



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.

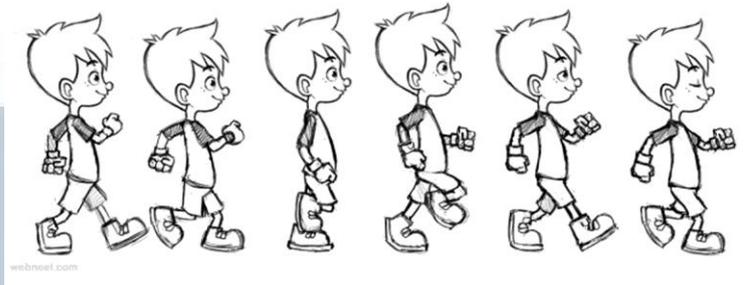
BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Animasi

Animasi adalah film berbahan mentakan gambar yang melalui sebuah proses untuk menjadikannya terlihat hidup. Prinsip teknik animasi sama dengan pembuatan film pada umumnya, yakni memerlukan 24 gambar untuk menciptakan ilusi gerak. Sekalipun hanya menghasilkan gambar bergerak, produksinya memerlukan kinerja yang cermat, teknik yang rumit, serta waktu yang cukup lama. Studio Walt Disney di Amerika Serikat lah yang mempopulerkan animasi pada tahun-tahun kejayaannya, sehingga film animasi juga lebih umum dikenal dengan nama kartun. Kini animasi berkembang untuk pembuatan iklan, film pendidikan, judul, efek dalam produksi film, dan lainnya.

Sejarah animasi diawali oleh gambaran tangan yang dibuat pada media tradisional seperti kertas, cel, dan lainnya. Bersama perkembangan waktu dan jaman, sekarang animasi sudah bervariasi. Misalnya menggunakan komputer grafis yang lebih mudah dan cepat, serta dapat menekan anggaran. Karena media tersebut pula animasi jenis lainnya lahir seperti 2D animasi digital macam 2D vektor hingga yang sekaliber CGI 3D animasi (Zoebarazy, 2010, hlm. 106-107).

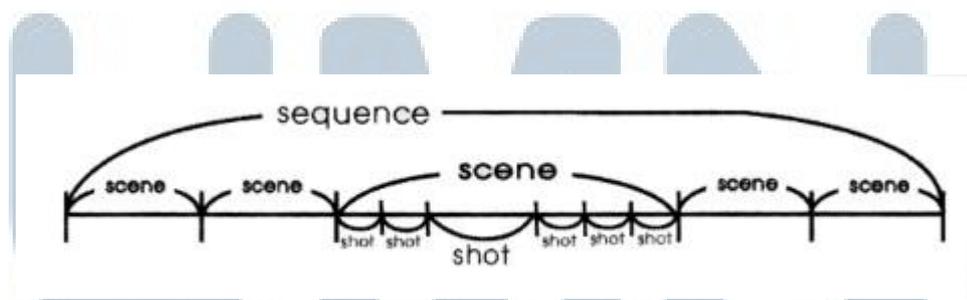


Gambar 2.1. *Walk Cycle* Animasi 2D

(<http://webneel.com/daily/sites/default/files/images/daily/08-2014/2-walk-cycle.preview.jpg>, 2014)

2.1.1. Struktur Animasi

Sama seperti film sinema, animasi juga terdiri dari beberapa komponen yang dipersatukan. Komponen-komponen itulah yang kalau bersatu dinamai dengan struktur atau kerangka. Ada tiga bagian dari struktur animasi untuk menjadikannya sebuah cerita yang utuh.



Gambar 2.2. Struktur Animasi

(<http://csinema.com/wp-content/uploads/2014/12/Pengertian-Shot-Scene-Sequence.jpg>, 2014)

2.1.1.1. *Shot*

Shot adalah unit terkecil dari sebuah film. Berupa hasil rekaman visual dan audio yang dimulai sejak kamera diaktifkan sampai dihentikan aktifitasnya.

Shot tidak mengenal batasan detik. Berapa pun lamanya, jika tidak diinterupsi maka hasil rekamannya tetaplah disebut sebuah *shot*. Interupsi yang dimaksudkan ialah perubahan *angle* dan lensa yang biasanya disertai dengan transisi *cut* (Marcelli, 1998, hlm. 13).

2.1.1.2. Scene

Scene adalah adegan. Sebuah kejadian yang berlangsung dalam tempat atau waktu yang sama. Umumnya *scene* terdiri dari beberapa *shot*, namun juga bisa dari satu *shot* saja. *Scene* pun tidak membatasi panjang atau pendeknya durasi sebuah *shot* untuk menciptakan satu adegan (Angelo, 2011).

2.1.1.3. Sequence

Angelo (2011) menyebutkan *sequence* atau babak adalah sekumpulan *shot* atau *scene* yang sudah dikelompokkan. Kumpulan video tersebut baru akan disebut *sequence* apabila kejadiannya berurutan dan tidak diinterupsi oleh waktu yang lama. Dalam pengertian yang ditambahkan oleh Marcelli (1998), pergantian *sequence* ditandai dengan adanya transisi dan perubahan latar. Misalnya dari interior ke eksterior, atau sebaliknya.

3.2. Shot

Setiap *shot* memiliki ukuran gambar dan makna berbeda di dalamnya. Hal itu disesuaikan dengan kebutuhan skenario dalam sebuah *shot* yang akan berlangsung. Berikut adalah tipe-tipe *shot* jika dibagi berdasarkan ukurannya.



Gambar 2.3. *Shot Size*
 (<http://learnaboutfilm.learnaboutfilmlt.netdna-cdn.com/wp-content/uploads/2014/04/SHOTSIZES.jpg>, 2014)

3.2.1. *Extreme Close Up*

Pengambilan gambar subjek kecil yang diperbesar, atau dari jarak yang sangat dekat. Digunakan untuk memperlihatkan detail dari sebuah karakter atau subjek. Untuk cangkupan areanya, apabila ditinjau dari sosok manusia, *extreme close up* akan menyorot hanya bagian mata, hidung atau telinga. *Part-part* yang disorot menggunakan ukuran ini biasanya menampilkan sebuah makna atau emosi, seperti misalnya lekukan alis mata yang dapat menampilkan keterkejutan (Zoebarazy, 2010, hlm. 96).

3.2.2. *Close Up*

Zoebarazy (2010) menjelaskan bahwa *close up* adalah pengambilan gambar dari jarak dekat. Hanya menampilkan bagian kecil dari subjek yang disorot, seperti misalnya wajah. Kedipan, tatapan, lekuk bibir dan lain sebagainya termasuk di

dalam *close up*. Cangkupannya yang sempit membuat objek terlihat detail, sehingga menjelaskan pentingnya objek tersebut, ataupun makna simbolik di dalamnya (hlm. 78).

3.2.3. *Big Close Up*

Big close up mencangkup objek yang disorot secara dekat agar audiens dapat melihat detail samar yang diletakkan di dalamnya. Dari tubuh manusia, yang disorot ialah leher ke atas, sehingga masih memperlihatkan mata, hidung dan mulut secara bersamaan. Saat film berjalan, *shot* dengan ukuran ini dapat memperlihatkan gerakan kepala atau perubahan emosi di raut wajah (Thompson & Bowen, 2009, hlm. 17).

3.2.4. *Medium Close Up*

Medium close up dikenal juga dengan sebutan *bust shot*, karena *frame* mencangkup ukuran dari kepala hingga ke dada. Ukuran ini menampilkan rambut, ekspresi, juga dapat menangkap gerakan kepala dan tubuh karakter. Oleh karena itu *medium close up* kerap kali digunakan sebagai ukuran *shot* ketika karakter sedang berbicara, mendengar, atau menampilkan aksi yang tidak terlalu banyak bergerak (Zoebarazy, 2010, hlm. 159).

3.2.5. *Medium Shot*

Medium shot mencangkup pergerakan tubuh manusia, terutama dari bagian pinggang ke atas, juga pergelangan tangan. Menampilkan secara jelas kegiatan atau gerakan karakter, apa yang dia lihat, apa yang ia pegang, dan menampilkan pula

latar di mana ia berada. *Medium shot* juga banyak dipakai untuk menampilkan *shot* yang karakternya lebih dari satu (Thompson & Bowen, 2009, hlm. 18-19).

3.2.6. *Medium Long Shot*

Menurut artikel yang terdapat di situs (Arizona State University Studies, n.d.) *medium shot* diketahui sebagai *3/4 shot*, yang artinya mencakup *full body* namun tidak seluruhnya. Area yang dijamah adalah bagian tengah dari *medium* ke *long shot*, yakni lutut ke atas. *Shot* ini sudah seharusnya dapat menampilkan latar belakang dari objek. Meskipun begitu, *medium long shot* masih kurang cocok untuk pemakaian *establish shot* karena ukurannya terbatas.

3.2.7. *Long Shot*

Long shot atau *wide shot* adalah *shot* yang mencakup karakter atau objek yang ditampilkan secara *full body*, dari kaki hingga kepala. Karakter yang sedang melakukan aksi menjadi fokus utama di *shot* ini, juga termasuk latar belakangnya yang sudah dapat terlihat lebih jelas. Oleh karena itu tampilan dari *long shot* sudah sewajibnya dapat menjelaskan siapa karakter tersebut, di mana lokasinya, dan kapan waktunya berjalan (Thompson & Bowen, 2009, hlm. 20).

3.2.8. *Extreme Long Shot*

Shot ini diambil dari jarak yang sangat jauh. Kisarannya lebih dari 200 meter. *Long shot* biasa digunakan untuk menangkap pemandangan latar belakang secara detail dan menyeluruh. Karena cangkupannya luas maka *extreme long shot* biasa digunakan untuk menampilkan eksterior atau luar ruangan yang berukuran besar.

Seperti misalnya, gedung, pegunungan, laut dan lain-lain. Jika ada karakter yang termasuk di dalamnya, maka akan terlihat sangat kecil dan nyaris tidak keliatan secara spesifik siapa orang tersebut apabila ia tidak memakai atribut yang khas. (Thompson & Bowen, 2009, hlm. 21)

2.3. Transisi

Menurut Moura (2014), transisi adalah proses dari *shot* awal yang diakhiri dan *shot* berikutnya dimulai. Sebuah alat yang menghubungkan satu ke yang lainnya. Pada awalnya transisi hanya dianggap sebagai proses umum untuk mempersatukan *shot*, namun belakangan ini transisi sudah mulai berkembang dan memiliki makna bervariasi di tiap penggunaannya apabila diletakkan di antara dua *shot* yang tepat.

2.3.1. Cut

Cut merupakan tipe transisi *basic* yang paling sering digunakan dalam perfilman. Gunanya untuk menyambungkan dua *shot* yang berlainan, sehingga akan terjadi sebuah pergantian yang instan. Fungsinya diutamakan untuk menyambungkan *shot-shot* yang menampilkan gerakan berkelanjutan, memunculkan sebuah dampak, dan perkembangan informasi (Thompson & Bowen, 2009, hlm. 76).

2.3.1.1. Cutting on Action

Marcelli (1998) mengatakan bahwa *cutting on action* adalah perpotongan *shot* di saat subjek sedang melakukan gerakan. *Cut* ini dapat mempermulus gerakan, bahkan mempercepat waktu sebenarnya. Namun *shot* pertama dan

susunan *shot* berikutnya perlu dijamin kekonsistennannya agar tidak menciptakan distraksi (hlm. 99).



Gambar 2.4. *Cutting on Action*
(Raiders of the Lost Arks, 1982)

2.3.1.2. *Jump Cut*

Setyawan (2004) menjelaskan *jump cut* adalah pergantian *shot* dimana kesinambungan waktunya terputus karena lompatan dari *shot* yang berbeda waktunya. *Jump cut* memang sengaja melakukan diskontinuitas untuk fungsi mempercepat waktu sebenarnya (hlm. 3).



Gambar 2.5. *Jump Cut*
(Little Shop of Horrors, 1986)

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

2.3.1.3. *Cut Away*

Zoebarazy (2010) menuliskan arti *cut away* adalah “Penggabungan dua *shot* yang elemen-elemennya sama sekali berbeda. *Shot* yang berbeda ini dipakai untuk mencegah terjadinya *jump cut* pada saat *editing*.” (hlm. 70).



Gambar 2.6. *Cut Away*
(Se7en, 1995)

2.3.1.4. *Match Cut*

Match cut adalah penggabungan dua *shot* yang elemen visualnya mirip, untuk membantu menciptakan kesinambungan *shot*. Dalam film bercerita, *match cut* secara konten wajib dilakukan. *Match cut* memungkinkan sebuah film terdiri atas banyak *shot* yang terpotong-potong menjadi rangkaian gambar yang mengalir seolah tanpa terasa adanya potongan/sambungan (Zoebarazy, 2010, hlm. 161).



Gambar 2.7. *Match Cut*
(Grease, 1978)

2.3.1.5. *Cross Cut*

Teknik *editing* yang menghadirkan dua adegan secara berselang seling. Menjelaskan bahwa keadaan kedua adegan tersebut sedang berjalan di waktu yang sama (Zoebarazy, 2010, hlm. 74).



Gambar 2.8. *Cross Cut*
(Misery, 1990)

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

2.3.2. *Dissolve*

Thompson dan Bowen (2009) mengatakan bahwa *dissolve* adalah sebuah teknik menyambungkan gambar dengan cara tumpang tindih. Melalui *opacity* gambar pertama yang diturunkan kemudian gambar selanjutnya dimunculkan perlahan. Berbeda dengan *cut*, *dissolve* digunakan agar dapat menarik perhatian audiens dengan maksud tertentu. Berfungsi untuk perubahan waktu atau *set*, perlambatan dan percepatan waktu, perubahan emosi, dan hubungan kuat dua *shot* yang disatukan (hlm. 80). *Dissolve* bisa divariasikan menjadi dua macam; *match dissolve*, dan *distorted dissolve*.

2.3.2.1. *Match Dissolve*

Zoebarazy (2010) mengatakan *match dissolve* adalah teknik dissolve yang menghubungkan dua *shot* yang mirip dari segi bentuk maupun komposisi (hlm. 157). Hal ini juga didukung oleh Setyawan (2004) mengenai teknik yang satu ini juga berperan sebagai pelunak antar adegan, sehingga pergantiannya tidak terasa mendadak. Ada baiknya dua *shot* yang digabungkan memiliki koneksi antar satu sama lain, sehingga tidak mengganggu kelangsungan cerita. Dalam animasi, *match dissolve* bisa dilihat dari film Big Hero 6 yang menggunakan teknik tersebut dalam salah satu *montage*-nya (hlm. 3).



Gambar 2.9. *Match Dissolve*
(Big Hero 6, 2014)

2.3.2.2. *Distorted Dissolve*

Setyawan (2004) menuliskan *distorted dissolve* adalah *dissolve* yang biasa menggambarkan apa yang karakter lihat atau pikirkan di saat keadaannya terganggu, mental terganggu atau kehilangan kesadaran diri. Misalnya mabuk, pening akibat ledakan, dan lain-lain. *Dissolve* yang ditampilkan terlihat acak, tidak beraturan, berputar, miring, atau remang-remang.

Dissolve jenis ini kerap kali digabungkan dengan suara mengerikan untuk mendukung suasana yang dihasilkan (hlm. 3).

2.3.3. *Wipe*

Transisi antara dua gambar. Gambar kedua datang dengan cara menghapus atau mendorong gambar pertama hingga gambar kedua memenuhi layar dengan sempurna. Dulu transisi ini sudah mulai jarang digunakan untuk tipe film bernarasi. Lebih digunakan untuk transisi musik video semacam iklan atau 2D vektor. Namun dengan berkembangnya jaman dan dunia perfilman, *wipe* sudah banyak variasinya sesuai kreatifitas *filmmaker*.

Wipe dapat menjadi bentuk apa pun sesuai keinginan (Zoebrazy, 2010, hlm. 209). Thompson dan Bowen (2011) juga menjelaskan bahwa *wipe* digunakan untuk perubahan waktu atau *set*, untuk menyambungkan informasi dua *shot* yang tidak ada sangkut pautnya.



Gambar 2.10. *Wipe*
(*Star Wars: Episode IV – A New Hope*, 1977)

2.3.4. *Fade*

Zoobarazy (2010) menjelaskan pada umumnya *fade* digunakan di awal dan akhir dari sebuah film. Dilihat dari kemunculan yang berbeda, *fade* dibagi menjadi dua, yaitu *fade in* dan *fade out*. *Fade in* dimulai dari *screen* yang gelap/terang lalu samar-samar menjadi tampilan *shot* tanda dimulai cerita. Sementara itu *fade out* diawali dengan *shot* yang sedang berjalan, lalu perlahan menjadi samar ke warna gelap/terang. Warna gelap atau terang di-*fade* biasanya bisa memakai warna *solid* apa pun sesuai kebutuhan, namun di film umumnya memakai hitam atau putih. Bowen dan Thompson menambahkan bahwa *fade* bisa difungsikan untuk mengawali/mengakhiri *scene*, petanda perubahan waktu dan *set* (hal. 86).



Gambar 2.11. *Fade In*
(*Psycho*, 1960)

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

2.4. Kontinuitas

Kontinuitas atau *continuity* dalam film adalah upaya yang dilakukan untuk mencapai kesinambungan gerak dalam ruang dan waktu. Memberikan kesan nyata yang mengalir pada cerita, seolah-olah tidak ada yang menginterupsi. Apabila kontinuitas diabaikan, maka akan tercipta *continuity error*, yang biasanya ditandai dengan gambar yang kaku dan tidak nyambung. Untuk alasan terakhir yang disebutkan, itulah salah satu sebab utama yang bisa menyebabkan audiens lebih memperhatikan kejanggalan tersebut dan tidak menikmati film yang mereka saksikan, alias memecahkan ilusi (Brown, 2012, hlm. 78-81). Zoebazary (2010) menambahkan, kontinuitas bukan hanya persoalan gambar mirip di *shot* satu ke *shot* berikutnya, melainkan menyambung rangkaian *shot* yang berhubungan, sehingga audiens dapat mencerna cerita yang ditampilkan. Namun perlu diketahui pula, kontinuitas memiliki empat macam tipe.

2.4.1. Tipe Kontinuitas

Sebelum membahas cara menghasilkan kontinuitas, perlu diketahui terlebih dulu bahwa kontinuitas memiliki empat macam tipe:

2.4.1.1. Kontinuitas Konten

Kontinuitas konten sebagaimana yang dimaksud oleh Brown (2012) adalah keseluruhan jalan cerita yang dapat terlihat di dalam suatu adegan. Meliputi perlengkapan, pakaian, aktor, *background*, latar waktu, dan lain sebagainya. Karena itu dibutuhkan kejelian untuk memastikan bahwa segala atribut

tokoh dan perlengkapan yang terdapat dalam satu adegan film tersebut tidak berbeda dari *shot* ke *shot* berikutnya (hlm. 78).

Hal ini juga didukung oleh Thompson & Bowen (2009) bahwa kontinuitas konten dikatakan berhasil apabila informasi dari film yang ditampilkan memiliki kesinambungan. Apabila ada karakter yang sedang disorot, untuk *shot* berikutnya karakter tersebut harus tetap sama dari segi penampilan, atribut dan aksi yang dilakukan olehnya. Sebagai contoh kesalahan, misalnya untuk *establish* sang *filmmaker* memakai pemandangan rumah yang terdapat anjing penjaga di depan pintu, namun saat menampilkan interior anjing tadi malah sudah duduk di atas kursi meja makan. Hal itu menciptakan kejanggalan di konten, yang memungkinkan audiens untuk berhenti menikmati film dan memikirkan kejanggalan tersebut (hlm. 67)

2.4.1.2. Kontinuitas Gerakan

Winkler (2014) mengemukakan kontinuitas gerakan atau biasa dibantu dengan teknik *match on action*, yang didasari saat subjek sedang bergerak di pergantian *shot*. Oleh karenanya *filmmaker* harus memperhatikan ke arah mana karakter atau subjek bergerak. Apabila dia berjalan *off-screen* melalui *frame* bagian kanan, maka ketika ia muncul lagi di *shot* berikutnya, maka karakter tersebut harus muncul dari sebelah kiri. Hal ini harus diperhatikan apabila membuat film yang karakternya bergerak, seperti misalnya *scene* berlari, mengendarai mobil, atau berjalan biasa (hlm. 3).

2.4.1.3. Kontinuitas Posisi

Thompson & Bowen (2009) mengatakan kontinuitas posisi akan terjadi apabila posisi karakter berada tepat sesuai konten (hlm. 69). Sedangkan Brown (2012) menjelaskan kontinuitas posisi sangat berkaitan erat dengan perlengkapan yang berada di sekitar tokoh. Seperti misalnya saat seorang wanita menatap ke arah kiri dengan secangkir kopi yang ia pegang di tangan kanan, hal itu tak boleh berbeda di *shot* berikutnya. Apabila kontinuitas tidak dijaga akan menciptakan kejanggalan yang cukup mencolok (hlm. 79).

2.4.1.4. Kontinuitas Suara

Di dalam dunia sinema, apabila rangkaian *shot* berada di waktu dan lokasi yang sama, maka suara yang terdengar juga harus memiliki kontinuitas. Pada awal pengambilan film, suara yang dihasilkan tentu saja memiliki tingkat kebisingan yang berbeda-beda. Karena itulah diadakan proses *editing* untuk mengatur *background* atau suara yang ada di film, agar tidak terdengar patah-patah dan berbeda. Hal yang pertama dilakukan adalah untuk mengatur kontinuitas suara, dibutuhkan *ambience* atau suara atmosfer yang sama untuk mempersatukan suara sebuah *scene*. Lalu dilanjutkan dengan memberikan tambahan *sound effect* dan juga *dubbing* apabila ingin suara karakter yang dihasilkan lebih jernih (Thompson & Bowen, 2009, hlm. 70).

2.4.2. Teknik Kontinuitas

Berdasarkan empat kontinuitas yang telah disebutkan, Stewedveg (2011) dalam tulisannya memaparkan beberapa teknik yang salah satunya bisa diterapkan untuk melaksanakan kontinuitas.

2.4.2.1. *Establishing Shot*

Menurut Marcelli (1998), *establishing shot* memberikan maksud *shot* pembukaan agar audiens dapat mengetahui di mana lokasi cerita ini dimulai. Kebanyakan menggunakan *extreme long shot*, *long shot* atau bahkan sekedar *wide shot* yang diberikan jeda waktu yang tidak sebentar. Fungsinya untuk menunjukkan informasi mengenai detail tempat, juga relasi penting dari tempat tersebut ke *shot* berikutnya. *Establish* yang baik adalah yang membantu audiens mengetahui di mana lokasinya, seperti apa suasananya, objek-objek penting, hingga perilaku manusia yang ada di sekitarnya. Namun ada pula *filmmaker* yang tidak menggunakan *establishing shot*, namun memang dengan maksud membiarkan lokasi dari tokoh yang diceritakan itu menjadi misteri (hlm. 18).

2.4.2.2. *Shot Reverse Shot*

Ascher (2013) mengatakan bahwa *Shot Reverse Shot* merupakan susunan dari dua *shot* inti yang memakai *angle* perspektif berlainan. Biasa dipakai untuk adegan yang aktifitasnya berhadapan seperti berbicara, dimana ada tokoh satu yang menghadap ke arah kanan, dan di *shot* berikutnya tokoh

kedua menghadap ke arah kiri. Saat ada dua *shot* yang memperlihatkan wajah dari masing-masing tokoh yang di dalam cerita terlihat berhadapan,



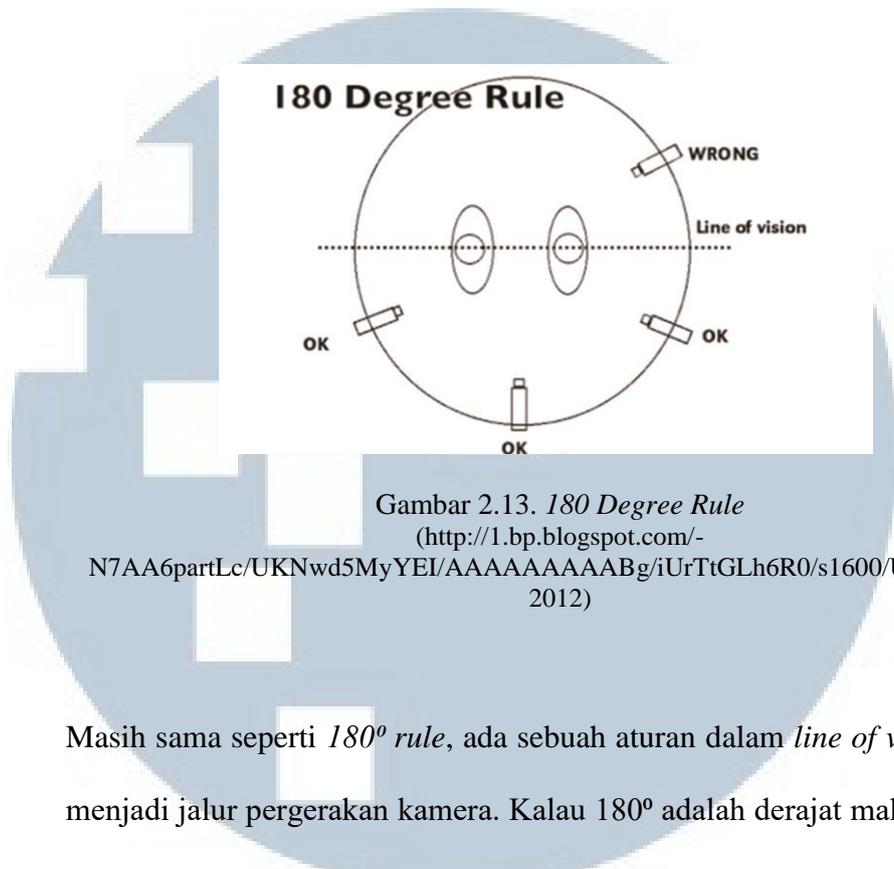
harus dipastikan arah mata mereka berada di garis yang sama, karena *eyeline match* juga diperlukan dalam kontinuitas (hal. 232).

Gambar 2.12. *Shot Reverse Shot*
(Hunger Games, 2012)

2.4.2.3. *Action Line*

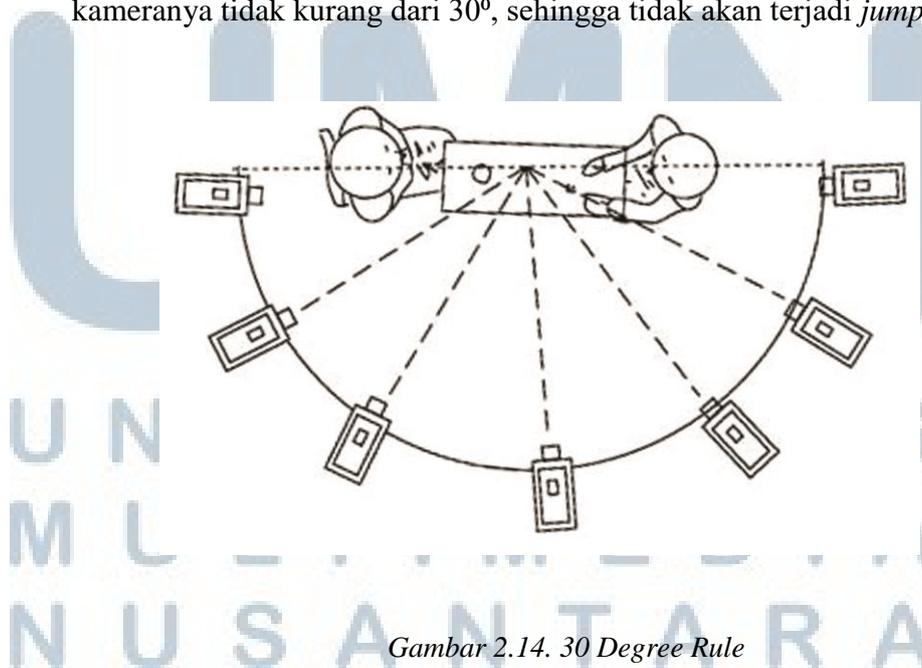
Dijelaskan oleh Marcelli (1998), *action line* adalah garis imajiner yang menghubungkan dua tokoh. Sebuah garis bantu kamera untuk menentukan sudut pandang. Berbentuk lingkaran dan melingkari objek/tokoh yang sedang berperan dalam film. Maksimal pergerakan yang diperbolehkan agar kontinuitas tetap terjaga adalah 180°.

U M N
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 2.13. *180 Degree Rule*
 (<http://1.bp.blogspot.com/-N7AA6partLc/UKNwd5MyYEI/AAAAAAAAABg/iUrTtGLh6R0/s1600/Untitled.png>. 2012)

Masih sama seperti *180° rule*, ada sebuah aturan dalam *line of vision* yang menjadi jalur pergerakan kamera. Kalau 180° adalah derajat maksimal, 30° merupakan derajat minimal. Hal ini dikhususkan untuk dua *shot* berurutan yang mengekspos subjek yang sama, karena diharuskan perpindahan kameranya tidak kurang dari 30° , sehingga tidak akan terjadi *jump cut*.



Gambar 2.14. *30 Degree Rule*
 (<https://momalzaidiblog2.files.wordpress.com/2013/09/image048.jpg>, 2013)

2.4.2.4. *Match on Action*

Clarke (2013) menjelaskan bahwa *match on action* adalah teknik yang menunjukkan kesinambungan makna *shot* ke *shot* lainnya, seperti jembatan visual. Seperti misalnya di *shot* pertama memperlihatkan ada seorang perempuan yang menatap rak buku bagian atas, lalu *shot* kedua adalah buku yang diambil. Karena *match on action* lebih memfokuskan kesinambungan dari keseluruhan konten yang terlihat dari dua *shot* yang disambungkan, sehingga menciptakan makna yang akan terus dimengerti audiens.

Chandler (2009) menambahkan bahwa *match on action* itu bisa membawa cerita dari satu *scene*, waktu atau dimensi ke mana pun, asal membawa *progress* cerita. Hal ini bisa dibantu dengan *match cut* dan *cutting on action*. Tapi bukan berarti *match on action* selamanya harus *match cut* atau *cutting on action*, karena itu hanya dua contoh penerapan dari banyak lainnya (hal. 39-42).

2.4.2.5. *Cross Cut*

Penyusunan *shot* yang menghadirkan dua adegan yang disorot secara berselang seling. Menjelaskan bahwa keadaan kedua adegan tersebut sedang berjalan di waktu yang sama (Zoebarazy, 2010, hlm. 74). Menurut Wikipedia, *cross cut* kerap kali digunakan pada film *suspense*. Biasanya difungsikan sebagai penambah unsur tegang dengan cara menyajikan *cross cut* yang seolah-olah mengilustrasikan bahwa akan ada kejadian yang terjadi di satu waktu yang bersamaan.

2.4.2.6. *Diegetic Sound*

Menurut Brodwell dan Thompson (1997), *diegetic sound* adalah suara yang sebenarnya, atau suara yang memang seharusnya terekam di dalam video. Contoh dari *diegetic sound* adalah suara injakan, atau suara langkah saat kaki melangkah, suara desir pantai, dan lain sebagainya. Dikatakan *non-diegetic sound* apabila termasuk suara narator, *sound effect* tambahan untuk menciptakan kesan dramatis, dan musik *mood*. Ada dua cara untuk melancarkan kontinuitas melalui suara *diegetic sound*. Yaitu dengan cara *diegetic sound*, yakni memasukkan sebagian suara dari *shot* selanjutnya di *shot* awal. Itu dinamai *diegetic sound on-screen*. Baru dikatakan *off-screen* apabila *shot* awal masih menyisakan suara di *shot* berikutnya.

