebut, seperti pada gambar 2.10., *Sergeant Shin* yang adalah atasan dari Detektif Cho diposisikan lebih tinggi pada adegan dimana Detektif Cho tidak mematuhi perintahnya. Bowen dan Thompson (2013, hlm. 218) mengatakan bahwa objek yang diletakkan pada bagian atas *frame* akan terlihat lebih penting dan kuat dibandingkan objek yang diletakkan pada bagian bawah *frame*. Interpretasi tersebut muncul karena kecenderungan manusia untuk membaca dari atas ke bawah sehingga objek yang berada pada bagian atas *frame* akan mendapat lebih banyak perhatian.



Gambar 2.13. Adegan film '*Memories of Murder*' (*Memories of Murder*, 2003)

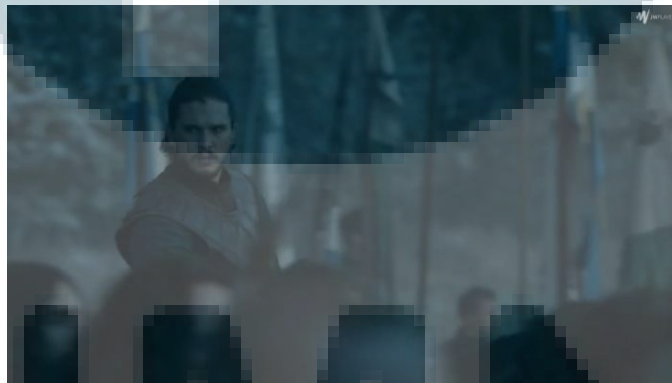
2.3.3. *Screen Direction*

Sebelum merancang konten yang muncul dalam sebuah layar pada storyboard, tentunya diperlukan pemahaman tentang layar itu sendiri. Dalam perfilman, layar memiliki arah yang biasa disebut dengan *screen direction*. Menurut van Sijll (2005), *screen direction* bisa digunakan untuk menunjukkan sifat seorang karakter

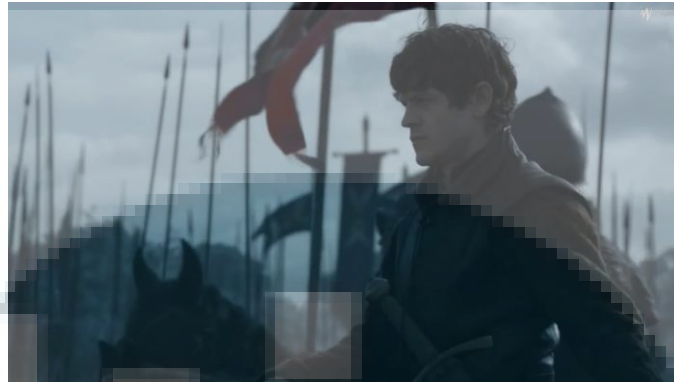
atau menandakan adanya kontras dan perubahan (hlm.2). *Screen direction* dibagi menjadi:

1. Arah sejajar sumbu X

Sumbu X berada dalam bidang horizontal sehingga membagi film menjadi 2 bagian, yaitu atas dan bawah. Pergerakan yang bisa terjadi pada sumbu X adalah pergerakan dari arah kiri ke kanan atau kanan ke kiri. Mata manusia lebih terbiasa untuk melihat sesuatu yang bergerak dari arah kiri ke kanan, sehingga menurut van Sijll (2005), pergerakan sepanjang arah ini menandakan sesuatu yang positif dan normal sementara pergerakan dari arah yang berlawanan yaitu dari kanan ke kiri akan menimbulkan ketidaknyamanan dalam penglihatan manusia dan menyimbolkan negativisme (hlm.4).



Gambar 2.14. Jon Snow memasuki medan peperangan dari kiri.
(*Game of Thrones: Battle of Bastards*, 2016)



Gambar 2.15. Ramsay Bolton memasuki medan peperangan dari kanan.
(*Game of Thrones: Battle of Bastards*, 2016)

2. Arah sejajar sumbu Y

Sumbu Y berada pada bidang vertikal sehingga membagi layar menjadi 2 bagian, yaitu kiri dan kanan. Pergerakan yang bisa terjadi pada sumbu Y adalah pergerakan dari atas ke bawah atau dari bawah ke atas. Pergerakan dari atas ke bawah adalah pergerakan yang nyaman untuk kita lihat karena sesuai dengan konsep gravitasi dan menandakan sesuatu yang mudah dan tidak terhindarkan sebaliknya pergerakan dari bawah ke atas menandakan adanya kesulitan (van Sijll, 2005, hlm. 8). Pergerakan yang sejajar dan teratur sepanjang sumbu Y memiliki konotasi positif, sementara pergerakan yang menyimpang dari sumbu Y memiliki konotasi negatif (Van Sijll, 2005, hlm.6).

3. Arah sejajar sumbu Z

Sumbu Z adalah sumbu yang berada pada ruang 3 dimensi. Pergerakan yang bisa terjadi pada sumbu Z adalah pergerakan mendekati kamera atau menjauhi kamera. Sumbu Z membagi film menjadi *foreground*, *middle ground* dan *background*. Pergerakan sepanjang sumbu Z bisa merubah ukuran seorang karakter

dari besar ke kecil, menurut van Sijll (2005), perbedaan ukuran ini akan sebanding dengan kuasa seorang karakter terhadap kondisi yang sedang dialaminya (hlm.10). Salah satu penerapan sumbu Z bisa dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 2.16. Adegan interogasi pada film *Memories of Murder* (*Memories of Murder*, 2003)

Gambar 2.13. di atas adalah sebuah adegan dari film '*Memories of Murder*' di saat para detektif yang sedang mencoba menyelesaikan sebuah kasus sedang menginterogasi seorang tersangka. Kedua detektif yang ditempatkan paling dekat dengan kamera adalah 2 detektif yang secara langsung berdialog dengan tersangka, sedangkan 2 orang yang berada jauh dari kamera tidak memiliki dialog apapun pada adegan ini. Inilah contoh penggunaan penempatan pada sumbu Z, karakter yang paling dekat dengan kamera adalah yang memegang peran paling penting. Sebaliknya, karakter yang jauh dari kamera adalah yang tidak memegang peran penting dalam adegan tersebut.

Screen direction tidak harus digambarkan dengan pergerakan sebuah objek pada sebuah frame. Menurut Bowen dan Thompson (2013, hlm.150), *screen direction* juga bisa diciptakan dengan memanfaatkan hubungan antar karakter atau antara karakter dan objek dalam sebuah adegan untuk menunjukkan pusat atensi.



Gambar 2.17. Adegan Pembukaan *Memories of Murder*
(*Memories of Murder*, 2003)

Pada gambar 2.14., penonton akan melihat anak kecil yang sedikit *blur* di *foreground* karena detektif yang di berada di *middle ground* melihat anak kecil tersebut. Pengarahan atensi seperti ini bisa terjadi karena kecenderungan manusia untuk melihat orang-orang di sekitarnya dan mencari pola di antara apa yang dilihatnya.

2.3.4. Kontinuitas Antar Shot

Salah satu hal yang harus diperhatikan ketika merancang shot adalah tentang kontinuitas antar shot. Penonton berada di dunia yang berbeda dengan film yang disaksikannya. Penonton hanya bisa melihat dunia yang ada dalam film sesuai apa yang ditunjukkan pada film tersebut. Dengan alasan itu, Bowen dan Thompson (2013, hlm. 147) mengatakan bahwa *filmmaker* perlu merancang *shot* yang konsisten sehingga tidak membuat penonton kebingungan terhadap posisi karakter pada 'ruang' atau dunia film.

1. Kontinuitas *Screen Direction*

Cara pertama untuk mempertahankan kontinuitas adalah dengan mempertahankan *screen direction* pada *shot* sebelumnya dengan *shot* setelahnya.



Gambar 2.18. *Sequence* dalam serial 'Steven Universe' (Steven Universe: An Indirect Kiss, 2014)

Contohnya pada cuplikan adegan di 'Steven Universe' episode 24 (Gambar 2.18.), Steven mendorong Amethyst keluar dari kanan *frame* dan pada *shot* selanjutnya masuk dari sisi kiri *frame*.

2. Kontinuitas Arah Pandang Mata

Menurut Bowen dan Thompson (2013, hlm.160), penonton selalu merasa ingin melihat apa yang sedang dilihat oleh karakter dalam film. Dengan alasan itu, kontinuitas sebuah *shot* bisa dicapai dengan melakukan *cutting* pada sebuah *shot* dimana seorang karakter sedang melihat sesuatu ke *shot* objek yang sedang dilihatnya. Sudut pengambilan gambar objek haruslah disesuaikan dengan sudut penglihatan karakter.

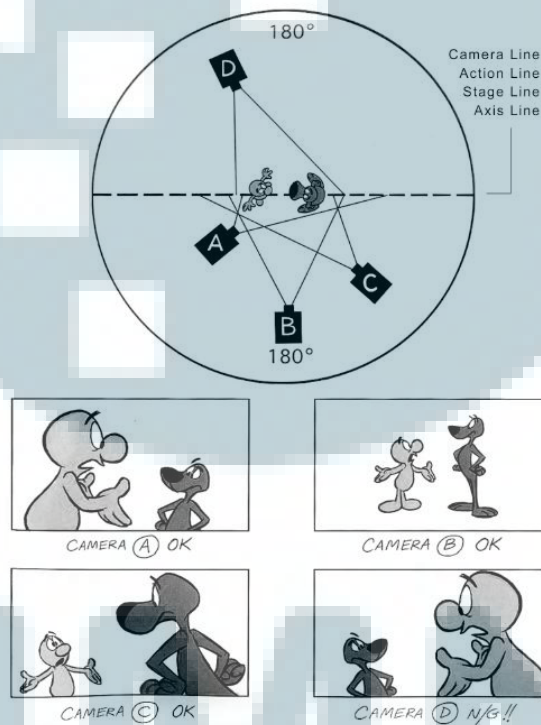


Gambar 2.19. *Sequence* dalam serial 'Steven Universe' (Steven Universe: An Indirect Kiss, 2014)

Contohnya, pada gambar di atas, *shot* pertama menunjukkan Steven yang sedang melihat ke bawah, *shot* berikutnya adalah *shot* yang diambil dari sudut atas dan menunjukkan Amethyst yang sedang tergeletak di lantai.

3. Peraturan 180°

Peraturan 180° ini melibatkan sebuah garis semu yang terbentuk sejajar dengan garis pandang antar 2 karakter yang sedang berinteraksi. Garis semu ini biasa disebut sebagai *action line* (Gambar 2.17.). Peraturan 180° adalah peraturan yang mengatur agar kamera tetap pada salah satu sisi dari *action line* sehingga kontinuitas shot tetap terjaga dan penonton tidak bingung terhadap *layout* dari scene yang sedang ditampilkan.



Gambar 2.20. Contoh peraturan 180°
(<http://www.floobynooby.com/IPUB/axislines.png>)