



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

Williams (2011) berpendapat bahwa animasi mengalami lompatan besar dalam perkembangan jaman. Berawal dari gambar yang hanya bergerak saja, seperti orang berjalan. Terdiri dari potongan beberapa bagian gambar berurutan, sehingga terlihat objek tersebut bergerak. Kemudian berkembang menjadi animasi dengan percakapan. Hal ini menimbulkan sebuah pengalaman baru bagi penonton. Setelah itu dibuat animasi yang bercerita. Animasi tersebut menyampaikan hal lain di balik ceritanya (hlm.11).

Dalam bukunya, Rochman, Subiyanto, Faridah, dan Umam (2009) juga mengatakan bahwa dahulu sebagian masyarakat memaknai animasi sebagai film kartun yang memiliki cerita lucu dan dikhususkan untuk anak-anak. Namun seiring dengan perkembangannya jaman animasi dibuat semakin realistis. Targetnya pun bertambah yaitu anak muda dan keluarga. Lalu, dari segi cerita tidak hanya adegan lucu saja, unsur drama juga mulai dikembangkan (hlm.4).

2.2. Unsur Sinematik

Menurut Pratista (2017), pada saat film produksi, sinematik adalah aspek yang membahas film dari segi teknis. Unsur sinematik memiliki 4 elemen yang membangun, yaitu *mise-en-scene*, sinematografi, *editing*, dan suara. Keempat elemen tersebut saling mempengaruhi satu sama lain. Namun dalam kasus

tertentu, ada film yang tidak menggunakan salah satu dari keempat elemen tersebut. Seperti tidak adanya elemen suara pada era film bisu yang disebabkan karena teknologi suara yang belum mendukung. Contohnya adalah film *The Artist* tahun 2012 yang tidak menggunakan dialog untuk pendekatan estetis. Selain itu, beberapa film seperti *Russian Ark* dan *Victoria*, tidak menggunakan teknik potongan gambar sama sekali (hlm.23-25).

2.2.1. Sinematografi

Rabiger (2008), mengatakan bahwa sinema merupakan bentuk dari seni yang besar di jaman kita. Hal tersebut berarti bahwa sinema memberikan hiburan serta wadah dalam mengekspresikan diri. Dilanjutkan oleh Estu (2011: 103), Sinematografi adalah ilmu atau teknik yang digunakan dalam pembuatan film. Sedangkan sinema memiliki arti gambar yang bergerak, film, ataupun gedung bioskop.

Menurut Pratista (2017), perlakuan kamera dengan tokoh maupun objek yang akan tampil dilayar juga dapat dikatakan sebagai sinematografi. Sinematografi menjadi unsur penting dalam membangun sebuah film, dan memberikan efek yang cukup besar untuk menarik penonton. Selain itu, sinematografi berfungsi dalam membangun imajinasi penonton saat memahami ceritanya. Penonton akan diajak untuk mengikuti arus cerita mulai dari awal hingga akhir. Lalu, keseriusan penonton dalam menyaksikan film dapat dipengaruhi oleh teknik pengolahan gambarnya (hlm.24).

1. Jenis *Shot*

Bowen dan Thompson (2013) berpendapat bahwa *shot* merekam adegan yang memiliki pesan pada suatu waktu. Mengimajinasikan pesan dalam bentuk gambar yang didalamnya terdapat tokoh, tempat, ataupun kejadian dengan menggunakan jarak dan juga sudut pandang pada frame. Selain itu, *shot* digunakan untuk memperlihatkan kekuatan dari tokoh melalui besar atau kecilnya ukuran tokoh yang terlihat pada layar. Penonton dapat menafsirkan arti dari jarak tokoh pada film, kecil yang berarti jauh dan kurang berarti, sementara besar merupakan hal yang penting untuk diperhatikan. Jarak tokoh pada *shot* juga membantu penonton menangkap banyaknya informasi yang disampaikan. *Shot* tersebut dikelompokkan menjadi beberapa jenis, yaitu (hlm.8, 11-22).

a. *Extreme Close up*

Bisa disingkat menjadi ECU atau XCU yang merupakan detail *shot*. *Shot* ini memperlihatkan organ tubuh manusia dengan sangat dekat seperti mata, mulut, telinga ataupun hanya sebuah tangan. Kesan yang dituju adalah untuk memberikan efek dramatis. Lalu informasi mengenai lingkungan tempat tokoh berada sangat kecil. *Shot* ini dapat digunakan dalam film dokumenter, video musik, iklan, *experimental art*, dan mungkin cerita fiksi.

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. *Extreme Close up*
(*Grammar of the Shot: Third Edition, 2013*)

b. *Close up*

Shot yang biasa disebut CU dan terkadang dipanggil “*head shot*” karena kepala menjadi fokus pada *frame*. Pada layar, yang terlihat mulai dari rambut hingga sedikit bagian bawah dari dagu seperti leher ataupun sedikit bagian atas pundak. Secara khusus menunjukkan wajah dari tokoh dan memperlihatkan emosi yang timbul melalui gerakan mata, mulut dan juga otot-otot pada wajah. Informasi yang disampaikan adalah ekspresi dari karakter seperti sedang sedih, kaget, tertawa, ataupun ekspresi lainnya. *Shot* ini dapat digunakan pada latar tempat di luar ataupun di dalam ruangan, meskipun informasi yang didapat lebih sedikit dibandingkan objek yang berada pada *frame* karena penonton sepenuhnya fokus pada wajah dari tokoh.



Gambar 2.2. *Close up*
(*Grammar of the Shot: Third Edition, 2013*)

c. *Medium Close up*

Shot ini dapat disingkat MCU dan kadang dipanggil “*bust shot*” karena bagian tubuh yang terdapat pada frame adalah ujung rambut hingga dada. Objek yang terdapat pada layar lebih dominan dibandingkan dengan lingkungannya. Bentuk wajah tokoh menjadi hal yang ditonjolkan terutama pada bagian mata untuk memperlihatkan emosi, warna dan gaya rambut, *make-up* dan sebagainya. *Shot* ini biasanya paling banyak digunakan karena dapat memberikan banyak informasi pada saat tokoh sedang melakukan percakapan, mendengarkan ataupun pergerakan dari kepala yang lebih dominan.

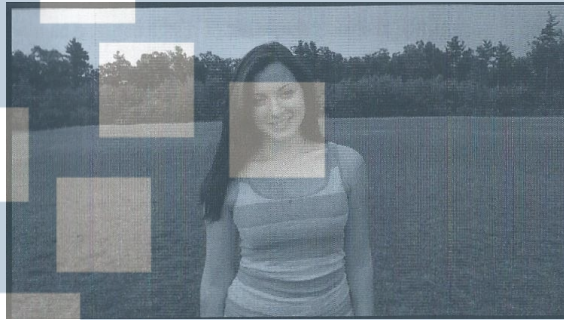


Gambar 2.3. *Medium Close up*
(*Grammar of the Shot: Third Edition*, 2013)

d. *Medium Shot / Middle Shot*

Shot yang dapat disingkat MS dan biasa disebut “*waist*” *shot* karena memperlihatkan bagian tubuh dari pinggang ke atas. Hampir sama seperti *medium close up*, objek dalam *medium shot* masih mendominasi di dalam *frame*. Memperlihatkan arah mata dari tokoh yang sedang melihat, pakaian yang digunakan dan juga gaya rambut yang terlihat jelas. Pergerakan ataupun kegiatan

yang dilakukan oleh tokoh menjadi informasi yang dapat ditangkap oleh penonton. *Shot* ini cukup menjelaskan identitas dari tokoh. Lalu, *shot* ini juga dapat digunakan pada bagian dalam ataupun luar ruangan.



Gambar 2.4. *Middle Shot*
(*Grammar of the Shot: Third Edition*, 2013)

e. *Long Shot*

Disingkat menjadi LS dan biasa disebut “*full body*” shot. Memiliki tampilan lingkungan yang luas tapi cukup dekat dengan tokoh untuk memperlihatkan bentuk tubuh dari kepala hingga kaki dengan jelas. Dapat dipakai pada lingkungan alam terbuka ataupun ruangan tertutup. Walaupun keseluruhan bagian tubuh tokoh dapat terlihat jelas, penonton lebih fokus terhadap lingkungan di sekelilingnya yang lebih dominan. *Shot* ini dapat memberikan informasi lokasi, waktu dan juga identitas dari tokoh kepada penonton. Selain itu, *long shot* juga dapat digunakan untuk *establishing shot*.

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 2.5. *Long Shot*
(*Grammar of the Shot: Third Edition*, 2013)

f. *Extreme Long Shot / Extreme Wide Shot*

Memiliki banyak singkatan yaitu XLS, ELS, EWS ataupun XWS. Shot ini digunakan pada area luar ruangan. Meliputi lebar dan titik jauh dari pandangan untuk memperlihatkan wilayah yang luas. Shot ini biasa digunakan sebagai *establishing shot* untuk mengawali film ataupun sebagai pembukaan pada suatu adegan baru. Tokoh yang terdapat pada layar menjadi sangat kecil dan kurang berarti. Fokus dari *shot* ini untuk menunjukkan pemandangan yang terdapat dalam film. Selain itu, shot ini juga menyampaikan informasi lokasi seperti perkotaan, pegunungan, laut, medan perang. Lalu, lokasi waktu seperti pagi, siang, malam, musim hujan, masa lalu, masa depan, dan sebagainya.



Gambar 2.6. *Extreme Long Shot*
(*Grammar of the Shot: Third Edition*, 2013)

2. Komposisi Dasar

Bowen dan Thompson (2013) menyampaikan setelah memahami cara membentuk shot yang dapat menggambarkan identitas tokoh, aksi ataupun kejadiannya, hal lain yang perlu diperhatikan lagi adalah cara mengisi frame dengan dengan objek serta informasi yang akan disampaikan. Maksud dari mengisi frame adalah cara menempatkan objek pada layar sehingga dapat menyampaikan makna dari cerita sekaligus bentuk ekspresi dari filmmaker. Penempatan objek dapat membangun cerita dan juga memperlihatkan estetika dari film itu sendiri. Hal tersebut yang menjadi kekuatan dari adanya pengkomposisian gambar (hlm.35-71).

a. *Head Room*

Headroom mengarah kepada seberapa besar ruang kosong di atas kepala yang terdapat dalam frame. Pada saat menggunakan salah satu jenis shot, *headroom* dipakai untuk penempatan kepala di dalam *frame*. Kebanyakan jenis shot yang dipakai adalah *medium shot* dan *close up* karena badan dan kepala dari tokoh menjadi lebih dominan dibandingkan dengan lingkungannya. Saat berkomunikasi, tokoh tentu saling berhadapan dan bertatap muka. Selain itu, penonton dapat mengetahui emosi dari tokoh dari wajah mereka khususnya melalui bagian mata dan mulut saat mereka berkomunikasi. *Filmmaker* tentu mengetahui hal tersebut dan seharusnya memperhitungkan penempatan kepala dalam *frame*



Gambar 2.7. *Head Room*
(*Grammar of the Shot: Third Edition*, 2013)

b. Look Room

Look room merupakan ruang kosong yang ada di dalam frame. Ruang kosong yang dimaksud adalah tempat kosong yang terletak di antara arah pandang tokoh dengan garis tepi frame. Ruang kosong atau "Negative space membantu memberikan keseimbangan pada sebuah frame. Apabila tokoh berada di posisi kiri dan menghadap ke arah kanan, ruang kosong berada di sisi bagian kanan. Tokoh dan ruang kosong memiliki porsi masing-masing, sehingga penonton akan melihat frame seimbang pada saat tokoh dan ruang kosong berada di sisi yang berlawanan.

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 2.8. *Look Room*
(*Grammar of the Shot: Third Edition*, 2013)

c. *The Rule of Thirds*

Penggunaan *the rule of third* merupakan hal yang penting untuk membantu menyampaikan bahasa secara visual. *The rule of third* mudah untuk dipahami serta diaplikasikan ke dalam *frame*. *Frame* dipotong oleh garis secara vertical dan juga horizontal hingga menjadi 9 kotak yang sama besar. Selain film, *rule of third* juga digunakan pada lukisan, seni ukir, dan juga arsitektur. *Rule of third* membantu memperluas pemahaman tentang pengkomposisian objek dalam *frame* dan komunikasi secara visual.

Garis pada *rule of third* tentu tidak terlihat pada *frame*, karena garis tersebut hanya untuk membantu penempatan objek. Garis dapat membantu memperkirakan tempat objek seharusnya diletakkan. Objek yang dianggap menjadi pusat perhatian pada *frame* dapat ditempatkan pada titik temu persilangan 2 garis.



Gambar 2.9. *Rule of Third*
 (Grammar of the Shot: Third Edition, 2013)

d. *The Two-Shot*

Kebanyakan dari jenis shot hanya membahas tentang penempatan seseorang dalam frame. Lalu, akan menjadi pertanyaan apabila terdapat dua orang pada frame yang sama. Mungkin seperti yang sudah diperkirakan, mengikuti aturan sama yang dipakai pada satu tokoh. *Headroom, look room, the rule of third* semuanya digunakan untuk memperlihatkan kedua orang tersebut memiliki hubungan. Komunikasi yang alami akan menuntun dalam pemilihan jenis shot serta jenis *two-shot* yang akan disusun. *Two-shot* memiliki beberapa jenis diantaranya seperti *the direct-to-camera two-shot, the over-the-shoulder two-shot,* dan *the power dynamic two-shot.*

The direct-to-camera two-shot menempatkan dua tokoh berdampingan yang menghadap ke arah kamera. Posisi kedua tokoh tersebut dapat dikatakan “terbuka” sehingga penonton dapat mengidentifikasi sesuatu yang tokoh lakukan, bicarakan, dan juga reaksinya. Lain halnya *the over-the-shoulder two-shot* dengan dua tokoh yang saling berhadapan, jenis *two-shot* ini menempatkan kamera dibelakang kepala salah satu tokoh, sehingga penonton memberikan perhatian lebih kepada tokoh yang terlihat lebih jelas. Lalu yang terakhir adalah *the power*

dynamic two-shot yang biasa disebut dengan “*up/down*”. Salah satu tokoh berada lebih tinggi dibandingkan dengan yang lain. Hal tersebut menunjukkan tokoh yang lebih tinggi pada *frame* memiliki kekuatan lebih dibandingkan dengan tokoh yang lebih rendah.



Gambar 2.10. *The Direct-To-Camera Two-Shot, The Over-The-Shoulder Two-Shot, dan The Power Dynamic Two-Shot*
(*Grammar of the Shot: Third Edition, 2013*)

e. *The Three-Shot*

Jenis shot yang cocok digunakan untuk *the three-shot* adalah *extreme long shot* hingga *middle close up*. Penempatan tiga tokoh dalam satu *frame* akan terlihat jelas dengan layar yang luas. Apabila ketiga tokoh yang terdapat dalam *frame* diletakkan saling bersebelahan penggunaan *headroom* dan *the rule of thirds* tentu diterapkan. Jika meletakkan salah satu tokoh berada lebih di belakang dibanding dengan tokoh lain, hal yang harus dilakukan adalah mengubah posisi kamera sehingga semua tokoh harus terlihat. Hal tersebut membentuk segitiga yang menghubungkan ketiga tokoh. Lalu, Perhatian penonton dapat berpindah dari satu tokoh ke tokoh yang lain dan informasi yang disampaikan dapat diterima. Selain itu, *over-the-shoulder (OTS) three-shots* juga dapat dilakukan dengan menempatkan tokoh yang berada lebih tinggi maupun lebih rendah dari

tokoh yang lain. Makna yang akan terlihat sama dengan *the power dynamic two-shot*.



Gambar 2.11. *The Three-Shot*
(*Grammar of the Shot: Third Edition*, 2013)

1. Angle camera

Giannetti (2014) berpendapat bahwa sudut pandang pengambilan gambar biasanya digunakan dalam penyampaian makna dari objek. Perbedaan sudut pandang, memberikan kesan yang berbeda-beda. Hal tersebut menimbulkan efek dramatis bagi para penonton. Selain itu, pengambilan gambar dari sudut yang berbeda juga menghindari kesan monoton, sehingga orang yang menyaksikan tidak bosan dengan adegan dalam film (hlm.12).

Horizontal Camera Angle

Saat merekam seseorang tepat di depan wajah, biasanya menghasilkan kesan yang datar dan kurang menarik. Hal yang dapat dilakukan agar lebih menarik adalah dengan memindahkan kameranya. Bayangkan objek yang menjadi pusat dan kamera dapat bergerak mengelilinginya sehingga membentuk lingkaran. Kamera dapat bergerak pada lingkaran yang kemudian membentuk *horizontal angle*.

a. *The frontal View*

Sangat cocok digunakan pada acara televisi seperti reporter berita ataupun pembawa acara *talk show* yang merupakan non fiksi. Namun angle ini juga dapat digunakan pada film fiksi, ketika tokoh terlihat sedang berpikir, berjalan ke arah kamera, ataupun menyetir kendaraan. *Frontal view* memperlihatkan secara jelas tampak wajah dan juga mata. Banyak informasi yang dapat ditangkap dari tokoh dengan *angle* ini. Keseluruhan gambar terlihat datar dan tidak memiliki kedalaman.



Gambar 2.12. *Frontal View*
(*Grammar of the Shot: Third Edition*, 2013)

b. *The 3/4 View*

Mungkin *angle* ini yang paling sering dipakai pada film fiksi. Penonton dapat melihat jelas hal yang dilakukan tokoh melalui ekspresi serta gerakan tangan. Pada *shot close up*, *angle* ini memperlihatkan garis bentuk wajah dari tokoh, dan masih memperlihatkan kedua matanya.



Gambar 2.13. *The ¾ View*
(*Grammar of the Shot: Third Edition*, 2013)

c. *The Profile View*

Angle ini memperlihatkan tokoh dari samping. Secara langsung memperlihatkan bentuk wajah yang menonjol seperti hidung, bibir dan dagu. Selain itu, membantu penonton dalam mengidentifikasi tokoh melalui gaya rambut ataupun aksesoris yang dipakai di kepala. Pada sebuah koin ataupun seni, *the profil view* dapat melambangkan sosok pemimpin yang kuat. Seperti halnya pemimpin yang sedang mengawasi sekaligus memberikan perintah kepada orang lain. Namun, informasi yang diterima hanyalah separuh saja. Penonton mungkin dapat dibuat kagum, tetapi tidak cukup memperlihatkan hal yang tokoh pikirkan atau rasakan.



Gambar 2.14. *The Profile View*
(*Grammar of the Shot: Third Edition*, 2013)

d. *The 3/4 Back View*

Pada saat digunakan dengan *shot* yang lebih dekat, *angle* ini lebih terlihat seperti *over the shoulder shot*. Kamera seperti sedang mengintip dari balik pundak tokoh utama dan menunjukkan penonton sesuatu yang dilihat tokoh tersebut. Informasi yang sulit untuk diketahui karena wajah tokoh yang tidak terlihat.



Gambar 2.15. *The 3/4 Back View*
(*Grammar of the Shot: Third Edition*, 2013)

e. *The Full Back View*

Terkadang *angle* ini disebut "*reverse*" karena berlawanan 180 derajat dengan *front view*. Komposisi dasar yang juga diterapkan adalah *headroom*, *look room*, *rule of third* dan sebagainya. Hanya saja wajah dari tokoh tidak akan terlihat. Penonton tidak akan tahu hal yang tokoh pikirkan maupun rasakan. Tokoh biasanya ditempatkan pada situasi yang menegangkan, dan dapat menuntun penonton kepada lokasi baru ataupun informasi baru.

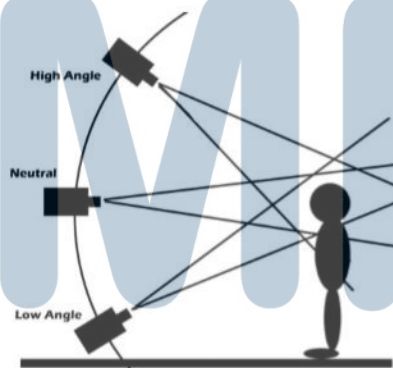
U M M N
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 2.16. *The Full Back View*
(*Grammar of the Shot: Third Edition*, 2013)

Vertical Camera Angle

Penempatan sebuah kamera tergantung pada tokoh yang memiliki posisi penting untuk cerita. Biasanya kamera akan mengarah ke bagian kepala dari tokoh. Hal tersebut biasanya akan mengacu kepada nilai dari ketinggian kamera. Kamera dapat dinaikkan ke atas ataupun diturunkan ke bawah sesuai dengan kebutuhan dari film.



Gambar 2.17. *Vertical Angle Camera*
(*Grammar of the Shot: Third Edition*, 2013)

a. *Neutral Angle*

Pada posisi ini, kamera diposisikan sejajar dengan mata dari tokoh. Posisi kamera membuat penonton dapat mengamati tokoh, objek, ataupun kegiatan pada film secara jelas. Penggunaan angle ini cocok digunakan pada saat tokoh sedang berdiri, duduk di bawah pohon, ataupun tengkurap di tanah. Penonton memiliki kedudukan yang seimbang dengan tokoh karena tidak ada yang lebih rendah ataupun tinggi. Namun, apabila memposisikan kamera lebih tinggi ataupun lebih rendah akan memberikan makna tersendiri yang mungkin dihubungkan dengan kehidupan sehari-hari.



Gambar 2.18. *Neutral Angle*
(*Grammar of the Shot: Third Edition*, 2013)

b. *High Angle*

Posisi ini dimaksudkan merekam tokoh ataupun kejadian dengan dari tempat yang lebih tinggi, dengan lensa mengarah ke bawah. Hal tersebut dapat menyampaikan makna yang terdapat pada cerita. Pada film, angle ini dapat memberikan kesan bahwa tokoh terlihat kecil, lemah, penurut, tidak memiliki

kekuatan, ataupun posisi yang berbahaya. Apabila meletakkan kamera sangat tinggi, penonton dapat melihat layar seolah seperti pandangan seekor burung atau yang biasa disebut "*bird's-eye view*".



Gambar 2.19. *High Angle*, dan *Bird's-Eye View*
(*Grammar of the Shot: Third Edition*, 2013)

c. *Low Angle*

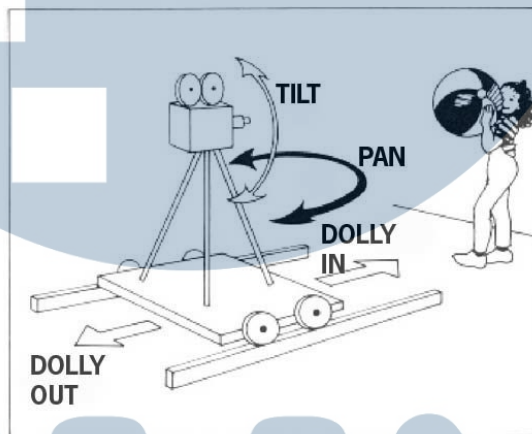
Angle ini merupakan sudut ketinggian kamera yang berlawanan dengan *high angle*. Pada saat tokoh dilihat dari sudut pandang yang lebih rendah, efek yang ditimbulkan adalah tokoh tersebut menjadi lebih besar, dominan dan memiliki wibawa. Selain itu dalam bahasa film, tokoh atau objek yang terekam lebih berkuasa dibanding tokoh lain sehingga dapat menjadi bagian penting dari cerita.



Gambar 2.20. *Low Angle*
(*Grammar of the Shot: Third Edition*, 2013)

2. Pergerakan Kamera

Pratista (2017) berpendapat bahwa di dalam produksi film kamera dapat digerakan secara bebas tergantung dari kebutuhan film tersebut. Kebanyakan sineas melakukan pergerakan kamera dan jarang yang menggunakan teknik statis pada kameranya. Pergerakan kamera sendiri cenderung digunakan saat adegan aksi. Hal ini dikarenakan pergerakan kamera digunakan untuk mengikuti objek pada saat bergerak. Namun pada dialog, teknik pergerakan kamera jarang sekali digunakan, kecuali dialog dilakukan saat sedang berjalan (hlm.152-153).



Gambar 2.21. Pergerakan kamera
(*Grammar of the Shot: Third Edition*, 2013)

Dalam bukunya, Pratista (2017) membagi teknik pergerakan kamera ke dalam beberapa kelompok, yakni (hlm.152-156).

a. *Pan*

Pan merupakan singkatan dari panorama, karena sering digunakan untuk merekam objek pemandangan. Pada teknik ini, kamera umumnya bergerak secara

horizontal namun tetap pada porosnya. *Pan* biasanya digunakan untuk mengikuti objek yang sedang bergerak dari kiri ke kanan seperti orang yang sedang berjalan.

b. Tilt

Berbeda dengan *pan*, teknik pergerakan kamera secara vertical disebut *tilt*. Pada teknik kamera tidak berpindah posisi, sehingga hanya bergerak pada satu sumbu. Objek yang biasa direkam adalah bangunan tinggi ataupun sesuatu yang besar seperti raksasa, maupun juga objek lain yang bersifat megah. *Tilt* juga dapat digunakan untuk mengikuti objek yang bergerak dari atas kebawah seperti orang yang lompat dari ketinggian, ataupun dari bawa ke atas seperti *superhero* yang sedang terbang. Namun, tidak jarang juga teknik ini digunakan sebagai pembuka maupun penutup film.

c. Roll

Pada teknik ini kamera berada tetap di posisinya, dan berputar pada porosnya separuh ataupun satu putaran penuh. Hal ini menyebabkan kemiringan pada layar maupun objek gambar yang terbalik. Teknik ini digunakan hanya pada kondisi tertentu, contohnya seperti film fiksi ilmiah yang menggambarkan tokoh berada di luar angkasa.

d. Tracking Shot

Tracking shot merupakan perpindahan posisi kamera secara horizontal. Pergerakan dari kamera dapat bermacam-macam, seperti maju, mundur, menyamping, melingkar, maupun mengikuti jalur yang telah dibuat.

e. *Crane Shot*

Pada teknik ini kamera melayang di atas permukaan tanah. Kamera dapat bergerak secara bebas baik vertikal, horizontal ataupun kombinasi dari keduanya. Teknik ini disebut *crane shot* karena menggunakan alat bernama *crane* yang sekaligus dapat membawa sutradara ataupun kameramen.

2.3. Genre Action dan Adegan Pengejaran

Pratista (2017) menyampaikan adegan aksi adalah elemen yang paling sering digunakan dalam film. Namun berbeda dengan film yang memang bergenre *action*. Pada film *action*, adegan aksi merupakan hal yang paling dominan di dalam film. Plot cerita pun dibuat sedemikian rupa agar adegan aksi bisa sering muncul. Selain itu, film aksi biasanya berhubungan dengan adegan fisik, seperti lari-berlari dan pertarungan antara kedua tokoh atau lebih. Lalu adanya suasana menegangkan, berbahaya, serta berhubungan dengan waktu dan tempo cerita yang cepat (hlm.43-44).

Pada Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) pengejaran berasal dari kata dasar kejar yang berarti berlari, berusaha keras untuk mencapai sesuatu yang diinginkan. *Batman* (2013) menjelaskan bahwa kecepatan adalah komponen tambahan yang dimasukkan pada tiap *frame* pada adegan pengejaran. Namun, bila dikembalikan ke bentuk aturan dasar, terdapat 3 cara untuk membentuk adegan tersebut. Pertama, menggunakan *wide-angle* lens pada ruangan yang sempit dan memastikan kegiatan berlangsung di depan kamera. Selanjutnya, menggunakan *long lens* di ruangan yang terbuka dan memastikan pengejaran melintas dan

berjalan lurus horizontal atau sesuai dengan sumbu x. Cara yang terakhir, memisahkan setiap tokoh ataupun objek pengejaran pada *frame* yang terpisah dan melakukan perpindahan *frame* dengan cepat (hlm.132).

Selain aturan dasar untuk merancang *shot* pengejaran, Kenworthy (2012) mengelompokkan adegan pengejaran menjadi 10 bagian, yaitu (hlm.20-39).

a. *Travel With Subject*

Jenis pengejaran ini memfokuskan kamera kepada seorang tokoh pada saat sedang dikejar. Suasana tegang akan lebih meningkat saat tokoh melewati medan yang cukup sulit seperti mendaki bukit. Adegan lebih berfokus pada pergerakan tokoh saat sedang berlari. Kamera yang dipakai adalah lensa pendek dengan jarak yang cukup dekat dengan tokoh. Lalu, pada saat kamera mengikuti arah tokoh berlari, jarak keduanya diusahakan sama, sehingga penonton dapat merasakan dengan jelas kekuatan dari pergerakannya. Tokoh tidak harus ditempatkan pada bagian tengah *frame*, namun komposisinya diusahakan konsisten selama *shot* berlangsung.

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 2.22. *Travel With Subject*
(*Master Shot: Second Edition*, 2012)

b. Long Lens Pan

Kebanyakan pengejaran melibatkan seorang tokoh yang sedang berlari, dan yang lain mengikutinya. *Shot* dapat dibuat dengan ketakukan yang lebih natural apabila tokoh yang dikejar melintasi kamera sedangkan pengejar lari ke arah kamera. *Long lens* digunakan untuk *pan* tokoh yang melintasi layar dari kiri ke kanan ataupun sebaliknya. Hal tersebut akan membuat tokoh benar-benar terlihat sedang berlari menyusuri lingkungannya. Rintangan dapat membuat *shot* menjadi lebih tegang. Pergerakan dari tokoh pada layar dapat diikuti dengan tracking dolly, tapi jika lensa yang digunakan memang sangat panjang, cukup menggunakan teknik *pan*. Efek yang ditimbulkan akan sama kuat, dengan tenaga untuk merekam yang lebih sedikit.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 2.23. *Long Lens Pan*
(*Master Shot: Second Edition*, 2012)

c. *Passing Through Tight Spaces*

Pada saat seorang sedang dikejar, ketegangan dapat meningkat saat sang tokoh melewati ruang sempit. Bagian ini biasanya mengindikasikan tokoh yang hampir mencapai ujung dari pangejaran, karena pengejar akan segera menangkap. Adegan ini membutuhkan lokasi yang sempit dengan lensa yang pendek untuk memperlihatkan secara jelas gerakan dari tokoh. Dinding ruangan yang sempit akan mengisi layar, dan membuat tokoh seolah sedang terburu-buru ke arah kamera.

Untuk membuat *shot* ini, kamera diletakkan pada bagian tengah-tengah gang, sehingga tokoh seakan sedang berlari pada jalur. Pilihan lainnya adalah kamera dapat diletakkan keluar jalur, dan *pan* mengikuti tokoh dari depan hingga bagian punggung. Lalu, kamera diposisikan low angle, mengarah ke tokoh untuk menekankan tokoh yang bergerak ke tempat yang lebih sempit dan gelap. Selain itu, variasi lainnya adalah tokoh yang melihat ke belakang, melihat pengejar yang sudah cukup jauh, dan kemudian kamera *pan* tokoh

melintasi kamera dan mengarahkannya hingga tokoh tersebut jauh yang berarti tokoh berhasil kabur.



Gambar 2.24. *Passing Through Tight Spaces*
(*Master Shot: Second Edition*, 2012)

d. *Through Open Spaces*

Selama apapun pengejaran berlangsung, merupakan hal yang bijak memberikan solusi untuk tokoh di beberapa titik pengejaran. Seperti contohnya rumah, pintu atau mobil yang sudah terlihat oleh tokoh dan coba diraihinya. Hal tersebut membuat penonton lebih tegang karena adanya kekhawatiran pada tokoh yang dapat tiba-tiba tertangkap.

Merupakan hal yang sulit apabila membuat film dengan jarak tokoh dan pengejar yang tidak berubah, sementara mereka menuju ke arah yang sama, dan keduanya bergerak lambat tanpa adanya hal yang mendesak. Rahasiannya terletak pada dua kamera yang bergerak melintasi objek dengan kecepatan yang berbeda. Hal tersebut dapat membentuk ilusi optik, dimana tokoh yang kabur akan terlihat

seperti gagal, tanpa memperlihatkan pengejar berhasil mengejar. Kamera pada tokoh yang lari bergerak dengan cepat, sedangkan pada pengejar bergerak dengan lebih lambat. Pengejar tidak akan terlihat berhasil menyusul, namun rasa yang ditimbulkan sama dengan halnya pengejar yang berhasil memperpendek jarak.



Gambar 2.25. *Through Open Space*
(*Master Shot: Second Edition*, 2012)

e. *Surprises Along the Way*

Adegan pengejaran bekerja lebih baik ketika terdapat beberapa momen menegangkan, dibandingkan setiap momen adalah pengejaran yang terengah-engah. Ketegangan dapat dibuat dengan meletakkan sesuatu pada background yang tidak dapat dilihat oleh tokoh, atau tokoh yang melihat sesuatu terlebih dahulu sebelum penonton. Pada film “*Behind Enemy Lines*”, tokoh berhenti di pertengahan jalan karena percaya kalo dia sudah cukup jauh dari pengejar. Apabila kamera sejajar, penonton dapat melihat musuh yang berjalan di

belakangnya, dan ini memberikan salah satu jenis ketegangan. Namun, hal yang membuatnya lebih mengejutkan adalah penempatan kamera rendah. Kemudian terdengar sesuatu dari balik tokoh yang membuatnya berbalik untuk melihatnya. Untuk beberapa saat penonton tidak mengetahui sesuatu yang dilihatnya, sehingga penonton menjadi tegang karena diarahkan kepada sesuatu yang menyeramkan. Hingga kemudian, kamera memperlihatkan musuh yang sedang berjalan melintasi hutan di belakang tokoh.



Gambar 2.26. *Surprise Along The Way*
(*Master Shot: Second Edition*, 2012)

f. *The Unseen Attacker*

Sering disebutkan bahwa yang tidak terlihat lebih menyeramkan dibandingkan dengan yang terlihat. Tokoh utama mencari sesuatu yang mencurigakan seperti ada yang ingin menangkapnya. Pada bagian ini biasanya efek suara lebih banyak dimainkan. Kemudian, kamera yang digunakan biasanya

lensa pendek untuk memperlihatkan keseluruhan dari lingkungan. Hal tersebut dapat divariasikan dengan kamera melalui sudut pandang dari pengejar, yang akan memberikan kesan seolah tokoh utama benar-benar ingin ditangkap.



Gambar 2.27. *The Unseen Attacker*
(*Master Shot: Second Edition*, 2012)

g. *The Closing Attacker*

Banyak sekali kebiasaan yang sering dilakukan dalam teknik sinema, sehingga terkadang penonton dapat menebak. Salah satu kebiasaan yang sering ada pada adegan pengejaran adalah tokoh yang kabur, kemudian objek yang mengejar terus semakin mendekat. Terkadang adanya perubahan sedikit dapat menimbulkan efek yang jauh lebih hebat kepada penonton. Misalkan, tokoh yang sedang berlari ingin mencapai pintu tempat tujuannya tiba-tiba saja malah tertangkap, hal tersebut tentu akan menghancurkan ekspektasi dari penonton. Agar adegan ini dapat terwujud, kamera digunakan dengan lensa yang pendek. Kamera tersebut cukup berada pada bagian belakang karakter yang berusaha untuk kabur.



Gambar 2.28. *The Closing Attacker*
(*Master Shot: Second Edition*, 2012)

h. *Unfair Speed Gain*

Tidak semua adegan pengejaran melibatkan kegiatan berlari atau sesuatu yang terlihat tergesa-gesa. Terkadang dapat digantikan dengan tokoh yang sedang bersembunyi, dan berharap tidak ditemukan oleh pengejar. Pada bagian ini, suasana yang sebelumnya hening dapat berubah tiba-tiba menjadi menegangkan dimana akan memberikan efek kejut kepada penonton. Agar adegan tersebut dapat terwujud, tokoh yang mengejar dapat diposisikan di balik tembok, di bawah tangga, ataupun objek lainnya. Kemudian kamera diperlihatkan kepada ekspresi korban, lalu pada *shot* yang ketiga kembali kepada objek tempat tokoh yang mengejar mendadak keluar.

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 2.29. *Unfair Speed Gain*
(*Master Shot: Second Edition, 2012*)

i. *Almost There*

Hal yang ditimbulkan pada saat sang tokoh hampir lolos namun tiba-tiba malah tertangkap adalah sensasi menakutkan. Hal ini dapat menjadi adegan yang terbaik pada film apabila banyak sekali hal yang dipertaruhkan. Lalu, *shot* dapat dibangun dengan banyaknya rintangan yang mustahil untuk dilalui tokoh. Kemudian, kamera pertama terkesan buru-buru yang memberi kesan pengejar sudah semakin dekat, dan kamera yang lain bergerak perlahan menjauh dengan tidak menunjukkan tokoh yang mengejar dengan jelas. Lalu tiba-tiba pengejar muncul dan menangkap korban. Efek yang ditimbulkan akan sangat kuat.

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 2.30. *Almost There*
(*Master Shot: Second Edition*, 2012)

j. *Footwork*

Adegan pengejaran tidak selalu tentang pengejar dan korbannya. Kadang, terdapat karakter yang berusaha untuk menangkap tokoh lain karena adanya alasan tertentu. Contohnya seperti, tokoh A yang lari terburu-buru lalu tokoh B mengejar tokoh A untuk memberikan sesuatu yang ketinggalan. Dalam hal ini, kamera dapat ditempatkan rendah dan memperlihatkan kaki yang sedang berlari. Kita dapat melihat langkah dari karakter yang mengejar, untuk menunjukkan seberapa dekat ataupun jauh dengan karakter yang dikejar.



Gambar 2.31. *Footwork*
(*Master Shot: Second Edition*, 2012)