



### **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

Film dapat dibagi berdasarkan jenis medium penyampaiannya kepada penonton. Animasi adalah salah satu medium penyampaian tersebut. Dalam bukunya *Film Art: An Introduction*, Bordwell dan Thompson (2013) menjelaskan, animasi sendiri adalah medium film yang mengacu kepada ilusi gerak dari gambar diam yang dibuat pada waktu yang hampir bersamaan (hlm. 386-387). Di Indonesia, animasi lebih dikenal dengan istilah film kartun. Istilah ini merujuk pada rangkaian gambar 2D maupun 3D yang dipakai untuk menyampaikan cerita (Zoebazary, 2010).

Masih menurut Bordwell dan Thompson (2013), animasi 3D mengacu kepada penggunaan dan pengendalian objek trimatra/ *three-dimensional* (hlm. 388). Berdasarkan objeknya, animasi 3D dipisahkan ke dalam 3 kategori besar, yaitu: *Claymation*, *model animation*, dan *pixillation*. *Claymation / clay animation* menggunakan *modeling clay* maupun plastisin sebagai objek dan terkenal lewat film *Chicken Run* (2000). Sementara itu, *model / puppet animation* menggunakan boneka sebagai objek. Boneka yang dipakai biasanya memiliki tali pengatur maupun sendi yang bisa digerakkan, seperti pada *Coraline* (2009) dan *Fantastic Mr. Fox* (2009). Terakhir, *pixillation* menggunakan objek berupa benda keseharian maupun manusia yang gerakannya dibuat patah-patah, lewat direksi maupun *skipping* (memotong *frame*) demi memberikan kesan dan pesan tertentu.

Contohnya, pada *Dreams of Toyland* (1908), animasi *pixilation* objek mainan dalam *setting* miniatur menciptakan kesan ramai (hlm. 388). Seiring berjalannya waktu, teknologi pun semakin berkembang dan membuat terobosan di bidang animasi.

*Computer imaging* memberikan dampak besar pada dunia, khususnya di bidang animasi. Perangkat lunak dapat memproses cepat ribuan gambar, untuk menciptakan ilusi gerak, sehingga membuat *filmmaker* lebih leluasa berkreasi. Dalam *3D Animation Essentials*, Beane menjelaskan era 1950-an sebagai awal mula dari CGI (*Computer Graphic Imagery*). Dua puluh tahun kemudian, CGI dipakai membuat adegan berefek spesial. 10 tahun berikutnya, beberapa perusahaan besar animasi mengembangkan komputer-komputer super untuk berkarya hingga terciptalah *Toy Story* (1995). *Toy Story* merupakan film animasi 3D *model-claymation* pertama yang dikerjakan penuh lewat komputer. Figur patung kartun yang terlihat keras, berkulit licin dan mudah dirender menjadi kriteria utama yang mendefinisikan sebuah film sebagai film animasi CG-3D.

## **2.2. Storyboard**

Dalam bukunya *Directing the Story: Professional Storytelling and Storyboarding techniques for Live Action and Animation*, Glebas (2009) mengatakan, bahwa secara umum, *storyboard* merupakan alat perencanaan film dan animasi secara visual (hlm. 6). Tentunya, hal ini juga berlaku untuk film CGI-3D. Sementara itu menurut Zoebazary (2010), *storyboard* dapat diartikan sebagai sketsa yang disertai dengan petunjuk pengambilan gambar terperinci sebagai visualisasi plot

cerita dalam sebuah film. Dari kedua pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa *storyboard* dibutuhkan untuk film yang memiliki detail gambar tinggi, seperti animasi, dan dinamika kamera kompleks, seperti film laga (hlm. 244). Hal ini karena keterkaitan fungsi *storyboard* yang erat pada alur cerita itu sendiri (Bacher, 2013), baik dari segi penyusunan maupun penyampaiannya.

Menurut Rousseau dan Phillips (2013) pada bukunya yang berjudul *Storyboarding Essentials: How to Translate Your Story to The Screen for Film, TV and Other Media*, berdasarkan sejarah, *storyboard* mulai diperkenalkan pada pertengahan era 1930-an di mana pada *meeting* produksi, untuk mempresentasikan cerita (*story*), para pekerja industri animasi menempel banyak rangkaian sketsa pada papan (*board*) (hlm. 14). Menurut Blazer (2016) dalam bukunya yang berjudul *Animated Storytelling: Simple Steps for Creating Animation & Motion Graphics*, Walt Disney-lah yang mencetuskan ide tersebut. Beliau berkata bahwa “Kami (Disney,dkk.) tidak menuliskan cerita melainkan menggambarkannya” (hlm. 37). Tentunya, langkah ini berguna tak hanya untuk efektifitas produksi, melainkan juga sebagai ajang promosi dan pencarian investor lewat presentasi *storyboard*-nya. Tujuan utama *storyboard* adalah kejelasan, oleh karena itu, segala aksi, emosi dan detail yang diperlukan haruslah tercantum di dalam setiap *shot*-nya (hlm. 41).

### 2.3. Shot

*Shot* merupakan satuan terkecil dalam film (Zoebazary, 2010). Walaupun begitu, secara teknis, *shot* sendiri sebenarnya merupakan kumpulan dari *frame*, gambar

statis, yang dalam film, disusun sedemikian rupa hingga menciptakan efek gerak. Nantinya, rangkaian *shot* membentuk *scene*. Lalu, rangkaian *scene* membentuk *sequence* sehingga terciptalah film, rangkaian *sequence* secara utuh (Bacher, 2013). Dalam buku *Grammar of The Shot*, Bowen & Thompson (2013) menjelaskan lebih lengkap, bahwasanya *shot* menampilkan sebuah aksi dalam sudut pandang dan waktu tertentu. Sehingga dapat disimpulkan bahwa, *shot* memiliki cakupan aspek subjek, lokasi, waktu dan perspektif / sudut pandang dalam menampilkan sebuah peristiwa. Perspektif ini merupakan hasil dari interaksi jarak & sudut pengambilan gambar (hlm. 8).

*Shot* memiliki beragam jenis. Secara garis besar, *shot* dapat diuraikan menjadi 2 bagian besar. Pengategorian ini berdasarkan kepada atribut objek di dalam *shot* itu sendiri. Jenis pertama, berdasarkan kepada jumlah objek yang ditampilkan, sehingga dapat dibagi menjadi 4 jenis. Jenis kedua dibagi menjadi 11 jenis berdasarkan jarak objek dari kamera sehingga mempengaruhi ukuran objek yang ditampilkan di layar.

### **2.3.1. Berdasarkan Jumlah Objek**

Berdasarkan jumlah objek yang ditampilkan pada layar (*screen*), *shot* dapat dibagi menjadi 4 jenis: 1S, 2S, 3S dan GS. Jika hanya ditampilkan objek tunggal, *shot* tersebut termasuk ke dalam *one shot* / 1S (Zoebazary, 2010). Yang ditampilkan bisa seseorang, seekor hewan, sebuah benda, dan lain sebagainya. *One shot* biasanya dipakai untuk menekankan *background* serta roman (Bacher, 2013). *One shot* bisa juga dipakai sebagai penekanan kepada tokoh tertentu, seperti *Godzilla* dalam genre sci-fi Kaiju Eiga (Haley, 2014).

*Two shot* (2S), atau ‘fifty-fifty’ menampilkan 2 objek di dalam satu *screen*. *Two shot* biasanya ditampilkan lewat *medium shot*, menampilkan  $\frac{3}{4}$  bagian objek (Achlina dan Suwardi, 2011, hlm. 27). Objek yang dituju biasanya merupakan dua orang aktor/ aktris (Zoebazary, 2010, hlm. 267). *Two shot* biasanya dipakai sebagai sarana untuk menunjukkan interaksi. Contoh interaksi yang dimaksud seperti, dialog antar karakter dan interaksi karakter objek.

*Three shot* (3S) menampilkan 3 objek dalam satu *screen* yang sama. Sama seperti *Two shot*, 3S biasa ditampilkan dengan *medium shot* (Zoebazary, 2010, hlm. 261). Peletakan ketiga objek dalam 3S biasanya memakai komposisi *golden triangle / spiral*. Pemilihan kedua komposisi ini berfungsi untuk memecah kebosanan (Bacher, 2013). Selain itu, fungsi lainnya adalah untuk membangun kesan tertata pada ketiga objek yang ditampilkan (Vineyard, 2008).

*Group Shot* (GS) tentunya menampilkan jumlah objek di luar jumlah yang telah dibahas di atas, yaitu lebih dari 3 objek (Zoebazary, 2010, hlm. 123). Dalam GS, kelompok berperan sebagai objek (Achlina dan Suwardi, 2011, hlm. 83). Komposisi yang biasanya dipakai dalam *shot* ini adalah *golden rectangle*, untuk jumlah objek genap, maupun kumpulan *golden triangle* yang membentuk grup-grup kecil berisikan objek / karakter sejenis, untuk jumlah objek ganjil (Vineyard, 2008).

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 2.1. Jenis *Shot* berdasarkan Jumlah Objek  
(sumber: <https://id.pinterest.com/pin/382102349609407707/?lp=true>)

### 2.3.2. Berdasarkan Jarak Objek

Menurut Bowen & Thompson (2013), ukuran objek merupakan faktor utama yang memberikan nilai kepada sebuah *shot*. Pendapat ini selaras dengan pendapat Hitchcock dalam Mercado (2011) pada bukunya *The Filmmaker's Eye: Learning (and Breaking) The Rules of Cinematic Composition*. Hitchcock memaparkan betapa pentingnya ukuran objek dalam kaitannya dengan komposisi *shot* serta efeknya kepada alur naratif film dan persepsi penonton itu sendiri (hlm. 7-8). Aturan yang ditulis Hitchcock ini sederhana; ukuran objek dalam *frame* berelasi langsung dengan kepentingan naratifnya pada momen tersebut. Intinya, semakin besar ukuran dan semakin sedikit jumlah objek dalam sebuah *shot*, tensi dan

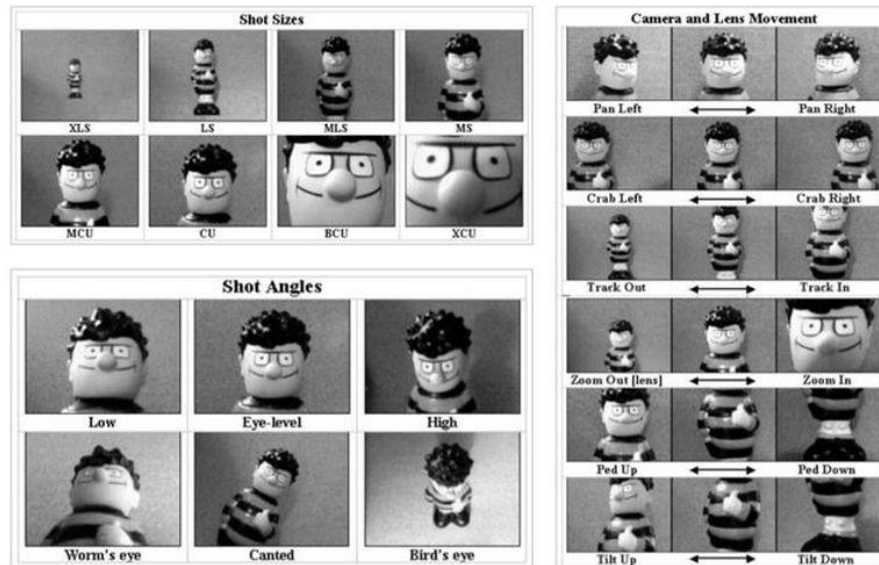
ketegangan yang dibangun dapat lebih memuncak. Apalagi jika penonton tidak tahu langsung arti dari objek tersebut (sebagai emphasis visual pada *shot*) karena terbatasnya petunjuk (naratif) yang ada (Mercado, 2011, hlm. 7-8). Aturan ini sejalan dengan teori *story-delayed* Glebas (2009) yang memberi petunjuk sedikit demi sedikit demi bergulirnya alur cerita.

Kembali kepada Bowen dan Thompson, ukuran objek yang ditampilkan dalam *shot*, sebenarnya merupakan keputusan *filmmaker*. Bagian yang penting ditampilkan dengan ukuran tertentu untuk selanjutnya dipersepsikan oleh penonton. Berdasarkan ukuran objek yang ditampilkan inilah, *shot* dapat dibagi menjadi 3 jenis utama, yaitu: *Close Up*, *Medium Shot*, dan *Long Shot* (hlm. 8). Masih menurut Bowen & Thompson (2013), ukuran objek yang ditampilkan dalam *shot* juga dipengaruhi oleh variasi jarak. Jarak yang dimaksud adalah jarak relatif objek terhadap kamera. Selain mempengaruhi ukuran objek yang audiens lihat dalam *screen*, hal ini juga mempengaruhi interaksi objek tersebut dengan objek lain di sekitarnya. Berdasarkan jarak objek inilah, jenis *shot* telah berkembang hingga terbagi menjadi 8 jenis berbeda, yang masing-masing memiliki keistimewaan, walaupun sama-sama berperan mengefektifkan fungsi ekspresi & *storytelling* (hlm. 11).

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



## Camera Shots, Angles and Movement



Gambar 2.2. Ragam Jenis Shot

(sumber: <https://sites.google.com/site/andreeaenachedfpr1101/projects-and-exercises/06---simple-shots>)

Menurut Zoebazary (2010), *Close up/ CU* (hlm. 69), identik dengan pengambilan gambar jarak dekat yang mengekspos bagian kecil suatu objek (hlm. 56). Bagian kecil tersebut seperti detail benda yang dapat menjadi petunjuk/ *hint* pada *shot/ scene* berikutnya, maupun emosi karakter dalam *head shot* (Rousseau dan Phillips, 2013, hlm. 112). Vineyard (2008) menambahkan, CU biasanya mengeksplorasi objek kecil yang diperbesar, maupun objek ukuran menengah ke besar yang terpotong di layar. Bowen dan Thompson (2013) mengingatkan untuk berhati-hati dalam penggunaan CU. Hal ini berdasarkan kepada penilaian relatif penonton yang bisa saja tidak menyukai objek yang ditampilkan secara *close-up* (hlm. 10). Kesimpulannya, CU lebih berbicara tentang aspek identitas, keadaan (subjek, objek, maupun lingkungan), dan waktu (hlm. 19).

*Extreme close up* (ECU/XCU) biasanya dipakai kepada karakter. ECU/XCU hanya mengeksploitasi salah satu bagian tubuh/aksesori di bagian tubuh tertentu (Vineyard, 2008). Menurut Bordwell dan Thompson (2013), ECU/XCU juga bisa dipakai untuk mengekspos suatu objek tertentu, tanpa harus memiliki kontak langsung dengan subjek. Dikarenakan tidak adanya ruang sama sekali terhadap elemen *environment* sekitar, *shot* yang termasuk dalam *closed shot* ini (Mercado, 2011, hlm.10) perlu diberikan konteks terlebih dahulu dari adegan sebelumnya. Minimal, ECU/XCU harus tetap dapat menampilkan aspek waktu dan kausalitas (kapan dan bagaimana). Selain dapat dipakai pada film dokumenter, *shot* ini juga sering dipakai dalam narasi fiksi, bergantung kepada *visual style* yang dipilih (hlm. 21). ECU/XCU sendiri memberikan efek intens pada film (Rousseau dan Phillips, 2013, hlm. 112).

*Big close up* (BCU) disebut juga *tight CU/ choker*. Sebutan ini merujuk pada *shot* yang hanya mengeksploitasi fitur utama wajah karakter. Hal ini membuat ujung atas dan bawah kepala karakter terpotong. Oleh karena itu, BCU juga biasa disebut *in your face framing*. *Shot* ini bersifat intim karena menyampaikan emosi lewat detail wajah. Singkatnya, BCU adalah soal karakter dan perasaannya, entah itu di dalam atau luar ruangan (Bordwell dan Thompson, 2013, hlm. 20).

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

*Medium close up (MCU)/bust shot* biasanya mengeksploitasi bagian wajah hingga ke dada & pundak karakter (Rousseau dan Phillips, 2013, hlm. 112). Kadang disebut ‘two-button’ (2 kancing) karena tepat memotong di daerah sekitar kancing kedua dari bagian atas kemeja. *Shot* ini memuat banyak informasi terkait subjek & sekelilingnya. Audiens biasanya akan langsung terfokus kepada wajah subjek jika tidak ada distraksi dari latar belakang/sekeliling *environment*-nya. Secara umum, *shot* ini memberitahu tentang latar (waktu & tempat) subjek beserta keadaannya (Bordwell dan Thompson, 2013, hlm. 18).

Menurut Zoebazary (2010), *medium shot (MS)* memiliki jarak lebih dekat kepada objek, jika dibandingkan dengan LS. Jika objek yang ditampilkan merupakan subjek (manusia), bagian pinggang ke ataslah yang disorot. Tanpa disadari, MS merupakan *shot* dengan porsi tampil terbesar dalam film (hlm. 159), terutama di Barat (Rousseau dan Phillips, 2013, hlm. 112). Hal ini karena MS fokus menampilkan suatu gambaran objek tunggal berukuran sedang beserta gerakannya. Perlu diperhatikan bahwasanya MS memiliki batasan *frame* yang cukup ketat/sempit sehingga gerakan yang ditampilkan pun agaknya terbatas, supaya tidak terpotong ujung *frame* itu sendiri. Sebagai tambahan, Bowen dan Thompson (2013) mengatakan, MS memberikan kesan nyaman tersendiri oleh jangkauan visualnya yang familiar karena mendekati cara manusia melihat lingkungan sekitarnya (hlm. 8-9). Oleh karena itu pula, MS malah membutuhkan informasi lebih terperinci yang menjelaskan latar (tempat & waktu) sebab manusia lebih fokus terhadap sesamanya, dibanding lingkungannya. Secara

khusus, MS menjadi *shot* transisi, yang menjembatani LS dengan CU, pada suatu adegan orientasi/ introduksi (Achlina dan Suwardi, 2011, hlm. 109).

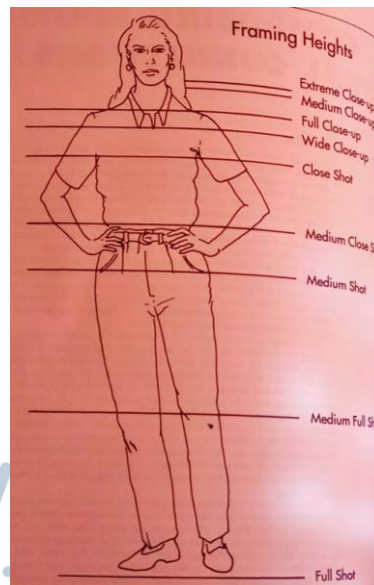
*Medium long shot* (MLS) biasanya memotong di bawah pinggang hingga ke atas lutut, tergantung kebutuhan. MLS juga dikenal sebagai ‘cowboy shot’. Hal ini merujuk kepada film *Western*, yang menonjolkan pistol yang terikat di area paha. *Shot* jenis ini lebih menggambarkan latar waktu & subjek. MLS dapat pula digabungkan dengan 3S/GS untuk menunjukkan urutan/perkumpulan karakter (Bordwell dan Thompson, 2013, hlm. 16).

*Full shot* (FS)/ *full body* adalah *shot* yang mencakup secara lengkap tubuh karakter beserta lingkungannya. Fokus (*focal point*) *shot* biasanya terdapat pada karakter. Walaupun begitu, *environment* juga masih bisa audiens perhatikan. Hal ini membuat FS tetap bisa menjadi *establishing shot* (EST). EST berfungsi mengenalkan latar (waktu, tempat, dan suasana) pada film (Bordwell dan Thompson, 2013, hlm.15).

*Long shot* (LS) memiliki beragam fungsi. Fungsi utama LS adalah memperlihatkan objek yang sangat besar dan luas dengan porsi karakter tidak lebih dari sepertiga ukuran layar. Selain itu, LS digunakan menjadi *set-up* maupun transisi *scene* setelah *establishing shot* (Rousseau dan Phillips, 2013, hlm. 113). LS juga dipakai untuk menangkap pemandangan dan menggambarkan suasananya (Bacher, 2013) beserta hubungannya dengan karakter (Zoebazary, 2010) dan latar waktunya, secara fisik maupun spasial (Bowen & Thompson, 2013, hlm. 8).

Masih menurut Bowen & Thompson (2013), LS juga cocok untuk menampilkan aksi karena menampilkan subjek secara penuh.

*Extreme long shot (ELS)/wide shot (WS)/very long shot (VLS)/very wide shot (VWS)* merupakan *shot* yang hampir tidak mungkin dilakukan di dalam ruangan kecuali memang ruangnya sangat luas (contohnya seperti hanggar pesawat). *Environment* menjadi fokus utama *shot* ini. Pergerakan karakterlah yang selanjutnya akan menarik kamera mendekat. ELS & WS sama-sama merupakan *establishing shot (EST)*, hanya saja memiliki sedikit perbedaan fungsi. Menurut Rousseau dan Phillips (2013), perbedaan hanya terletak pada *character blending*, di mana pada ELS, tak ada karakter yang menonjol, sedangkan pada WS, penonjolan karakter sering dibuat sebagai transisi terhadap *setting* berikutnya (hlm. 113).



Gambar 2.3. Jenis *Shot* berdasarkan Jarak Kamera dengan Objek  
(Katz, 1991)

## 2.4. Perancangan *Shot*

Perancangan *shot* sangatlah penting. Hal ini berkenaan fungsinya dalam mengontruksi makna. Makna tidak hanya didapat lewat *single shot* yang menohok. Makna juga didapat lewat rangkaian *shot (scene)* yang tetap membuat audiens awas dan mengikuti alur cerita, maupun gerakan tokoh atau objek yang ditampilkan (Bacher, 2013). Berikut adalah beberapa prinsip yang menjadi dasar dalam perancangan *shot*.

### 2.4.1. Komposisi

Sebagai unit visual, tentunya, *shot* (dan objek di dalamnya) dapat disunting, diatur, dan dikomposisikan. Menurut Zoebazary (2010), *shot composition* berarti susunan elemen-elemen utama (objek) dalam sebuah *frame* (hlm.230). Proses pengomposisian inilah yang dipahami sebagai salah satu bagian dalam perancangan *shot*. Hal ini erat kaitannya dengan *mise en scene*, pengartikulasian ruang sinematik dalam film (Zoebazary, 2010). Masih menurut Zoebazary (2010), *mise en scene* mencakup banyak unsur, termasuk di dalamnya; ruang gerak tokoh, wilayah kuasa/imperatif, beserta maksud dari posisi kamera terhadap objek (hlm. 162). Pun, komposisi berkaitan erat dengan *staging* dan gerakan (koreografi) karakter, sebagai *background* maupun *foreground*, dalam *setting* (Bacher, 2013).

Aspek rasio merupakan ukuran lebar banding tinggi dalam format gambar bergerak (Mercado, 2011, hlm. 6). Rasio HD (16:9 atau 1,78:1) menjadi populer dewasa ini. Hal ini disebabkan karena kemiripannya dengan area pandang manusia (Bowen dan Thompson, 2013). Peran aspek rasio sangatlah signifikan

dalam mengatur komposisi *shot* secara keseluruhan karena aspek rasio menentukan 'bingkai' gambar (*frame*) itu sendiri (Bacher, 2013). Aspek rasio ini pula yang menjadi arahan dalam menggambar *storyboard* (Rousseau dan Phillips, 2013).

*Frame* sebenarnya hanyalah 2 dimensi. Sehingga, sumbu *frame* hanya terdiri dari (x,y) yaitu, horizontal dan vertikal. Hanya saja, terdapat efek kedalaman dari komposisi, yang bisa dilakukan dan diterapkan dalam perancangan *shot*. Oleh karena itulah, terdapat pula sumbu (z) yang menentukan aspek spasial (rata / tidaknya) *frame* (Mercado, 2011, hlm. 6). Kedalaman yang tercipta ini dinamakan *depth cue* (Block, 2013).

Selain itu, terdapat pula teori Block (2013) yang membaca penyusunan elemen komposisi *shot* ke dalam elemen garis & bidang yang lebih sederhana yang dapat dibedakan menjadi komposisi *contrast & affinity* (persamaan dan perbedaan). Frutiger (1989, hlm. 346) menambahkan, keterbacaan susunan tersebut dapat ditinjau lebih mendetail. Misalkan, jika membentuk bidang segitiga, mengindikasikan agresifitas dan ancaman. Persegi untuk stabilitas / kekakuan (*affinity*) dan lingkaran untuk fleksibilitas / keluwesan.

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

#### 2.4.2. Perspektif

Perspektif tercipta dari sudut pandang kamera terhadap objek. Bisa dibilang, sudut pandang kamera merupakan sudut pandang audiens. Hal ini dikarenakan sudut pandang tersebutlah yang audiens nikmati saat menonton film (Zoebazary, 2010). Otomatis, *angle* (sudut pengambilan gambar oleh lensa kamera) dan *height* (tinggi rendahnya posisi lensa kamera dalam mengambil gambar) menjadi kunci penting dalam menampilkan kesan tertentu terhadap suatu adegan (Vineyard, 2008).

*Angle* memiliki beragam jenis berdasarkan pada sudut dan ketinggiannya. *High angle* mengambil gambar objek lebih tinggi dari garis mata audiens sehingga membuat objek terlihat mengecil. Objek terlihat lebih tidak dominan, hina dan pasif (Zoebazary, 2010, hlm. 127). Sementara itu, *eye level* memberikan kesan wajar karena sejajar dengan mata audiens, membuat objek nyaman dipandang (Zoebazary, 2010, hlm. 100). Lalu, *low angle* memberikan kesan ‘perspektif besar’. *Angle* ini membuat objek terlihat dominan, kuat dan berwibawa (Zoebazary, 2010, hlm. 150). Selain itu, masih ada juga *dutch / tilted / canted angle*, di mana posisi lensa dibuat miring dalam derajat tertentu/ diagonal terhadap bidang horizon. Komposisi yang terlihat tidak stabil karena banyaknya elemen diagonal yang ditampilkan pada layar menghasilkan suasana yang tidak nyaman terhadap audiens, seperti ketegangan dan kebingungan (Mercado, 2011, hlm. 101).

U M 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



### 2.4.3. Pergerakan

Pergerakan yang dimaksud dapat dibagi menjadi 2 bagian yang sama penting. Bagian pertama adalah pergerakan karakter dan objek dalam *setting* (latar). Walaupun berhubungan erat dengan *shot*, akan tetapi penjelasan terperinci mengenai teori pergerakan ini tidak akan dibahas mendalam. Hal ini dikarenakan kaitannya yang lebih erat dengan bidang kajian animasi. Yang akan dibahas di sini adalah bagaimana posisi dari pergerakan tersebut (*staging*) beserta arah gerak (*line of action & arc*)-nya, berpengaruh pada komposisi *shot*.

Selain itu, pergerakan yang kedua adalah pergerakan kamera. Pergerakan kamera juga sama pentingnya karena, biasanya, mengikuti karakter (Bacher, 2013). Hanya saja, dalam format layar *widescreen* (1,85:1), aturan *following camera* ini menjadi tidak begitu diperlukan karena gambar yang ditampilkan, dari tangkapan lensa, sudah cukup lebar dan memuat cukup banyak informasi (Bacher, 2013). Malahan, pergerakan kamera dalam format *widescreen* seharusnya dipilih seminimal mungkin demi menampilkan detail yang diperlukan saja (Bacher, 2013). Menurut Zoebazary (2010), *camera movement* juga memerlukan pertimbangan tersendiri terhadap perspektif dan *angle* (hlm. 40).

Gerak kamera dapat dibagi 2 berdasarkan dimensi layar. *Pan/panning* merupakan gerak kamera pada sumbu x (horizontal). Mudahnya, *panning* menggerakkan kamera dari kiri ke kanan (*pan right*) atau sebaliknya (*pan left*) (Zoebazary, 2010, hlm. 185). Sementara itu, *tilt/tilting* merupakan gerakan kamera pada sumbu y (vertikal). Singkatnya, *tilting* menggerakkan kamera dari atas ke

bawah dan sebaliknya, mendongak/*tilt up* dan menunduk/*tilt down* (Zoebazary, 2010, hlm. 262).

Lalu, gerakan kamera dibagi menjadi 3 jenis berdasarkan jenis penyangganya. Pertama, *handheld* merupakan gerak kamera yang lebih fleksibel. Hal ini dikarenakan penyangga kamera langsung menggunakan tangan (Zoebazary, 2010, hlm.125) demi mendapatkan efek *handshake*. Hal ini berlawanan dengan *steadicam*. Istilah ini merujuk kepada alat penyangga kamera, baik pada tubuh maupun permukaan lainnya, yang mengurangi guncangan. (Zoebazary, 2010, hlm. 242). Efek yang dihasilkan hampir menyerupai *drone*, di mana kamera serasa mengambang di udara. Alat bantu lainnya untuk menyangga kamera (beserta *cameraman*-nya sekaligus) adalah *crane* (Zoebazary, 2010, hlm.67). Gerakannya meliputi *crane up,down,in* dan *out*.

Selain itu, terdapat 2 gerakan kamera yang mempengaruhi *depth cue*. *Track* merupakan gerakan kamera mendekat (*track in*) maupun menjauhi (*track out*) objek yang dituju (Zoebazary, 2010, hlm. 264). Tidak seperti *zoom*, *track* masih menjaga perspektif gambar yang diambil (Rousseau dan Phillips, 2013). Sementara itu, *zoom* sebenarnya hanyalah gerak lensa (optis) untuk maju (*zoom in*) dan ‘seolah-olah’ mendekatkan subjek yang dibidik. Dan sebaliknya, gerakan untuk mundur dan ‘seolah-olah’ menjauhkan subjek yang dibidik (*zoom out*). *Zoom* memberikan efek distorsi pada perspektif. Salah satu fenomenanya adalah *vertigo effect (dolly zoom)* di mana perspektif terkesan *hosepiping* karena perubahan *in-vision* perspektif kamera (Zoebazary, 2010, hlm. 287).

#### 2.4.4. Fokus

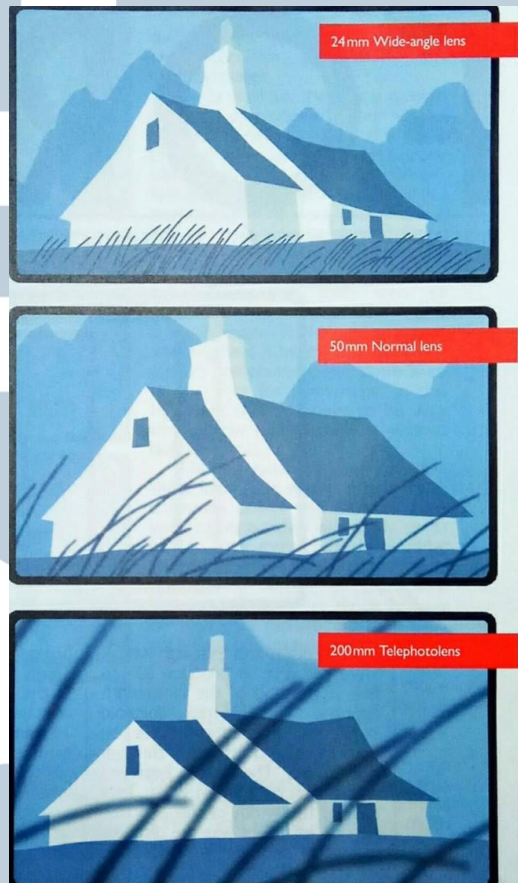
Fokus di sini berkaitan konteksnya dengan lensa kamera. Lensa kamera memiliki beragam fokus berdasarkan nilai *focal length*-nya. Nilai ini diukur dalam satuan mm. Permainan penggunaan beragam fokus sudah lama dikenal dalam dunia *live-action*. Hal ini tentunya dapat diterapkan pula dalam animasi, walau metode untuk mencapai (ketajaman fokus dan *blur*)-nya berbeda.

Secara umum, fokus terbagi menjadi 3 jenis berdasarkan nilai panjang fokal lensa. Pertama, *wide lens*/ lensa luas memiliki nilai panjang fokal lebar. Nilainya berada pada kisaran 20-35 mm. Lensa ini memberikan akses mata untuk menangkap hamparan *landscape* yang luas dengan *deep focus* (semua terlihat detail/ jelas). Hal ini sangat cocok dalam menonjolkan *mood* pada *establishing shot*/ EST (Bacher, 2013).

*Normal lens*/ lensa normal memiliki nilai panjang fokal standar. Nilainya berada pada kisaran 50 mm. Lensa ini memberikan sudut pandang yang persis sama dengan mata manusia. Penggunaannya meningkatkan kesan realistis pada *screen* (Bacher, 2013). Biasanya penggunaan lensa ini dipadukan dengan *shallow focus* (fokus sempit, terfokus pada satu hal) sehingga kesan *exaggeration* pada perspektif ditekan seminimal mungkin.

Masih menurut Bacher (2013), lensa panjang merupakan pilihan yang paling menarik. Hal ini dikarenakan efeknya yang dapat membuat *visual language* tertentu. Lensa panjang bernilai fokal di atas 150 mm. Keunggulannya terletak dalam mengeksplorasi dan mengeksploitasi detail dari jarak yang sangat jauh.

Akan tetapi, lensa panjang juga memiliki keterbatasan fokus (*shallow focus*) dan sudut pandang/ perspektif (*point of view*). Hal ini berpengaruh dalam membentuk komposisi *shot*, terutama *parallel lines*.



Gambar 2.4. Jenis Fokus berdasarkan Variasi *Focal Length*  
(Bacher, 2013)

## 2.5. Prinsip Perancangan *Shot*

Prinsip perancangan *shot* merupakan kaidah-kaidah umum yang harus diperhatikan dalam pembuatan film. Hal ini berguna untuk membuat audiens tetap bisa mengerti dan mengikuti alur narasi film secara antusias. Singkat kata, prinsip-prinsip ini bermain dengan ketertarikan mata audiens kepada layar beserta

rasa keingintahuan audiens mengenai keberlanjutan jalan cerita film yang sedang ditonton. Hal ini terutama berhubungan dengan aspek ekspektasi, apakah sesuai atau tidak (baik secara positif/ terkejut, maupun secara negatif/ kecewa) (Glebas, 2009). Berikut adalah keempat prinsip tersebut.

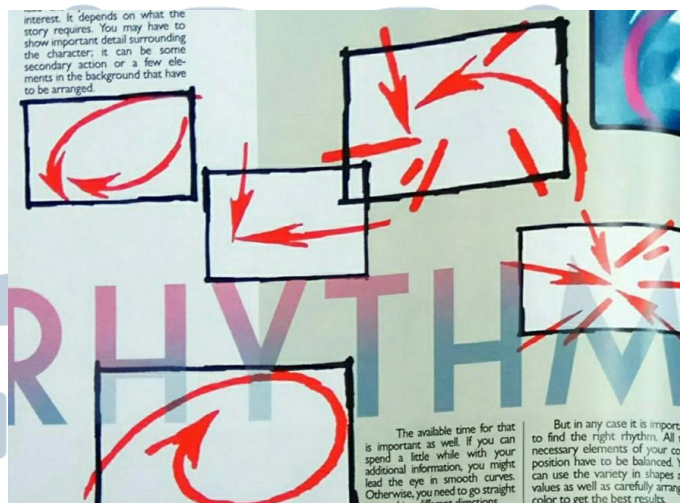
Keteraturan (*order*) dapat diartikan sebagai kerapihan dalam penyusunan. Dalam film, prinsip ini menjadi penting dalam proses *take* yang berulang. Dalam konteks *shot*, prinsip ini berkaitan erat dengan aspek komposisi. Penerapan prinsip ini dilakukan demi terciptanya kontinuitas. *Matching the look* merupakan prinsip kontinuitas yang dimaksud. *Matching the look* berarti terjadi keselarasan dan keidentikan antara bentuk objek, penempatannya serta unsur spasial lainnya dalam *shot* yang berbeda, di tempat yang sama (Zoebazary, 2010, hlm. 157).

Keseimbangan (*balance*) dapat berarti sama atau sebanding. Dalam konteks perancangan *shot*, keseimbangan lebih diartikan sebagai persebaran merata elemen-elemen penyusun *shot* itu sendiri. Tentunya, hal ini lebih erat kaitannya kepada aspek komposisi dalam *line-up asset*, terutama dalam bagian *environment* (Bacher, 2013). Tugas seorang direktor tak hanya dalam mengomando penyusunan. Direktur juga mengantisipasi 'ketidakmampuan dalam penyusunan' dengan tata kamera dan pengambilan gambar yang hampir mendekati kebutuhan narasi (Glebas, 2009).

Kesederhanaan, secara umum, berarti tidak kurang maupun lebih, pas secara kuantitas. Begitupula dalam konteks perancangan *shot*, haruslah terdapat aspek kesederhanaan. Dengan begitu, audiens merasa tetap nyaman atas keadaan

terkontrol (film) yang ditampilkan, tanpa menyadarinya. Audiens tidak merasa terlalu kosong karena banyaknya *negative space*. Pun, audiens tidak merasa terlalu ‘penuh’ karena gerakan kamera yang memusingkan pada beragam detail objek (Bacher, 2013).

Ritme/ irama berarti alunan yang teratur. Dalam konteks *shot*, ritme adalah keteraturan berulang, pada semua aspek dalam *screen*, yang mengikuti dan menghasilkan pola (alunan) tertentu. Pola tertentu inilah yang membedakan satu film dengan lainnya karena telah dibangun dalam *scene* (kumpulan *shot*), berlanjut pada *sequence* (kumpulan *scene*) hingga menjadi sebuah film secara utuh. Dapat disimpulkan, ritme erat kaitannya dengan *style/gaya*, baik secara individual (per kreator dalam tiap bagian kerja) maupun secara keseluruhan (per film). Pola ini yang Mercado (2011) katakan sebagai salah satu unsur dalam pembacaan makna literal (makna langsung) film dalam *image system* (hlm. 21).



Gambar 2.5. Jenis Ritme dalam Perancangan *Shot*

(Bacher, 2013)

Kejutan merupakan salah satu elemen penting dalam ritme perancangan *shot*. Kejutan sendiri dapat berarti sesuatu yang tak diduga, tiba-tiba, dan mengguncang. Akan tetapi, kejutan yang tak diduga ini, belum tentu tidak memiliki awal mula. Kejutan pun membutuhkan ‘gaya penyampaian’ antisipasinya tersendiri, sehingga tak hanya berfungsi sebagai pemecah kebosanan. Kejutan juga bisa berfungsi sebagai penyelesaian akan konflik / komplikasi yang tertunda maupun keberlanjutan kejelasan dari informasi-informasi yang telah ditampilkan sebelumnya. Tak hanya dalam genre horor, kejutan juga sering ditampilkan dalam genre laga.

## 2.6. Genre Laga

Dalam buku *Film: A Critical Introduction*, Pramaggiore dan Wallis (2008) mengatakan bahwasanya genre adalah alat pengelompokan seni, termasuk untuk film. Lebih lanjut, genre merujuk kepada konvensi berdasarkan tema, karakteristik, *style*, dan rangkaian naratif (hlm. 374). Konvensi naratif inilah yang menjadi kriteria utama dalam mendefinisikan genre (Schatz dalam Pramaggiore dan Wallis, 2008). Animasi sendiri dapat menyampaikan semua genre karena statusnya sebagai medium film (Bird dalam Bordwell dan Thompson, 2013, hlm. 386). Salah satu genre yang dapat disampaikan lewat animasi adalah genre laga.

Pada buku *Sinema dalam Sejarah: Laga & Petualangan*, Wilshin (2010) mengemukakan bahwa secara naratif genre laga berfokus kepada plot sederhana, tentang kebaikan melawan kejahatan. Plot ini disampaikan lewat pertunjukan aksi berbahaya, yang ditampilkan secara spektakuler dan mengagumkan (hlm.5). Tak

bisa dipungkiri bahwa sekuens aksi menjadi pusat dari genre laga (Pramaggiore dan Wallis, 2008). Tambahan efek spesial dan visual pun kadang digunakan pada film laga guna menambah kesan spektakuler pada sekuens aksi tersebut. Penggunaan efek tambahan, penyampaian cerita lewat aksi berbahaya serta kesederhanaan plot menjadi tiga ciri khas utama film bergenre laga.

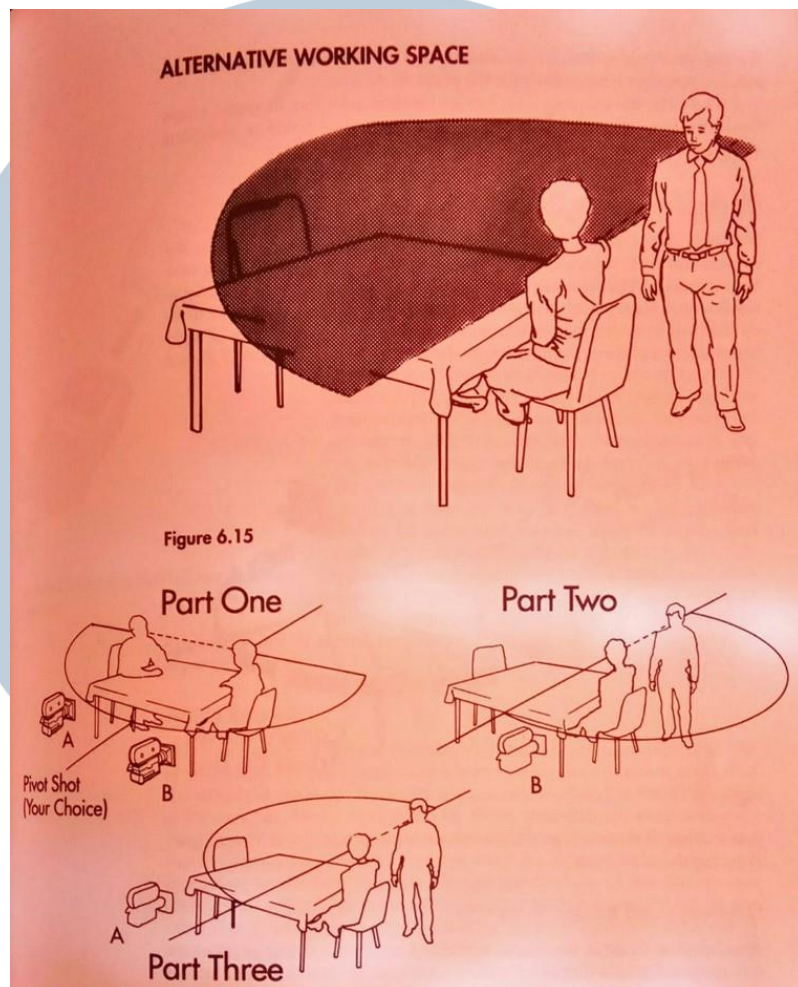
## **2.7. Prinsip Perancangan *Shot* dalam Genre Laga**

Dalam bukunya, *Film Directing Shot by Shot: Visualizing from Concept to Screen*, Katz (1991) menuliskan prinsip perancangan *shot* dalam genre laga. Hal merupakan pengembangan lebih lanjut dari prinsip perancangan *shot* yang telah dijabarkan sebelumnya. Pada intinya, perancangan *shot* dalam genre laga memiliki fleksibilitas yang lebih tinggi. Fleksibilitas ini terutama berkaitan dengan kaidah *180<sup>o</sup> rule*, *30<sup>o</sup> rule* dan *jump cut*. Berikut adalah 2 aturan utama perancangan *shot* dalam genre laga:

### **2.7.1. *Eye-Lead Direction***

Mengadopsi dari teori *shot* dengan dialog, *eye-lead direction*/ arah pandang mata karakter menjadi kunci utama dalam menentukan garis imaji *180<sup>o</sup> rule*. Penambahan karakter baru biasa dipakai untuk menciptakan garis ‘pembantu’ *screen direction*. Hal ini berguna untuk menghindari *jump cut*. Dalam animasi, sedikit gerakan kepala yang berubah sudut, baik horizontal maupun vertikal, bisa sangat membantu untuk masalah kontinuitas. Minimal, gerakan mata karakter terjadi, sehingga arah pandangnya terdefinisikan (Katz, 1991).

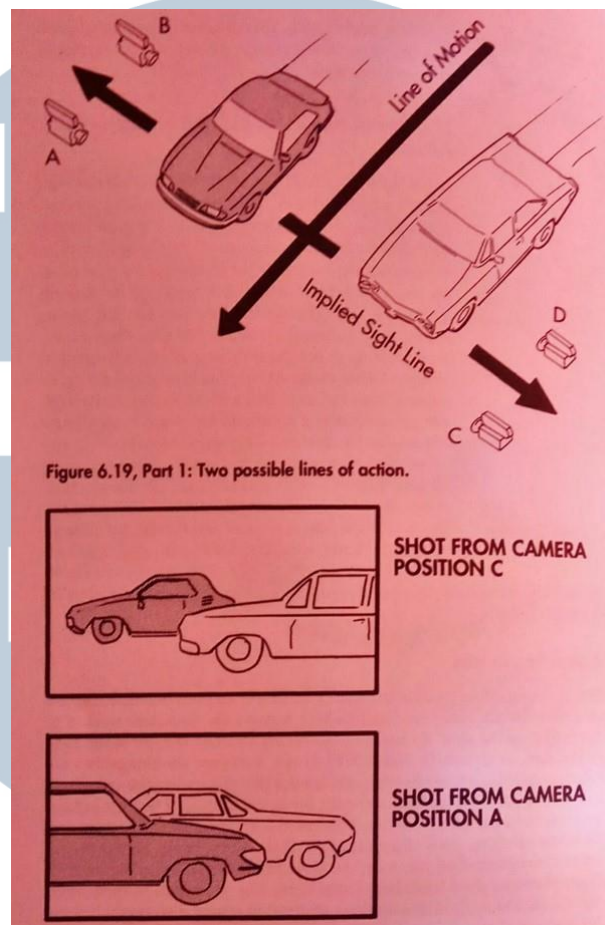




Gambar 2.6. *Eye-lead Direction* dalam Perancangan Shot  
(Katz, 1991)

### 2.7.2. *Main-Action Line*

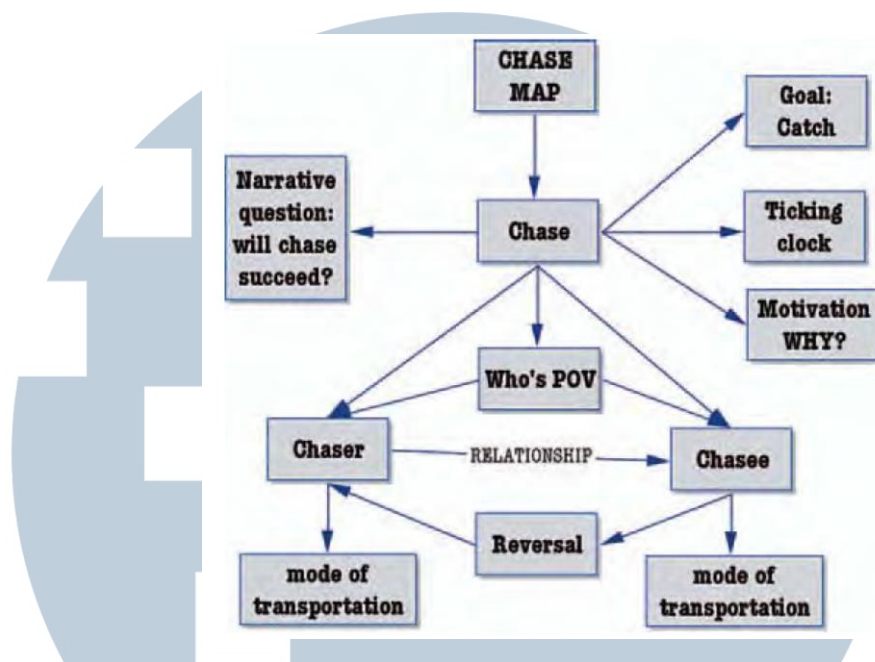
Sementara itu, *main-action line* merupakan padanan dari *line of action*, dalam animasi. Singkatnya, *main-action line* merupakan arah gerak dominan subjek dalam *shot*. Arah gerak ini dipersepsikan sebagai sebuah garis. Garis ini membantu direksi. Hal ini menjadi penting jika tidak dimungkinkan untuk memperlihatkan mata atau arah hadap tokoh demi kepentingan narasi (Katz, 1991).



Gambar 2.7. *Main-action Line* dalam Perancangan *Shot* dalam Genre Laga  
(Katz, 1991)

## 2.8. Pengejaran

Pengejaran dapat dijadikan pembahasan tersendiri. Dalam film laga, pengejaran merupakan salah satu aksi yang penting. Pun, keberadaan teori khusus pengejaran dibahas oleh Glebas (2009), Kenworthy (2009) dan Bettman (2013). Glebas sendiri lebih berfokus kepada unsur naratif dari pengejaran. Menurutnya, sebuah pengejaran baru bisa terjadi jika minimal terdapat unsur karakter (pengejar dan yang dikejar), keadaan (motivasi dan tujuan pengejaran) serta pertanyaan naratif (apakah pengejaran berhasil / tidak).



Gambar 2.8. Skema Unsur Naratif Pengejaran

(Glebas, 2009)

Sementara itu, Kenworthy lebih berfokus kepada teknik sinematografis dan komposisi *shot* untuk menampilkan pengejaran itu sendiri. Secara komposisi, konsistensi peletakan karakter menjadi kunci dalam memvisualkan adegan pengejaran. Jarak kamera dan karakter perlu dijaga dalam hubungannya dengan kontinuitas dan narasi. Selain itu, Kenworthy menambahkan bahwasanya ketegangan dapat dibangun dengan mengurangi penampilan pihak pengejar. Hal ini membuat audiens terfokus kepada situasi-kondisi korban, yang dikejar (hlm. 39).

Menurut Bettman (2013, hlm.132-154), pengejaran mengandalkan unsur kecepatan. Oleh karena itu, *motion blur* menjadi penting. Hal ini berguna untuk menunjukkan kecepatan pada gambar. Hal ini mendukung *visual storytelling* berkenaan pengejaran itu sendiri. Secara lebih terperinci, Bettman menjelaskan hal tersebut dengan studi kasus film *Point Break* (Bugelow, 1991).

Kecepatan dalam pengejaran juga dapat ditonjolkan dengan cara lain. Dalam uraiannya pada pengejaran di film *Point Break*, Bettman mendapati kecepatan dapat ditampilkan dengan menaruh lebih banyak elemen visual vertikal di dalam komposisi *shot*. Secara sinematografis, hal ini ditunjang dengan pengambilan gambar menggunakan *long lens*. Hal ini dimaksudkan untuk memudahkan terjadinya *depth & motion blur*. *Blur* tercipta karena kelemahan *shallow focus* yang *long lens* miliki.

Teknik *montage* dengan *quick cut*, yang mengisolasi setiap karakter (pengejar dan yang dikejar), juga disarankan. Glebas (2009) menambahkan, teknik ini dapat memberikan kesan aktif karena menampilkan aksi dari kedua belah pihak. Teknik ini juga dapat dapat memecah kebosanan dan mempersingkat durasi. Akan tetapi, teknik ini juga beresiko membingungkan penonton. Mengatasi dampak kebingungan tersebut, teknik *tie-in* (kamera mengikuti karakter) dapat pula digunakan, digabungkan dengan teknik *staging countering* (sudut kamera memutar, berlawanan arah gerak dengan karakter) untuk menyiasati *screen direction*.

