



### **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 hasil dari sekumpulan gambar berkesinambungan yang kemudian menampilkan suatu gerakan. Williams (2001) menjelaskan bahwa ide untuk membuat kumpulan gambar bergerak hingga membentuk suatu aksi telah lama dilakukan oleh manusia. Proses yang disebut animasi ini dimulai secara tradisional di dinding gua hingga pembuatan film animasi komputer mulai dikenal (hlm. 11-20). Lalu menurut Thomas & Johnston (1981), proses animasi ini sudah ada sejak dulu karena manusia mendapat dorongan untuk menciptakan citra dari hal-hal yang ada disekelilingnya, membentuk sesuatu yang memiliki kehidupan. Saat menciptakan citraan ini, manusia dapat membuatnya secara realis dan sesuai dengan kenyataan yang ia lihat. Manusia dapat pula melebih-lebihkan aksi dan emosi yang dibuat.

##### 2.1.1. Teknik Animasi 2D Komputer

Perkembangan teknik animasi saat ini mengikuti kemajuan teknologi, terutama komputer. Berawal dari teknik animasi menggunakan pensil dan kertas yang disebut sebagai cara tradisional mengalami pergantian dengan mulai dikenalnya *computer graphic* atau teknik animasi menggunakan komputer baik 2D maupun 3D, hingga kemudian pada tahun 1980an keluar film animasi penggabungan animasi tradisional dan *computer graphic* dengan judul *Who Framed Roger Rabbit* (Jones & Oliff, 2007). Animasi berupa 2D yang dikerjakan menggunakan

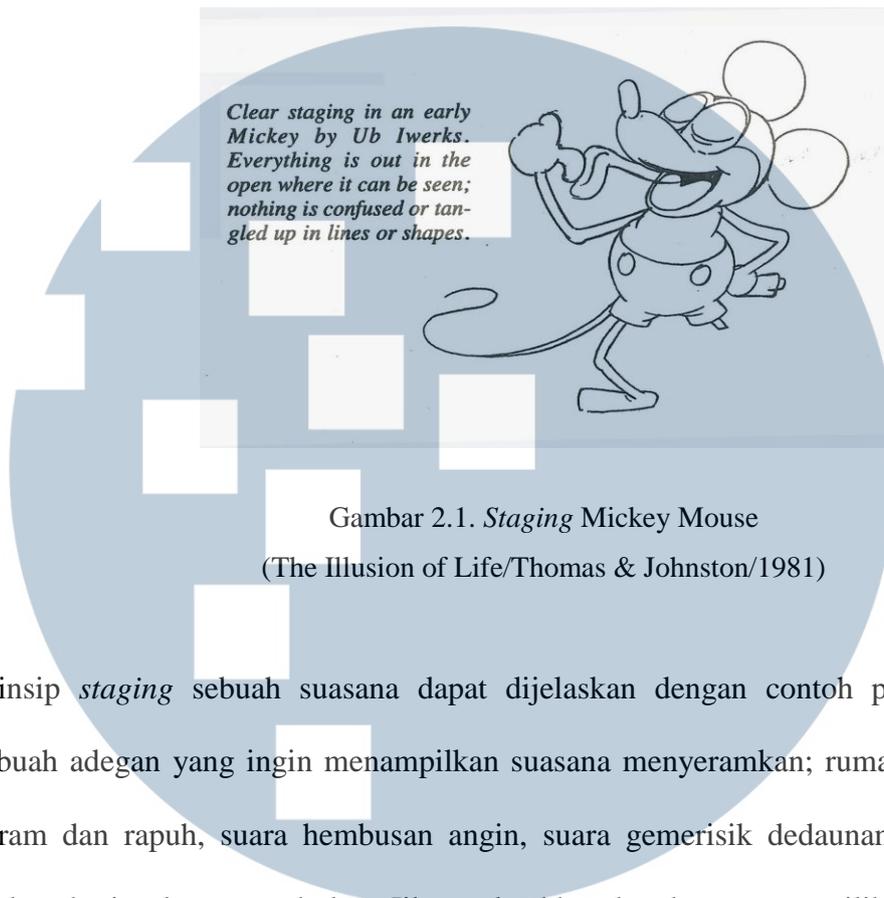
komputer dapat berupa kumpulan gambar buatan tangan sama seperti cara tradisional namun dipindahkan ke digital atau langsung di komputer menggunakan *software* tertentu.

## **5.2. 12 Prinsip Animasi**

Prinsip-prinsip di dalam dunia animasi yang dikenal sebagai 12 prinsip animasi berasal dari berbagai istilah yang dipakai pada masa awal studio animasi Disney dibentuk (Thomas & Johnston, 1981). Para animator di studio Disney, terutama Frank Thomas dan Ollie Johnston, mencari cara untuk mengembangkan dan memperbaiki urutan gambar dengan lebih baik agar dapat membentuk hasil animasi yang luwes dan memuaskan hasilnya. Dalam perkembangannya, 12 prinsip animasi ini tidak hanya berlaku untuk animasi tradisional yang dilakukan dengan pensil dan kertas, tapi juga berlaku dalam pembuatan animasi 3D.

### **2.2.1. Staging**

*Staging* adalah salah satu prinsip dalam 12 prinsip animasi yang disampaikan Thomas & Johnston (1981). Penjelasan akurat mengenai *staging* adalah suatu cara untuk merepresentasikan sebuah ide secara akurat dan jelas. Sebuah aksi atau gerak-gerik yang akan dilakukan atau ditampilkan harus ditata agar dapat dimengerti, agar sebuah emosi dan ekspresi wajah dapat dilihat, agar suasana yang hendak disampaikan dapat dirasakan oleh penonton. Apa yang akan diperlihatkan dalam adegan tersebut harus direncanakan dengan aspek-aspek tata letak di dalamnya.



Gambar 2.1. *Staging* Mickey Mouse  
(The Illusion of Life/Thomas & Johnston/1981)

Prinsip *staging* sebuah suasana dapat dijelaskan dengan contoh perencanaan sebuah adegan yang ingin menampilkan suasana menyeramkan; rumah tua yang suram dan rapuh, suara hembusan angin, suara gemerisik dedaunan, waktu di malam hari gelap tanpa bulan. Jika meletakkan benda yang memiliki unsur tak sesuai seperti kumpulan petak bunga akan membuat suasana seram tidak tersampaikan (hlm. 53-56).

Dalam merencanakan *staging* sebuah gerakan atau aksi yang akan dilakukan tokoh, cara menggambarkan aksi tokoh tersebut harus jelas. Tokoh melakukan satu gerakan dari awal hingga akhir, sebelum berlanjut ke gerakan berikutnya. Fokus utama yang akan diperlihatkan dalam suatu adegan tidak boleh tertutup oleh adegan lain yang dapat mengalihkan perhatian penonton dari gerakan utama yang membawakan alur cerita utama.

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

### 5.3. Komposisi Visual

Menurut Thompson & Bowen (2009), komposisi adalah suatu kesatuan seni yang disusun dari bagian-bagian praktek dari seni rupa. Di dalam *frame*, baik dalam animasi mau pun film *live action*, sebuah adegan harus ditata sedemikian rupa agar peletakan dan pengaturan objek atau tokoh di dalamnya dapat menyampaikan informasi yang ingin diperlihatkan kepada penonton. Komposisi juga berperan penting dalam memberikan sebuah subteks dan mempengaruhi imajinasi penonton untuk melihat sebuah tata keindahan yang seimbang (hlm. 23). Ada beberapa jenis komposisi visual yang akan dijelaskan di bawah ini.

#### 2.3.1. *Rule of Thirds*

*Rule of thirds* adalah salah satu bentuk komposisi yang mudah diingat dengan cara membagi layar menjadi tiga bagian secara horizontal dan vertikal (Thompson & Bowen, 2009). Dalam garis semu, yang secara fisik tidak akan ditampilkan kepada penonton, yang memiliki 3 garis horizontal dan 2 garis vertikal, elemen-elemen visual dapat diletakkan mengikuti garis maupun titik persilangan yang ada diantara kedua garis tersebut.

Di dalam bukunya, Block (2008) menyebutkan istilah *rule of thirds* sebagai sebuah area yang terbagi menjadi sembilan bagian untuk menunjukkan *continuum of movement* atau gerakan yang kontinu, sebuah gerakan yang dapat digunakan bersama dengan prinsip kontras dan afinitas yang memungkinkan untuk mengontrol gerakan visual yang akan dilihat oleh penonton. Dalam membuat gerakan yang kontinu ini, dalam proses perancangan *shot* membutuhkan

beberapa komponen lain yang dapat menarik perhatian penonton seperti gerakan, objek dalam layar yang paling terang, perbedaan warna serta penggunaan warna yang paling pudar, mata dari tokoh atau aktor di dalam layar, lalu yang terakhir adalah objek yang secara visual paling kontras.

*Rule of thirds* di dalam buku karya Clark (2010) mengenai fotografi juga menyebutkan dengan menggunakan panduan seperti *rule of thirds*, membagi layar secara horizontal dan vertikal yang rata dapat membuat sebuah *shot* dengan kualitas estetika yang lebih menarik karena mata penonton akan tertarik pada elemen dasar seperti titik tertentu dalam sebuah foto. Clark (2010) juga memberi penekanan bawa *rule of thirds* sebaiknya dilihat sebagai sebuah panduan, bukan aturan yang harus selalu diikuti. Penempatan tokoh atau objek di dalam layar jika mengikuti panduan *rule of thirds* dapat memberikan gambaran di mana letak area yang menyenangkan dan mudah dilihat dalam layar, tetapi jika miring atau bergeser sedikit tidak menjadi masalah.

### **2.3.2. *Headroom***

Dalam sebuah *shot* yang menampilkan tokoh sebagai fokus utamanya, area mata dan kepala menjadi bagian yang penting. Menurut Thompson & Bowen, *headroom* adalah sebuah pedoman untuk peletakan kepala dalam ruang yang ada di dalam layar, berapa jarak yang dibutuhkan antara bagian atas atau tepi layar dengan kepala (2009). Tipe *shot* seperti *medium shot* atau *close up* banyak menggunakan pedoman komposisi ini karena kepala yang mendominasi layar dan tidak terlalu memperlihatkan latar belakang di sekitar tokoh tersebut.

Penggunaan *headroom* dapat disesuaikan dengan kondisi yang ingin disampaikan dari dalam layar. Jika di dalam cerita tidak terlalu fokus pada area kepala atau membutuhkan area kosong di kepala karakter, fokus dapat lebih diberikan kepada area tengah layar yang akan lebih banyak memberikan informasi kepada penonton. Beberapa pemotongan pada sedikit bagian atas kepala atau rambut pada sebuah *shot* seperti *close up shot* dapat tetap diterima jika area mata dan mulut karakter di dalam layar tetap dipertahankan dan diperlihatkan dengan baik kepada penonton.

### **2.3.3. Look Room / Negative Space / Nose Room**

Menurut Thompson & Bowen (2009), *Look room* atau *negative space* adalah area ekstra atau kosong yang berada di dalam layar antara arah gerak tubuh tokoh atau arah pandang tokoh ke arah tepi layar yang dituju sehingga memberikan sebuah kesan seimbang antara area yang memiliki berat dengan keberadaan tokoh berbanding dengan area ruang kosong di seberangnya.

Area yang diperlukan untuk *look room* dipengaruhi juga oleh sudut kamera pada tokoh atau subyek yang disorot. Jika dalam *shot* tokoh melihat langsung ke arah kamera maka *look room* yang diperlukan tidak sebanyak yang diperlukan *shot* yang memperlihatkan profil tokoh seperti dalam *medium shot*.

Peletakan objek atau tokoh dalam sebuah *shot* yang diatur sedemikian rupa dengan sengaja menunjukkan *look room* yang berat sebelah pada sebuah sisi dapat memberikan kesan ingin menyampaikan sebuah perasaan tertentu. Sebagai contoh jika memberikan *look room* atau *negative space* di sebelah kiri kepala

sebuah tokoh yang terletak di sebelah kanan dapat memberikan kesan suasana negatif, ketegangan, seakan sesuatu hilang dan meminta untuk ditempati oleh orang atau benda lain. Maka dari itu Thompson & Bowen (2009) mengatakan bahwa jika perancangan *shot* tidak memiliki maksud untuk menyampaikan suatu makna tersirat dengan penggunaan *look room* atau *negative space* maka sebaiknya penggunaan *look room* tidak perlu dipakai.

#### **2.3.4. Subjective & Objective**

Di dalam bukunya, Thompson & Bowen (2009) memberikan penjelasan bahwa komposisi *shot* yang disebut sebagai *subjective shooting* atau *shot* yang subjektif adalah saat mata tokoh melihat langsung ke arah kamera, memberikan kesan bahwa tokoh yang sedang berbicara ke arah kamera sedang berinteraksi langsung dengan penonton dan menatap mata penonton. Terkadang hal ini juga dapat memberikan kesan bahwa tokoh melakukan hal yang disebut '*breaking the fourth wall*'.

Ada pula *objective shooting* atau *shot* yang objektif. Dalam *shot* ini, tokoh tidak melihat langsung ke arah kamera. Kamera bertindak sebagai pengamat, tokoh bertingkah laku seperti biasa seolah tak ada kamera, seolah tidak melibatkan penonton dalam kegiatan mereka.

#### **2.3.5. Aspect Ratio**

*Aspect ratio* atau aspek rasio adalah dimensi area kamera dalam bentuk lebar dan tinggi, terutama area yang akan dilihat oleh penonton. Salah satu contoh ukuran

*aspect ratio* adalah 4:3 yang dibaca sebagai ‘empat ke tiga’ atau ‘empat berbanding tiga’, dengan maksud bahwa jika layar memiliki tinggi tiga unit maka lebar yang dipakai adalah empat unit, dengan unit pengukuran yang sama (Thompson & Bowen, 2009).

### **2.3.6. *Depth of Field***

*Depth of Field (DoF)* adalah sebuah ekspresi untuk menunjukkan fokus foto dalam penggunaan *aperture* dalam sebuah kamera, jika *aperture* semakin besar maka *Depth of Field* yang terlihat pada objek atau subjek terlihat jelas dengan latar belakang buram. *Depth of Field* berfungsi untuk memberikan efek lebih menarik dan memberi kesan ruang serta dimensi (Davis, 2010). Menurut Thompson & Bowen (2009), dalam pembuatan film istilah *depth of field* lebih mengacu kepada sebuah zona yang agak jauh dari lensa kamera bagi objek yang menjadi fokus penonton dan objek lain di luar zona tersebut akan terlihat buram.

Dalam menggunakan lensa kamera untuk memberikan *depth of field*, menurut Thompson & Bowen (2009), terdapat beberapa variabel seperti pengaturan seberapa banyak cahaya yang dibutuhkan. Dengan banyak cahaya seperti penerangan siang hari dapat memberikan fokus yang menyeluruh pada sebuah objek dalam layar, sehingga dalam ruangan gelap dengan lensa kamera yang diperbesar untuk menangkap cahaya sebanyak mungkin dapat mempersulit untuk mencari *depth of field* yang ingin fokus pada suatu objek atau tokoh dalam *shot*. Dalam penggunaan kamera, *focal length* sangat berpengaruh juga. Jarak kamera dengan objek yang ingin diperlihatkan juga, dengan jarak yang jauh dapat

memberikan *depth of field* yang lebih banyak, lalu *depth of field* akan berkurang efeknya jika jarak antara kamera dan objek menjadi lebih dekat.

### 2.3.7. *Split Screen*

Dalam bukunya *Film Editing*, Chandler (2009) memberikan deskripsi *split screen* sebagai sebuah cara menampilkan *shot* dengan cara membagi layar menjadi dua bagian atau lebih, masing-masing *shot* di dalam bagian tersebut menampilkan sesuatu yang berbeda atau dapat juga memperlihatkan sebuah aksi yang sedang terjadi namun dari perspektif yang berbeda. Editor akan memilih beberapa *shot* yang akan dipakai serta menentukan durasinya, sehingga penonton akan melihat dua kegiatan dan mendapatkan beberapa informasi sekaligus.

Sedangkan di dalam buku karya Vineyard (2009), disebutkan bahwa selain terbagi menjadi dua, *split screen* juga dapat terjadi dengan layar yang terbagi menjadi seperempat bagian dan dalam jumlah lainnya, bergantung kepada keinginan dan kebutuhan yang diperlukan dalam perancangan *shot* oleh sutradara. *Split screen* dapat juga menyampaikan sebuah hubungan atau suasana yang tengah tegang atau akan meluap.

Penyampaian sebuah hubungan atau keadaan tegang berada dalam pembahasan buku yang dibuat oleh Keeseey (2015) mengenai berbagai film hasil karya sutradara Brian De Palma, salah satunya film dengan judul *Sisters* pada tahun 1973 yang menggunakan *split screen*. Terdapat beberapa adegan yang menggunakan *split screen*, ada adegan yang menunjukkan dari sisi kanan layar terdapat tokoh korban yang ditusuk dan berusaha berjalan ke arah jendela dan

mengirim pesan kepada seorang tokoh lain di sisi kiri layar yang menyaksikan hal tersebut dari seberang gedung. Dengan penggunaan *split screen* ini, De Palma membuat sebuah hubungan empati antara kedua tokoh tersebut. Tokoh korban berusaha mencari pertolongan pada tokoh lain, yang kemudian melanjutkan narasi cerita untuk mencari keadilan bagi pembunuhan tokoh korban (hlm. 147).

Adegan menggunakan *split screen* lain pada film *Sisters* ini adalah tokoh yang menyaksikan pembunuhan dan berusaha meyakinkan polisi untuk menyelidiki. Di sisi lain layar *split screen* menunjukkan kondisi lokasi pembunuhan di mana salah satu pelaku saat sedang berusaha menghilangkan barang-barang bukti dan membersihkan lokasi. Tokoh pembunuh sedang melihat ke arah cermin dan memperlihatkan sebuah garis imajiner yang membagi wajahnya menjadi dua, memberi sugesti akan pergumulan dalam diri sang pembunuh yang ingin mengakui pembunuhan yang ia lakukan atau tetap diam dan berbohong. Dengan penggunaan *split screen* pada adegan ini De Palma seakan membawa penonton pada perasaan yang berbeda, apakah ingin membongkar kebenaran pembunuhan dari sisi keadilan tokoh yang menyaksikan pembunuhan atau ingin menutupi kejahatan yang sudah diperbuat oleh pembunuh.

#### **5.4. Storyboard**

Menurut White (2006), sebuah *storyboard* adalah sekumpulan sketsa awal ide cerita yang bukan hanya sebagai suatu karya seni namun juga berperan sebagai cetak biru untuk ditunjukkan kepada seluruh orang yang berperan dalam pembuatan animasi tentang apa saja yang perlu dikerjakan. Sebuah *storyboard*

yang lengkap dan dipikirkan dengan baik juga berguna bagi para distributor dan pengendali anggaran agar tahu pada bagian apa saja dan mengapa dana harus dikeluarkan (hlm. 160). Pada mulanya *storyboard* tidak banyak dipakai sebelum Walt Disney mulai aktif memasang kumpulan kertas berisi ide sketsa di atas papan dan membahasnya bersama para anggota yang terlibat dalam pembuatan animasinya. *Storyboard* memiliki berbagai jenis template, ada yang berupa tiga bingkai horizontal dan ada pula yang vertikal, tidak ada ketentuan tertentu.

### 5.5. *Shot*

Menurut Brown (2011), apa yang ingin disampaikan dari kamera pada penonton dipengaruhi oleh cara mengatur *frame* atau bingkai layar, yakni di mana harus meletakkan kamera dalam adegan, serta menentukan bidang atau ruang yang digunakan untuk memperlihatkan pergerakan kamera. Semua hal ini digabungkan untuk membentuk sebuah *shot*.

Istilah *shot* juga merupakan satuan unit terkecil yang ditangkap kamera dan menunjukkan suatu kejadian atau momen tertentu, dengan kata lain sebuah *shot* adalah rekaman suatu aksi pada satu sudut pandang dan pada waktu tertentu. Dalam animasi maupun film *live action*, pemilihan *shot* yang akan ditampilkan kepada penonton harus ditentukan sejak awal pembuatan. Berbagai *shot* di dalam film tidak akan berdiri sendiri, melainkan bergabung dan bersilangan dengan *shot* lainnya, agar menjadi suatu adegan atau *scene*, menjadi sebuah media *visual storytelling*. Meski tiap *shot* dibuat pada waktu yang berbeda, pada proses akhir produksi semua *shot* tersebut harus disatukan menjadi kesatuan yang utuh dan

terlihat mengalir dengan lancar, seolah semua *shot* dibuat pada saat yang bersamaan. Konsistensi dalam pembuatan *shot* menjadi suatu aspek yang sangat penting. Jika tokoh bergerak dari kiri ke kanan maka dalam *shot* berikutnya, meski berbeda sudut dan jarak, harus tetap menampilkan tokoh tersebut berjalan dari kiri agar menjadi suatu adegan yang berkelanjutan dan mata penonton sudah dibuat berekspektasi bahwa tokoh tersebut akan datang dari arah kiri (Thompson & Bowen, 2009).

### **2.5.1. *Shot* berdasarkan Jarak Kamera**

*Shot* memiliki banyak jenis dan kategori, salah satunya dapat ditentukan dari jarak kamera ke objek yang menjadi fokus utama. Posisi tokoh dan posisi kamera yang digunakan dalam suatu adegan dapat berubah dan memberikan suasana yang berbeda. *Shot* berdasarkan jarak dapat di kategorikan menjadi berbagai *shot* berikut :

#### **1) *Extreme Long Shot/Establishing Shot***

Sebuah *shot* yang memberikan detail tempat kejadian berlangsungnya suatu adegan, juga memperlihatkan detail informasi apa saja yang harus dilihat dan ingin disampaikan dari adegan tersebut. Keseluruhan suasana yang hendak diperlihatkan juga tampak dalam *shot* ini, menunjukkan apakah tempat adegan berada di kota atau desa. Waktu yang dipakai dalam adegan juga langsung dapat diperlihatkan, apakah siang, malam, di masa kini atau di masa depan. Thompson & Bowen (2009) juga mengatakan bahwa biasanya *shot* ini digunakan untuk adegan yang bertempat di luar ruangan atau alam terbuka. Rasio ruang yang ada

di dalam *shot* ini didominasi dengan pemandangan disekeliling tokoh. Biasanya *extreme long shot* diletakkan di awal film atau setiap rangkaian adegan baru dimulai. *Extreme long shot* dapat disingkat sebagai XLS atau ELS.

Di dalam bukunya, Mercado (2010) menjelaskan *extreme long shot* sebagai *shot* yang membuat suatu komposisi adegan dengan memberi penekanan pada skala suatu lokasi atau latar tempat yang digunakan dalam adegan. Terkadang, *extreme long shot* tidak memiliki tokoh di dalamnya dan hanya menunjukan *environment* di dalam adegan, yang biasanya disebut dengan nama *establishing shot*. *Establishing shot* juga banyak diletakkan di awal adegan untuk memberi tahu kepada penonton di mana kejadian mengambil tempat.

Cara penggunaan lain dari *extreme long shot* adalah setelah *close up* di mana tokoh memberikan respons pada sesuatu yang belum dilihat oleh mata penonton, untuk menunjukkan secara tiba-tiba betapa luasnya suatu lokasi dan tokohisasi dari lokasi tersebut, menambah suasana tegang.

Penggunaan ideal lain dari *extreme long shot* adalah untuk menunjukkan adegan dengan banyak tokoh berinteraksi, misalnya sebuah adegan perang yang sangat besar. Dengan menggunakan *extreme long shot* dapat lebih memperlihatkan dan membangun hubungan visual antara beberapa tokoh dengan lokasi tempat kejadian berlangsung. Elemen visual lain dalam *frame* juga dapat diatur lebih leluasa di dalam *extreme long shot*, dengan menggunakan pedoman seperti *rule of thirds* atau komposisi seimbang dan tidak seimbang.

## 2) Long Shot/Wide Shot

Jarak *shot* ini dengan subjek atau tokoh yang menjadi fokus lebih dekat dari *extreme long shot*. Menurut Thompson & Bowen (2009) *shot* ini sering dianggap sebagai sebuah *shot* yang menampilkan *full body* tokoh, memperlihatkan dari kepala hingga ujung kaki tokoh di dalam adegan, tapi latar belakang tetap terlihat dengan jelas. Latar belakang bisa berada di dalam ruangan maupun di luar ruangan (hlm. 14). *Shot* ini biasanya dipakai saat tokoh baru pertama kali muncul atau saat tokoh keluar dari ruang lingkup kamera atau *frame*.

*Long shot* dapat juga diletakkan di awal sebuah adegan seperti *extreme long shot* agar penonton mengetahui lokasi di mana adegan mengambil tempat. Terkadang, *long shot* juga dapat diletakkan di akhir sebuah adegan. Tujuannya untuk menyampaikan sebuah komposisi dengan suasana dramatis, suasana yang akan berbeda jika diletakkan di awal adegan, untuk menandai perubahan dari emosi atau tampak luar tokoh (Mercado, 2010).

Untuk memberikan penekanan pada tokoh dan mengabaikan area ruang di sekitar mereka atau sebaliknya ingin lebih menonjolkan area ruang kosong di sekitar tokoh dan ingin memperlihatkan koneksi khusus antara tokoh dengan ruang di sekitarnya, *medium shot* dan *long shot* dapat digunakan. Bidang luas *long shot* juga cocok untuk pengaturan komposisi elemen visual yang ingin menyampaikan asosiasi yang kompleks dengan sebuah simbolisme (*emblematic shot*).

### 3) *Medium Shot*

Nama lain dari *shot* ini adalah '*waist shot*' karena menampilkan sosok tokoh dari pinggang ke atas saja di dalam *frame*. Bisa dipakai dalam ruangan maupun luar ruangan, dapat memberikan informasi lokasi tempat dan kapan terjadinya adegan. Sosok tokoh yang menjadi fokus dalam adegan terlihat jelas, termasuk arah pandangan mata serta gerak-gerik tubuhnya, karena area *shot* yang dibingkai lebih kecil. Nuansa dan emosi wajah juga terlihat jelas dalam *shot* ini.

Saat ada lebih dari satu tokoh di dalam *shot*, *medium shot* dapat digunakan untuk menyampaikan dinamika interaksi dan hubungan dalam kelompok tokoh tersebut, dengan cara penataan posisi tokoh dalam adegan untuk memperlihatkan bahasa tubuh mereka. Hal ini membuat *medium shot* banyak digunakan bersama *shot* yang menunjukkan dua orang atau lebih, juga digunakan bersama *over the shoulder shot* (Mercado, 2010).

*Medium shot* juga berguna sebagai transisi antara *shot* lain yang lebih luas areanya dengan *shot* yang lebih sempit dan menunjukkan intimasi. *Medium shot* dapat membuat perubahan ini secara bertahap dan teratur dalam meningkatkan keterlibatan penonton. Contoh umum dalam penggunaan *medium shot* adalah saat memperlihatkan adegan percakapan antara dua tokoh atau lebih dalam sebuah momen penting, di mana *shot close up* atau *medium shot* digunakan untuk menambah penekanan suasana dan dramatisasi, kemudian menggunakan *shot* yang lebih luas.

#### **4) Medium Close Up Shot**

Lebih sempit dari *medium shot* namun lebih lebar dari *close up*, *shot* ini mengambil area dari siku hingga ke atas tokoh, bagian bawah *frame* dapat disesuaikan dengan kostum yang dikenakan tokoh pria atau perempuan. Bagian kepala dan ekspresi wajah tokoh terlihat jelas, penonton diarahkan untuk memperhatikan wajah tokoh dengan *shot* ini. Menurut Mercado (2010), *depth of field* dari *shot* ini kebanyakan menggunakan *shallow*, mengaburkan bagian latar belakang yang membuat tokoh secara efektif terisolasi di dalam komposisi.

#### **5) Close Up Shot**

Menurut Mercado (2010), *close up* adalah sebuah istilah yang tergolong baru dalam dunia film. Pada masa film bisu, kebanyakan *shot* yang dipakai adalah *wide shot/long shot* tanpa *editing* sebagai replikasi dari pementasan drama. Seiring berkembangnya dunia film, *close up* menjadi sebuah bagian yang penting dalam proses *editing*.

Nama lain dari *shot* ini adalah '*head shot*' karena bagian bawah *frame* dimulai dari bawah dagu tokoh hingga rambut, kadang bagian rambut atas agak terpotong, sedangkan bagian bahu diperlihatkan sangat sedikit. Penonton difokuskan pada emosi yang tersirat dari mata, otot wajah atau mulut tokoh. Lokasi waktu dan tempat tidak terlalu dapat diperlihatkan jika menggunakan *shot* yang lebih fokus pada ekspresi tokoh ini (Thompson & Bowen, 2009).

### **6) *Extreme Close Up Shot***

Sebuah *shot* yang murni fokus pada satu hal; detail tangan, mata, mulut, tangan, dan sebagainya. *Shot* ini berguna untuk menaikkan ketegangan suasana atau menambahkan efek dramatis dalam adegan. Karena hanya fokus pada satu hal, lokasi waktu dan tempat terjadinya adegan tidak dapat disampaikan dengan jelas melalui *shot* ini, sehingga *extreme close up* biasanya disertai dahulu dengan *shot* lain yang lebih luas (Thompson & Bowen, 2009).

### **2.5.2. Gerakan Kamera**

Menurut Thompson & Bowen (2009), *shot* yang dinamis dapat dibuat dengan gerakan kamera yang stabil. Jika gerakan kamera tidak stabil dan kabur, maka penyusunan *shot* yang sudah dilakukan akan tidak berguna. Tidak hanya *shot*, gerakan kamera juga harus dipertimbangkan dan disusun dengan baik.

#### **1) *Crane Shot***

Cocok digunakan untuk memberikan efek dramatis. Kamera dimulai dari tokoh lalu bergerak ke atas untuk menampilkan area sekitar tokoh. Kamera tidak berhenti atau pun dipotong, gerakan kamera dari awal sampai akhir *shot* ini adalah suatu kesatuan (Thompson & Bowen, 2009).

#### **2) *Tracking Shot***

Menurut Mercado (2010), *tracking shot* dilakukan dengan cara menggerakkan kamera mengikuti gerakan yang sedang dilakukan oleh tokoh atau subjek yang

sedang melakukan gerakan serta arah yang dituju. Kamera bergerak bersama dengan tokoh atau subyek yang bergerak. Gerakan kamera dengan tokoh, mengikuti dari sepanjang sudut sisi samping atau *profile angle*, dari depan dan dari belakang. *Shot* yang memberikan sebuah dorongan atau motivasi ini berbeda dengan *dolly shot* yang gerak kameranya independen atau bergerak sendiri, tidak mengikuti tokoh tetapi bergerak menuju tokoh atau menjauh dari tokoh, tipe *shot* yang tidak memberikan motivasi. *Tracking shot* biasanya memakai varian dari *medium shot* dan *long shot* untuk menangkap dan menunjukkan adegan dengan lingkup area yang lebih luas. Durasi yang digunakan untuk *tracking shot* juga memerlukan waktu yang lama, terutama jika menunjukkan hubungan antara tokoh dengan area di sekitarnya. Kamera dapat *steady*/diam dan dapat pula *shaky*/bergerak.

*Tracking shot* yang mengambil pergerakan dari sisi samping tokoh atau *profile angle* menekankan pada pergerakan sumbu X. Sudut ini lebih sering dipakai dan terlihat dinamis dibanding menggunakan tampak depan atau belakang. *Tracking shot* yang mengikuti pergerakan dari sumbu Z ini disebut juga sebagai *reverse tracking shot* dan memiliki tujuan untuk membuat penonton dapat memiliki relasi dan terlibat dengan tokoh yang bergerak hanya dengan memperlihatkan punggung atau wajahnya saja beserta latar tempat sekitarnya di dalam layar.

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

Brown (2011) mengatakan bahwa tak jarang *tracking shot* bergerak melewati benda seperti dinding yang menjadi sekat suatu ruangan. Contohnya dalam penggunaan *shot* ini tokoh yang berjalan melewati pintu menuju ke kamar sebelah, kamera bergerak melewati dinding yang biasanya akan dilihat oleh penonton sebagai sebuah garis vertikal hitam, sebuah representasi dari tepi dinding yang seolah membuat *shot* tersebut mengalami transisi di dalam *shot* dan adegan yang masih sama (hlm. 66).



Gambar 2.2. Contoh *tracking shot* dari film *The 400 Blows*  
(The Filmmaker's Eye/Mercado/2010)

Menurut Vaughan (2013), *film director* Alain Resnais banyak menggunakan *tracking shot*, dari karya awalnya di film dokumenter sampai ke film fiksi buatannya. *Tracking shot* yang digunakan Resnais biasanya tidak memiliki *narrative motivation*. Cara Resnais menggunakan *tracking shot* sebagai sesuatu yang formal dan selalu bergerak maju seakan memberikan kesan fisikal yang

menekan dunia di dalam film. Dalam *Hiroshima, Mon Amour*, Resnais memakai *tracking shot* berfungsi sebagai asosiasi atau personifikasi subyektif dari memori, yang kemudian ia pecah lagi fungsinya. Sedangkan di dalam *Last Year at Marienbad*, *tracking shot* yang dipakai Resnais tidak menyiratkan sebuah gerakan yang tak terbatas, tetapi memperlihatkan hubungan *tracking shot* tersebut dengan *framing*, *montage*, suara. *Tracking shot* memperlihatkan aspek yang membatasi *framing* yang secara spesifik memperlihatkan bahwa tidak ada subyek yang diasosiasikan dengan adegan yang diperlihatkan.

### **3) Trucking Shot**

*Trucking shot* atau TRK merupakan varian dari *tracking shot*, yakni sebuah *shot* dimana kamera bergerak mendekat atau menjauh dari tokoh atau objek fokus dalam sebuah perspektif area di dalam *frame*. Jika kamera masuk mendekat disebut *trucking in*, jika kamera menjauh maka disebut *trucking out*. Pengaturan kecepatan dalam *shot* ini berfungsi untuk menciptakan perpindahan besar *shot* tanpa menggunakan *cut* (Thompson & Bowen, 2009).

### **4) Pan and Tilt**

Gerakan kamera yang disebut *pan and tilt* mengacu kepada pergantian gerak kamera baik secara horizontal maupun vertikal. Pergerakan *pan* atau *panoramic shot* berada dalam posisi di mana kamera diam di satu titik di sebuah titik tengah lingkaran imajiner dan mengambil apa yang ada di luar lingkaran tersebut secara horizontal. Sedangkan *tilt* atau *swivels* adalah pergerakan kamera pada sumbu

vertikal, dari atas ke bawah. Kombinasi dari gerakan *pan and tilt* yakni bergerak secara horizontal dan vertikal secara bersamaan dapat juga membentuk efek arah diagonal di dalam suatu adegan (Thompson & Bowen, 2009).

### **5) Dolly Shot**

Menurut Mercado (2010), dalam pengambilan *dolly shot* secara *live action* dapat dicapai dengan cara meletakkan kamera pada sebuah bidang datar atau *platform* yang memiliki roda agar dapat digerakkan dengan lancar. Berbeda dengan gerakan *zoom in* biasa dengan kamera diam di tempat dan hanya lensa yang bergerak sehingga seluruh komposisi ikut bergerak, *dolly shot* adalah gerakan di mana seluruh badan kamera juga ikut bergerak bersama lensa yang tetap, sehingga membuat *environment* juga berubah perspektif-nya. Seperti gerakan kamera lainnya *dolly shot*, atau yang sering dipakai *dolly in*, dapat memberikan efek untuk menyembunyikan atau mempersempit sesuatu pada penonton.

### **5.6. Hubungan (*Relationship*)**

Menurut Gopnik (2016), sebuah hubungan atau ikatan (*bond*) itu adalah sesuatu yang misterius tidak terlihat, kompleks, dan sebuah persoalan dengan segala aspek sifat yang manusia miliki. Sebuah hubungan biasanya sering dikaitkan dengan sebuah kondisi yang ada diantara dua atau lebih manusia. Hubungan familiar yang paling sering terdengar adalah hubungan romansa atau hubungan keluarga. Dalam hubungan, terutama hubungan keluarga seperti sosok orang dewasa atau orang tua dengan anak-anak, Gopnik (2016) juga menjelaskan bahwa sebuah hubungan

adalah kunci dari siapakah sebenarnya manusia itu, setiap manusia hidup dalam hubungan sosial bukan hanya karena filosofis tentang manusia, tetapi kebenaran yang sangat mengakar dalam biologi manusia (hlm. 19).

Gopnik (2016) juga menambahkan bahwa dalam hubungan orang tua dan anak, menjadi sosok orang tua secara garis besar adalah bagaimana memberikan rasa cinta dan kasih sayang kepada anaknya, namun konsep cinta tersebut bukanlah hal yang dapat dijelaskan dengan sederhana. Volume atau isi dari sebuah konsep pemberian cinta yang kompleks, unik dan penuh paradoks dalam hubungan orang tua dan anak sudah menjadi sebuah bentuk pemikiran, dibicarakan dan tertulis. Hubungan antara orang tua dan anak secara paradoks antara dependensi dan mandiri, saat masih menjadi makhluk yang membutuhkan bantuan dari orang lain, juga saat anak menjadi seorang dewasa yang memiliki autonomi tersendiri (hlm. 21-22).

### 5.6.1. Cinta

Dalam bukunya yang berjudul *The Four Loves*, Lewis (1971) awalnya menjelaskan bahwa ia membuat sebuah kategori jenis cinta menjadi cinta yang menjadi sebuah kebutuhan atau yang ia sebut sebagai *need-love* dengan contoh bagaimana seorang anak kecil yang ketakutan mencari ketenangan dari ibunya. Sedangkan satu jenis cinta lagi ia sebut sebagai cinta dengan bentuk sebuah berkah seperti cinta Tuhan kepada manusia. Namun, Lewis kemudian menyadari bahwa sebuah konsep cinta lebih kompleks dan lebih hanya dari dua jenis kategori tersebut.

Kemudian lebih lanjut di dalam pembahasan bukunya, Lewis (1971) membuat kategori bentuk cinta menjadi empat buah jenis cinta, sesuai dengan judul bukunya. Jenis-jenis cinta tersebut dapat dikategorikan menjadi:

1. *Storge* atau *Affection*. Sebuah bentuk cinta yang paling sederhana dan natural, menyukai seseorang dalam lingkup keluarga yang sudah dikenal. Bentuk cinta antara orang tua kepada anak dan juga sebaliknya.
2. *Philia* atau *Friendship*. Sebuah cinta yang terbentuk tidak secara natural namun menjadi sebuah ikatan yang paling bahagia dan manusiawi, sebuah tali persahabatan yang terbentuk antara dua orang atau lebih yang memiliki minat atau kegiatan yang sama.
3. *Eros* atau *Romantic Love*. Sebuah bentuk cinta antara dua individu menjadi sepasang kekasih. *Eros* adalah konsep yang dapat dikaitkan dengan memiliki sebuah hasrat atau gairah, jatuh cinta atau mencintai seseorang.
4. *Agape* atau *Charity*. Sebuah cinta yang tanpa pamrih, akan tetap ada dalam keadaan apapun. Bentuk cinta ini oleh Lewis digambarkan sebagai cinta yang diberikan oleh Tuhan.

UMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA