



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.

2. BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Animasi

Istilah animasi berasal dari kata ‘Animare’ yang merupakan kata Latin yang memiliki arti ‘memberikan kehidupan’. Istilah tersebut kemudian diimplementasikan menjadi sebuah kegiatan menciptakan ilusi pergerakan dari wujud atau benda yang seharusnya tidak bisa bergerak (Wells, 1998, hal.10). Kegiatan tersebut dapat dilakukan dalam berbagai macam media, umumnya yaitu media 2D, media 3D, *stop-motion*, dan Hybrid. Di dalam media 2D, rancangan animasi yang berupa aset – aset produksi diwujudkan dalam bentuk datar tanpa kedalaman. (O’Hailey, 2015, hal. 12 – 16).

Media 2D sampai sekarang masih dipakai dalam industri animasi. Alasannya bermula di zaman Disney klasik, dimana menurut Pallant (2011, hal. 35) adalah era dimana Disney membuat kontribusi karya yang paling original, paling kaya akan *storytelling* untuk industri animasi. Era ini juga disebut sebagai era Disney-Formalism. Pada era ini segala hal mengenai animasi Disney berbasis pada pencapaian realisme dan *believability* dari karakter maupun cerita yang diangkat.

Disney era klasik atau formalism memiliki satu tujuan yaitu membangun dunia visual di atas media 2D. Dunia visual adalah tempat dimana sang karakter tinggal, berinteraksi, dan menjalani kehidupan sehari – hari. Dunia visual penting sebagai sarana untuk bercerita kepada *audience*. Perancangan dunia visual yang

baik adalah yang mampu memperkaya detil dari motivasi karakter dan konflik yang terjadi kepadanya. Dunia visual terdiri dari lokasi, set, *wardrobe*, bahkan musik dan suara sekalipun. Bagaimana semua elemen dalam dunia visual tersebut dapat berkesinambungan adalah dengan sinematografi (Brown, 2012, hal 2).

2.2. Sinematografi

Menurut Bahasa Yunani, sinematografi adalah menulis dengan gerakan. Menurut istilah yang lebih lengkap, sinematografi adalah penggabungan Bahasa non-verbal seperti ide, konteks, tulisan, dan emosi ke dalam sebuah bentuk visual. Tujuannya adalah untuk membuat dunia visual di mana sebuah cerita terjadi. Dunia visual dirancang sesuai dengan konteks yang ada dalam cerita. Hal tersebut dilakukan untuk membuat penonton memahami apa yang terjadi di dalam film, baik jalan ceritanya maupun emosi yang ingin disampaikan (Brown, 2012).

Menyampaikan emosi dan cerita melalui gambar bergerak dalam sebuah ruang terbatas adalah perkara bagaimana gambar tersebut difilmkan. Menurut Bordwell dan Thompson (2008), sinematografi adalah sebuah keputusan bagaimana *shot* akan difilmkan. Dalam perancangan dunia visual yang memiliki arti dan pesan yang kompleks, keputusan tersebut haruslah memiliki kualitas sinematografi yang baik. Brown mengatakan jika film memiliki alat yang mampu membuat cerita dalam dunia visual dapat tersampaikan sesuai konteks yang dihendaki. Alat – alat tersebut adalah *frame, lighting, color, lense, movement, texture, establishing*, dan *POV*. Sedangkan Block (2008), membagi komponen visual tersebut menjadi *space, line and shape, movement, rhythm, tone, dan color*.

Lalu Mercado menambahkan bahwa ada beberapa prinsip yang juga harus dipahami oleh *filmmaker* dalam membuat *shot*, mulai dari *angle*, komposisi, dan aturan 180 derajat.

2.3. Komposisi

Menurut Thompson dan Bowen (2009, hal. 23) Komposisi adalah suatu bentuk penyusunan elemen – elemen artistik dalam sebuah bentuk karya seni. Contohnya, komposisi nada pada musik, komposisi benda atau figure dalam lukisan, dan komposisi elemen – elemen visual dan sinematografi di dalam film.

2.3.1. Rule of Third

Rule of third adalah salah satu jenis komposisi yang umum digunakan dalam film. Tekniknya adalah dengan membagi gambar kedalam tiga bagian yang saling berpotongan. Letak bertemunya garis perpotongan tersebutlah yang digunakan untuk meletakkan figur dalam gambar. Lalu dua pertiga bagian dari gambar yang kosong digunakan sebagai arah tempat sang figure melihat. Dengan menggunakan jenis komposisi ini, gambar akan terlihat lebih dinamis (Mercado, 2011, hal. 7).

2.3.2. Balanced/Unbalanced

Selain *rule of third* ada jenis komposisi lain, yaitu *balanced/unbalanced composition*. *Balanced composition* adalah ketika elemen visual dalam gambar terdistribusi dengan seimbang, menghasilkan sebuah gambar yang simetris.

Kegunaannya bervariasi tergantung dari konteks yang ada di dalam cerita



Gambar 2.1 *Hero* (2004)
(The Filmmaker's Eye)

Contoh di atas adalah penggunaan *balanced composition* untuk menunjukkan duel di antara dua karakter yang memiliki kekuatan yang setara. Sedangkan *unbalanced composition* adalah ketika pendistribusian elemen visual sengaja dibuat tidak seimbang, menghasilkan sebuah rasa tidak nyaman dan kekacauan (Mercado, 2011, hal. 8).



Gambar 2.2 *The Proposition* (2005)
(The Filmmaker's Eye)

UNIVERSITY OF
MULTIMEDIA
NUSANTARA

2.3.3. *Camera Angle*

Tinggi atau rendahnya pengambilan gambar dapat memanipulasi bagaimana audiens mempersepsikan subjek dalam *shot* (Mercado, 2011, hal. 9). *High Angle* misalnya, akan membuat subjek yang dilihat audiens terasa lebih terintimidasi, lebih kecil, dan lebih lemah. Jika ada *high angle shot* yang menjadi representasi sudut pandang dari karakter lain di film, maka makna yang tersirat adalah karakter yang melihat dari *high angle shot* tadi, kedudukannya lebih tinggi dibandingkan karakter lainnya (Thompson & Bowen, 2009, hal. 41).



Gambar 2.3 Contoh *High Angle*
(Grammar of The Shot)

Lain halnya dengan *low angle*, subjek yang diambil gambarnya dengan sudut ini akan terlihat lebih kuat, percaya diri, dan menintimidasi. *Low angle shot* juga dapat yang menjadi representasi sudut pandang karakter terhadap karakter lain. Namun makna yang tersirat adalah karakter yang melihat dari *low angle shot*,

kedudukannya lebih rendah dibandingkan karakter lainnya (Thompson & Bowen, 2009, hal 42)

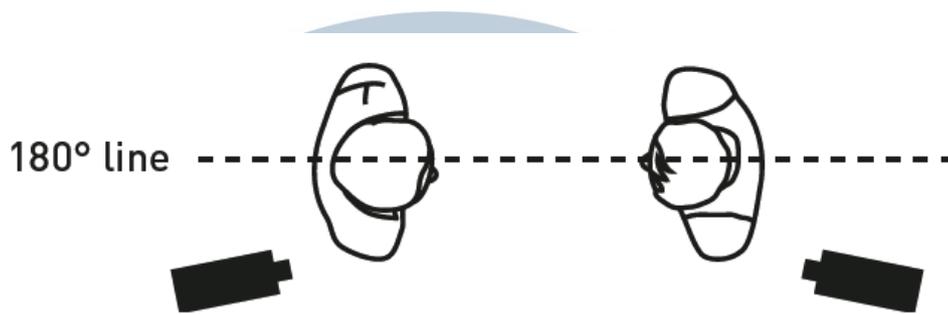


Gambar 2.4 Contoh *Low Angle*
(Grammar of The Shot)

2.3.4. 180° Rule

Aturan ini dibuat untuk menjaga kontinuitas dalam film kapanpun ada subjek yang berinteraksi di dalam film. Aturannya adalah untuk tidak melewati garis imajiner yang dihasilkan ketika dua karakter atau lebih sedang berinteraksi dalam suatu adegan (Mercado, 2011, hal. 11).

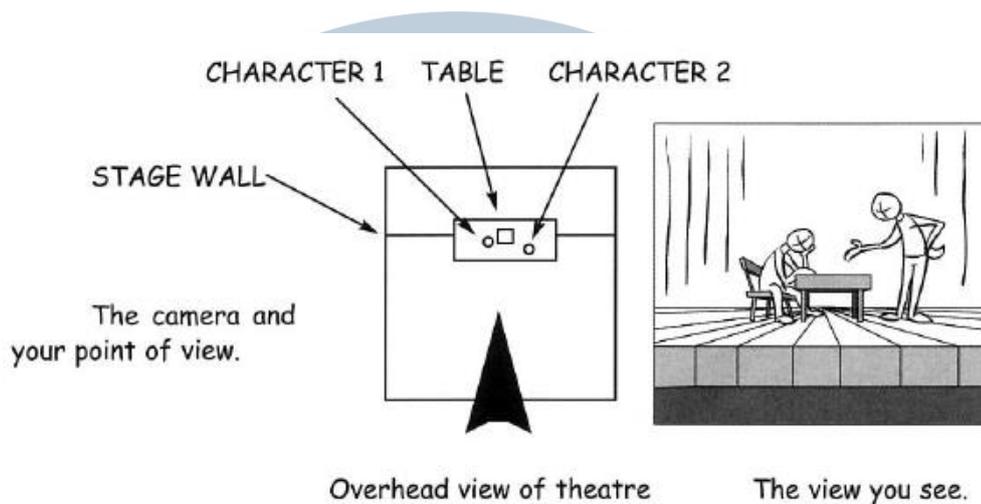
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 2.5 Aturan 180 Derajat
(The Filmmaker's Eye)

Fowler (2002, hal 52 – 55) menggambarkan aturan ini dengan sebuah pertunjukan drama teatrikal yang memiliki sebuah panggung. Adegan di dalam film diibaratkan sebuah panggung, sedangkan kamera diibaratkan sebagai posisi tempat duduk audiens pada teater. Fowler lalu menjelaskan bahwa dalam teater sangat penting bagi penonton untuk melihat apa yang sedang terjadi di panggung. Untuk itu, kursi audiens harus di letakan agar adegan dalam panggung dapat terlihat dari sudut manapun. Tetapi ada satu sudut yang tidak bisa dijadikan tempat duduk audiens, yaitu jika posisinya melewati 180 derajat dari garis horizontal panggung. Analogi ini juga berlaku pada film, untuk memberikan rasa kontinuitas dan kejelasan adegan dalam *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 2.6 Analogi Teatrical
(Animation Background Layout: From Student to Professional)

2.4. Visual Story

Visual Storytelling adalah proses penyampaian sebuah cerita, ide, atau makna melalui komponen – komponen visual yang bertujuan untuk menghasilkan persepsi yang berbeda – beda (Block, 2008, hal 3 – 4). Sedangkan Brown (2012) mengatakan bahwa *visual storytelling* adalah proses penyampaian sebuah cerita yang dilakukan secara visual melalui elemen – elemen visual bertujuan agar cerita tersampaikan sesuai konsep. Berikut adalah beberapa komponen – komponen visual tersebut:

2.4.1. Movement

Segala sesuatu yang bergerak di dalam *frame* adalah objek bergerak. Di dalam *frame*, hal yang pertama kali jadi perhatian penonton adalah objek bergerak. Namun, seringkali terjadi banyak pergerakan di dalam *frame* membuat penonton kebingungan untuk melihat poin utama yang ingin disampaikan. Karena

pengelihatannya manusia hanya bisa fokus terhadap satu area di dalam *frame*, sulit bagi manusia untuk bisa fokus terhadap dua objek bergerak sekaligus. Manusia akan lebih mudah melihat objek bergerak yang ia kenali, seperti melihat teman di tengah keramaian. Maka di dalam *frame*, objek bergerak yang mudah terlihat adalah yang pergerakannya berbeda atau kontras dengan objek lainnya (Block, 2008, hal 175).

Block mengatakan jika menciptakan kontras gerakan dalam *frame* adalah perkara bagaimana menentukan arah gerak dari sebuah objek. Setiap objek bergerak dalam *frame* memiliki arah gerak. Arah gerak objek dapat menghasilkan kontras atau *affinity* tergantung dari bagaimana pergerakan objek tersebut dirancang. Jika ada dua buah objek dalam *frame* menuju direksi yang berbeda maka kedua objek tersebut memiliki kontras gerakan. Efek yang dihasilkan oleh gerakan yang kontras adalah intensitas visual yang tinggi, di mana kontras gerakan ini dapat mengarahkan kemana penonton seharusnya melihat. Sementara jika dalam *frame* dua objek bergerak ke arah yang sama, maka *frame* tersebut memiliki objek gerak yang bersifat *affinity*, di mana sulit bagi penonton untuk melihat fokus utama pada gambar.

2.4.2. *Space*

Space disini merupakan ruang yang ada di dalam kehidupan nyata, di dalam gambar, dan sebagian kecil ruang yang berada di dalam gambar itu sendiri. Hal yang menjadi tujuan utama adalah bagaimana membuat ruang kehidupan nyata tiga dimensi tetap terasa mungkin jika dipotret di dalam ruang dua dimensi, yaitu layar film. (Block, 2008)

2.4.2.1. *Deep Space*

Deep space adalah ilusi yang digunakan untuk menciptakan ruang tiga dimensi pada layar dua dimensi. Hal tersebut dilakukan dengan menggunakan *depth cue* yang berupa prespektif, perbedaan tinggi benda, perbedaan warna, dan pemilihan fokus kamera. Untuk mendapatkan *depth cue*, prespektif harus memiliki titik hilang dan tidak boleh datar, *staging* objek pada gambar harus kontras sesuai dengan jaraknya terhadap kamera, *tone* warna harus jelas perbedaannya dari paling gelap sampai paling terang, penggunaan warna – warna dingin pada gambar membuat kesan warna tersebut menimbulkan kedalaman, lalu pemilihan fokus *sharp* yaitu tidak memberi efek *blur* pada gambar (Block, 2008, hal. 15 – 42).

2.4.2.2. *Flat Space*

Flat space adalah kebalikan dari *deep space*. Jika *deep space* mencoba untuk membuat ilusi ruang tiga dimensi dalam ruang dua dimensi, *flat space* mencoba meningkatkan kualitas media dua dimensi tersebut apa adanya tanpa ilusi visual. Untuk menciptakan *flat space*, segala bentuk *depth cue* harus diganti dengan *flat space cues*. Hal – hal seperti titik hilang pada prespektif tidak boleh digunakan, *staging* objek harus konsisten ukurannya, *tone* warna harus dikurangi jarak antar hitam-putihnya, penggunaan kedua jenis warna dingin dan hangat harus dihindari, lalu pemilihan fokus dengan memberi efek *blur* pada latar agar hasil gambarnya *flat*.

2.4.2.3. *Surface Divisions*

Surface division adalah membagi beberapa ruang di dalam gambar menjadi ruang yang lebih kecil lagi untuk menyampaikan pesan dan arti tertentu. Pesan dan arti tersebut dapat berupa; Pertama, *surface division* dapat menekankan perbedaan dan persamaan objek dalam gambar.



Gambar 2.7 Pengaruh *Surface Division* pada Gambar
(The Visual Story)

Seperti contoh di atas, hubungan anak dan ibu di gambar sebelah kiri lebih bermakna dibanding gambar di sebelah kanan. Hal itu terjadi karena kedua objek terpisahkan oleh jendela di belakangnya, membuat penonton dipaksa untuk membandingkan kedua objek tersebut.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Kedua, *surface division* dapat digunakan untuk membuat penonton melihat sisi tertentu dari sebuah gambar. Contohnya di bawah, sebuah jendela menjadi *frame* yang membagi ruang di dalam gambar sehingga perhatian penonton fokus terhadap wanita yang ada di depan, lalu berpindah kepada seorang pria yang ada di belakang



Gambar 2.8 Contoh Penggunaan *Surface Division* untuk Memfokuskan Audiens
(The Visual Story)

Ketiga, *surface division* dapat digunakan untuk menggambarkan situasi tertentu di dalam cerita. Seperti contoh di bawah, terlihat sosok karakter yang diceritakan bahwa ia sedang dalam situasi buruk dan tidak memiliki rasa kebebasan. Hal ini ditunjukkan oleh pemotongan ruang sehingga yang tersisa hanya ruang sempit saja di dalam gambar.

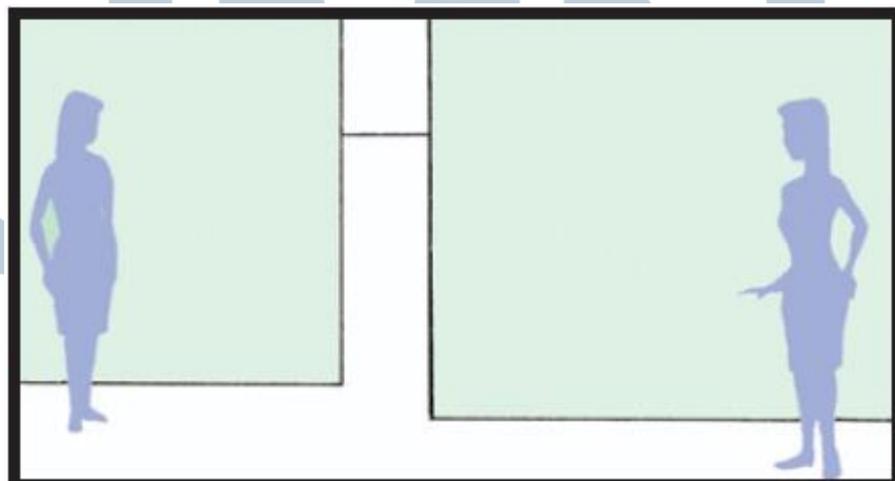
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 2.9 Contoh Penggunaan *Surface Division* untuk Menunjukkan Emosi
(The Visual Story)

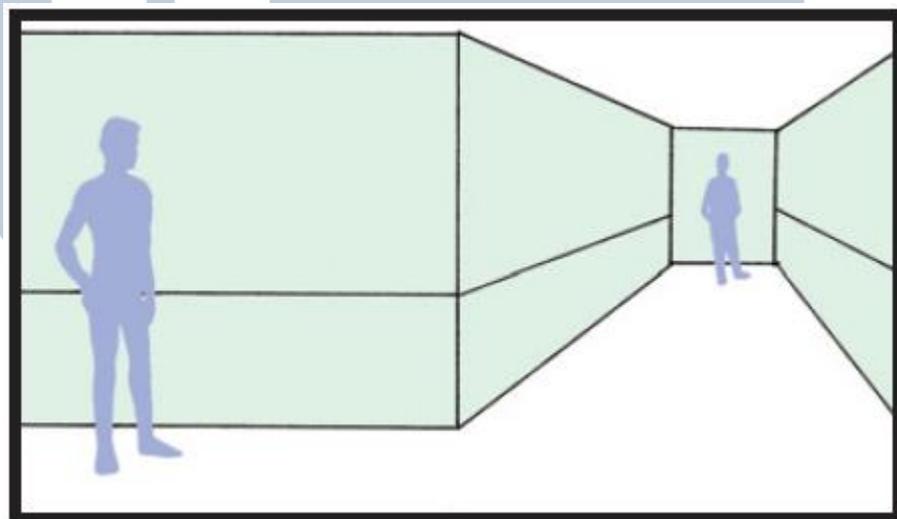
2.4.2.4. *Space Contrast and Affinity*

Penggunaan *space* berkaitan erat fungsinya dengan prinsip *contrast* dan *affinity*, di mana semakin tinggi tingkat kontras pada setiap elemen visual di dalam gambar, semakin tinggi pula intensitas visual dan tingkat kedinamisannya. Sedangkan semakin tinggi tingkat afinitas pada setiap elemen visual, maka semakin rendah intensitas visual dan kedinamisannya. Contohnya pada gambar di bawah:



Gambar 2.10 Contoh *Flat Space*
(The Visual Story)

Ini adalah contoh afinitas ruang yang terbentuk karena *space division*, yaitu berupa panel *flat* yang menutupi bagian belakang kedua figur. Meskipun sudah terpisahkan, afinitas ruang masih terasa karena ukuran dan jarak panelnya relatif sama. Maka dari itu, intensitas visual dan kedinamisannya rendah. Berbeda dengan contoh kontras ruang di bawah:



Gambar 2.11 Contoh *Deep Space*
(The Visual Story)

Karena *space division*-nya terbagi oleh panel *flat* dan *deep*, kontras ruangan lebih nampak terlihat. Maka dari itu intensitas visual dan kedinamisannya lebih tinggi.

Pandangan umum menyatakan bahwa *deep space* terlihat lebih menarik daripada *flat space*. Hal ini terjadi karena tingkat kontras dan afinitas yang dimiliki oleh kedua jenis ruang. *Deep space* secara natural terlihat lebih memiliki intensitas dibandingkan dengan *flat space*. Jadi ketika sebuah gambar memiliki *depth cue* yang lebih dalam, maka tingkat

intensitas dan kedinamisannya memuncak. Sebaliknya, jika banyak ditemukan *flat space cue* maka intensitas visualnya menurun.

2.4.3. Line

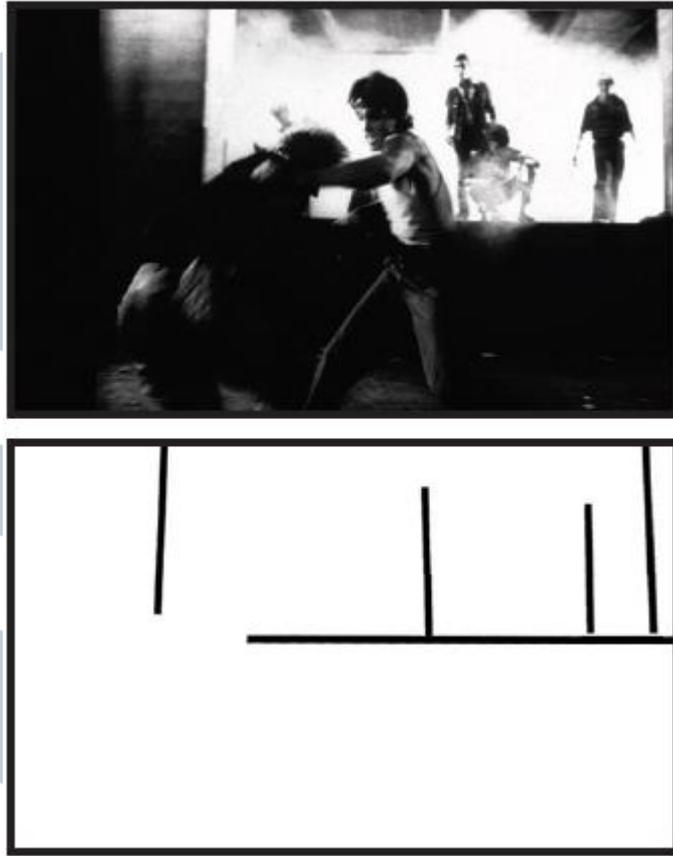
Line atau garis hanya merupakan persepsi yang ada di dalam kepala manusia, sifatnya tidak nyata. Garis terjadi ketika komponen – komponen visual saling menyusun sehingga manusia mampu mempersepsikan garis (Block, 2008, hal. 2).

2.4.3.1. Linear Motif

Penyederhanaan sebuah gambar menjadi garis – garis, inilah yang disebut *linear motif*. Setiap gambar dapat disusun dari berbagai jenis garis, horisontal, vertikal, diagonal, ataupun garis lurus saja. Jenis – jenis garis tersebut tentunya dapat menghasilkan persepsi dan emosi yang berbeda – beda.

2.4.3.2. Line Contrast and Affinity

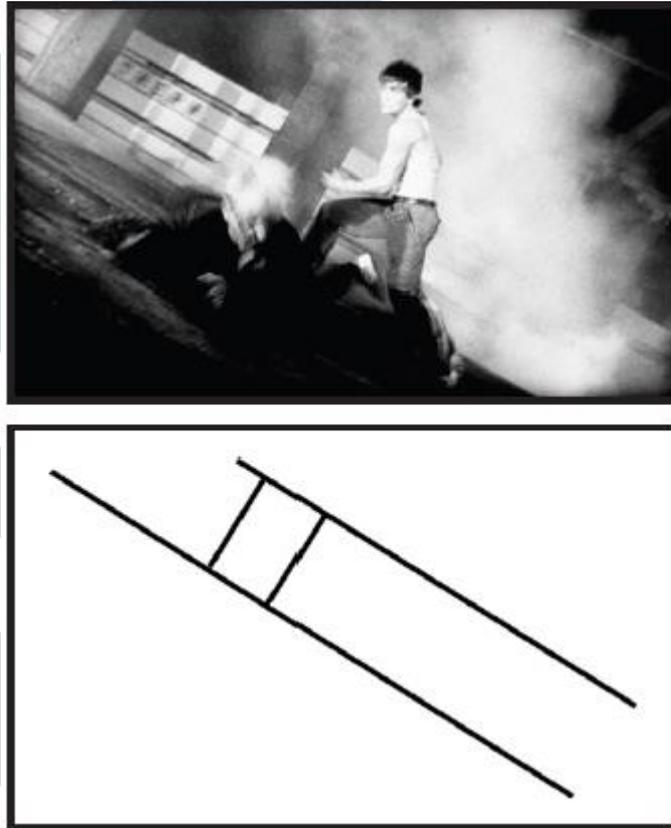
Sebuah garis dapat menunjukkan kontras dan afinitas dalam tiga cara, yaitu dari orientasinya, arahnya, dan kualitasnya. Pertama, dari orientasinya, yang dimaksud orientasi adalah sudut dari sebuah garis yang diciptakan oleh objek tak bergerak. Tiga jenis orientasi yaitu horizontal, vertikal, dan diagonal. Garis horizontal adalah garis yang paling rendah tingkat intensitas dan tingkat kedinamisannya, garis vertikal berada di tengah – tengah, lalu garis diagonal adalah garis yang paling tinggi tingkat intensitas visual dan tingkat kedinamisannya.



Gambar 2.12 Contoh Afinitas Garis
(The Visual Story)

Contoh di atas menggambarkan sebuah afinitas melalui orientasi garis – garis yang diciptakan objek di dalamnya. Karena garis – garis yang terbuat adalah garis horisontal dan vertikal.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



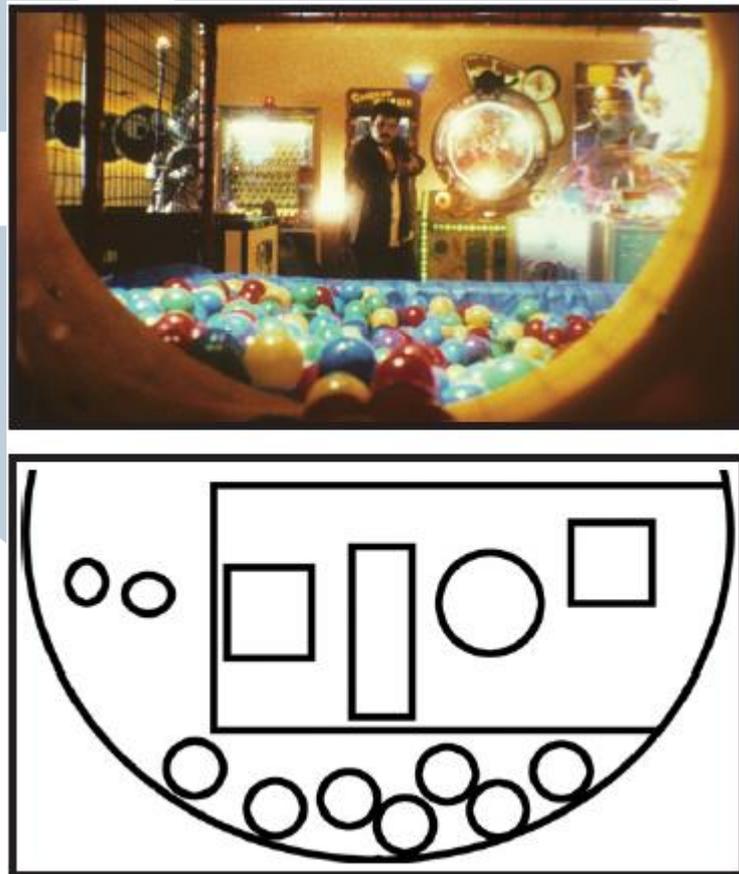
Gambar 2.13 Contoh Kontras Garis
(The Visual Story)

Lalu pada gambar selanjutnya, orientasi objek berubah menjadi diagonal, mengilustrasikan kontras, intensitas visual, dan kedinamisan visual.

Kedua, dari arahnya, hampir sama dengan prinsip *movement* sebelumnya, afinitas dari sebuah arah terjadi apabila sebuah objek bergerak pada arah yang sama. Sedangkan kontras dari sebuah arah terjadi apabila sebuah objek bergerak pada arah yang berbeda – beda.

Ketiga, dari kualitas garisnya, maksud dari kualitas disini adalah bagaimana garis tersebut secara natural terbentuk, apakah garis tersebut lurus atau melengkung. Kedua jenis garis ini memiliki hubungan dengan emosi dan mood yang dapat menciptakan berbagai persepsi tertentu. Garis

lurus misalnya sering diasosiasikan dengan sifat agresif, kejujuran, industry, tertata, kuat, tidak natural, dewasa, kaku. Sedangkan garis yang melengkung diasosiasikan sebaliknya.



Gambar 2.14 Contoh Kontras Kualitas Garis
(The Visual Story)

Contoh di atas merupakan gambar yang menunjukan kontras dari kualitas garis, di mana garis – garis lurus disusun secara bersamaan dengan garis – garis yang melengkung. Penyusunan tersebut menghasilkan gambar yang memiliki intensitas visual yang tinggi, dan kedinamisan visual.

2.4.4. Lensa

Pemilihan lensa didasari bagaimana sebuah *shot* akan dihasilkan dan efek apa yang ingin ditampilkan. Berdasarkan hal itu, lensa dibedakan dari *focal length* yang dihasilkan. *Focal length* adalah seberapa *wide* atau *long* sebuah lensa dapat menangkap gambar. Semakin pendek *focal length*, semakin lebar bidang pandangnya, dan semakin panjang *focal length*, semakin sempit bidang panjangnya. Secara singkat, *long lense* dapat mempersempit ruang, dan *wide lense* dapat mendistorsi ruang (Brown, 2012, hal. 7).

Long lense memberi kesan bidang ruang yang lebih sempit dari lensa normal. Akibatnya, efek yang dihasilkan biasanya membuat benda – benda yang ada di dalam *frame* terlihat tersusun sejajar. Sebaliknya, wide lense akan memperluas bidang ruang sehingga gambar yang terdapat dalam *frame* mengalami distorsi. Efek yang ditimbulkan sering disebut “fisheye”, di mana objek ditengah akan terlihat seperti membesar, lalu mengecil ke tepi *frame*. Jika dilihat pada gambar 2. 14 dan gambar 2. 15, long lense terlihat memberi efek bidang ruang yg sejajar dan berdekatan, sedangkan wide lense memberi efek distorsi pada wajah karakter. Brown (2012, hal 7) juga mengatakan bahwa efek yang dihasilkan dari pemilihan lensa *wide* adalah perasaan ‘*ominous*’, atau impresi dimana suatu kejadian buruk akan terjadi

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 2.15 Contoh *Long Lense* pada *Barry Lindon* (1975)
(The Filmmaker's Eye, 2011)



Gambar 2.16 Contoh *Wide Lense* pada *City Of Lost Children* (1995)
(Cinematography: Theory and Practice, 2012)

Lalu ada juga lensa normal, yang mana menurut Mercado (2011, hal 13) merupakan representasi terdekat bagaimana mata manusia bekerja. Singkatnya lensa normal tidak akan menampilkan distorsi atau penyempitan bidang di dalam *frame*. Maka dari itu umumnya lensa ini digunakan untuk mengambil objek gambar manusia, terutama bagian wajah.

2.5. Shot

Proferes (2008, hal 4) mengatakan bahwa *shot* adalah salah satu cara berbicara lewat film. Sebelum *shot* dibuat, filmmaker akan menuliskan atau secara linguistik menyusun sebuah kalimat yang nantinya akan diterjemahkan menjadi sebuah visual. Meskipun *shot* berdasar dari *screenplay* atau naskah, ketika *shot* dieksekusi menjadi rangkaian gambar yang menyusun film, levelnya akan jauh berbeda dari kata – kata yang dituliskan di dalam *screenplay* atau naskah. Pesan yang tersampaikan mampu mencapai level yang tidak bisa dideskripsikan dengan kata – kata. Namun Mercado (2011, hal 25) mengatakan, pencapaian hal tersebut tergantung sekali oleh bagaimana perancangan komposisi *shot* yang *meaningful*. Berdasarkan '*cinematic vocabulary*', beberapa *shot* tersebut adalah;

2.5.1. Extreme Close Up

Mercado (2011, hal 29) mengatakan bahwa jenis *shot* ini digunakan untuk memberi detail informasi atau memberikan *image system* yang tematik pada film. Berdasarkan *Hitchcock's rule*, setiap benda yang terlihat paling besar pada *frame* haruslah penting, maka *extreme close up* dapat digunakan untuk menegaskan benda – benda yang dinilai penting bagi plot. Namun, tidak sampai disitu saja kegunaan dari extreme close up. Kemampuannya untuk menangkap detail – detail khusus pada film sering digunakan untuk memberikan *layer of meaning* pada *shot*. Ketika benda yang di sorot tidak memegang peran penting dalam film, tetapi benda tersebut memiliki konteks yang selaras dengan tema film. Contohnya adalah salah satu *shot extreme close up* di film *Blue Velvet*, menyorot kumbang hitam yang menggerayang pada taman yang sangat terawat, mengartikan bahwa

kekerasan dapat bersembunyi di bawah sosok penguasa yang sangat dipuja – puja. Maka dari itu, jenis *shot* ini sangat tepat digunakan untuk memberi tekanan pada objek yang dinilai penting dalam plot atau sebagai sarana untuk membuat pernyataan tematik atas isi film yang sesungguhnya.



Gambar 2.17 *Clockers* (1995)
(The Filmmaker's Eye, 2011)

2.5.2. *Close Up*

Perkembangan film diawali dari sebuah teater. Pada zaman awal dibuatnya film, gambar di-*shot* umumnya menggunakan *wide angle*, layaknya menciptakan kembali *set* sebuah teater kedalam bentuk film. Hal tersebut dilakukan karena selain keterbatasan teknis, melainkan untuk menghadirkan koneksi ke penonton. Namun, seiring berkembangnya jaman dan teknologi yang berkembang, koneksi tersebut tidak lagi tercipta melalui *set* dan *exaggeration* yang harus dilakukan oleh aktor jaman dulu. Sekarang, penonton mampu merasakan emosi dan tingkah laku aktor melalui *close up shot*.

Tujuan utama dari penggunaan *close up shot* ketika digunakan kepada subjek manusia adalah untuk menangkap emosi dan tingkah laku seorang karakter di layar. Maka dari itu, komposisi yang dirancang seharusnya menyingkirkan segala bentuk distraksi yang mampu mengganggu titik fokus utama pada *shot*. Perancangan *depth of field*, *lighting*, dan komposisi harus mampu menekankan kedekatan koneksi antara subjek dalam *shot* dan penonton (Mercado, hal 35 – 36).



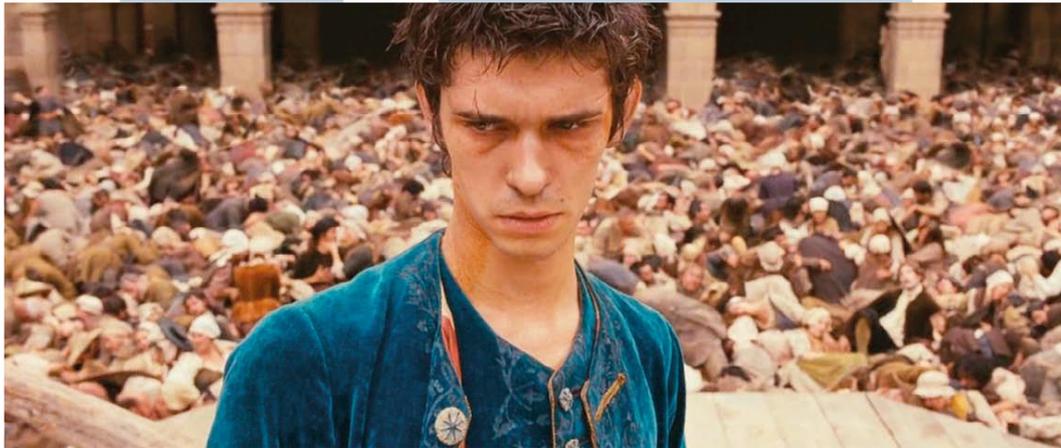
Gambar 2.18 3 *Monkeys* (2008)

(The Filmmaker's Eye, 2011)

2.5.3. *Medium Close Up*

Sedikit lebih luas dari *close up* tetapi lebih sempit dari *medium shot*, *medium close up* memiliki fungsi yang beririsan antara kedua jenis *shot* tersebut. Berfungsi untuk memfokuskan audiens untuk melihat ekspresi atau emosi yang sedang dirasakan oleh sang karakter di layar sekaligus memberi sedikit informasi mengenai keadaan sekitar karakter. Meskipun tidak ada pembatas yang jelas antara *medium close up* dengan *close up*, *shot* ini biasanya memperlihatkan bagian bahu ke bawah dan sedikit gestur karakter. Lalu, background di belakang dibuat

tidak terlalu kabur agar audiens tau di mana sang karakter sedang berada. Karena ruang *background* yang tersedia cukup fleksibel, bagian itu juga bisa digunakan untuk menaruh konten atau elemen visual yang simbolis. Seperti contohnya pada film *Perfume: The Story of a Murderer* (2006) oleh Tom Tykwer.



Gambar 2.19 *Perfume: The Story of a Murderer* (2006)
(The Filmmaker's Eye, 2011)

Dalam cerita, sang karakter di tengah akan segera di eksekusi. Namun, beberapa saat sebelum hal itu terjadi, ia membuka parfum yang aromanya membuat massa yang menginginkannya mati melihat dia bagaikan seorang dewa. Maka, komposisi dibuat sesuai dengan konteks cerita. Karakter ditaruh di tengah layar, memberi kesan yang kuat. Lalu, sudut pengambilan gambar sedikit dinaikan seakan – akan posisi karakter lebih tinggi dari massa di belakangnya, hal ini juga dilakukan agar ia terasa lebih kuat kedudukannya. Terlihat di belakang seperti massa yang rapuh dan tidak berdaya, memberi simbol bahwa mereka tunduk pada sosok dewa yang ada di hadapan mereka (Mercado, hal 41 – 42).

2.5.4. *Medium Shot*

Sedikit lebih luas dari *medium close up* namun lebih sempit dari *medium long shot*. Menunjukkan area *background* yang lebih luas, dan bagian bawah torso karakter. Jenis *shot* ini umumnya digunakan untuk menunjukkan percakapan dua karakter pada *frame*, namun *medium shot* juga memiliki fungsi lain yang cukup menarik. Karena area *background* yang lebih luas dari jenis *shot* sebelumnya, *medium shot* dapat digunakan untuk menunjukkan interaksi karakter dengan *surrounding*-nya. Hal yang biasanya ditunjukkan adalah interaksi fisik karakter dengan benda ataupun manusia disekitarnya. Dengan menunjukkan hal tersebut, audiens bisa lebih mengerti bagaimana sifat karakter secara psikologikal maupun sosial.



Gambar 2.20 *The Royal Tenenbaums* (2001)

(The Filmmaker's Eye, 2011)

Seperti contoh di atas, *The Royal Tenenbaums* (2001) karya Wes Anderson, menggunakan *medium shot* untuk memperlihatkan sifat karakter berdasarkan keadaan sekitarnya. Melalui pemilihan *props* dan cahaya yang tepat, tanpa

mengetahui konteks cerita, kita dapat menebak bagaimana sifat karakter dalam film ini.



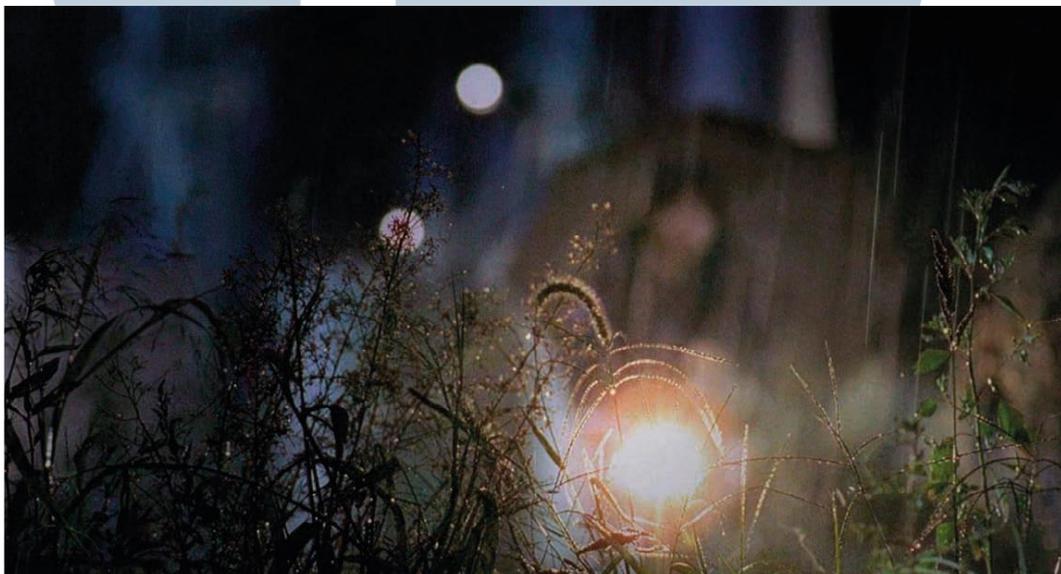
Gambar 2.21 *Naked* (1993)
(The Filmmaker's Eye, 2011)

Sama juga dengan contoh yang ini, dapat langsung dirasakan bagaimana kita melihat sang karakter seakan – akan terasingkan dari masyarakat. Hal tersebut terjadi karena karakter dibuat sekontras mungkin dengan orang – orang disekitarnya. Mulai dari warna baju hitam yang dikenakan oleh sang karakter cenderung lebih gelap dibandingkan sekitarnya. Letak karakter yang sedikit lebih tinggi juga mendukung hal ini (Mercado, hal 47 – 48).

2.5.5. Medium Long Shot

Sedikit lebih luas dari *medium shot*, namun lebih sempit dari *long shot*. Gambar yang diambil mellingkupi badan karakter sampai di atas lutut, dilengkapi area *background* yang lebih luas dari jenis *shot* sebelumnya. Karena jenis *shot* ini masih mampu menangkap ekspresi karakter, gestur karakter, dan sekaligus

menampilkan keadaan sekitar karakter. *Medium long shot* sering digunakan untuk menampilkan ketiga hal tersebut secara bersamaan sebagai bentuk *establishing shot*. Karena masih dianggap mampu menangkap ekspresi karakter, beberapa sutradara hanya menggunakan jenis *shot* ini untuk menunjukkan interaksi karakter dengan lingkungannya tanpa harus *cut* ke *medium shot*. Contoh menarik dalam penggunaan *shot* ini ada dalam film *Memories of Murder* (2003) oleh Bong Joon-ho.



Gambar 2.22 *Memories of Murder* (2003)
(The Filmmaker's Eye)

Bercerita tentang pembunuh berantai di Korea Selatan yang selalu memburu wanita ditegah – tengah hujan. Pada adegan di atas, sang perempuan merasa takut diikuti oleh sang pembunuh. Sang perempuan sengaja dibuat tidak fokus melainkan malah area di sekitarnya yang dibuat fokus oleh sang sutradara. Selain kita mendapat informasi tempat di mana adegan tersebut terjadi, sang sutradara juga membuat kita sebagai audiens melihat dari mata sang pembunuh

yang sedang mengintip, membuat *shot* ini lebih menegangkan. Walaupun sang perempuan dibuat *blur*, kita masih bisa fokus kepadanya karena komposisi *rule of third* yang digunakan pada *shot* ini (Mercado, hal 53 – 57).

2.5.6. Long Shot

Jenis *shot* ini lebih memfokuskan pada pemberian informasi mengenai di mana sebuah adegan terjadi. Karena itu, porsi karakter dalam jenis *shot* ini lebih sedikit dibanding porsi area tempat karakter berada, menyebabkan kurangnya detail informasi mengenai emosi yang dirasakan karakter (Thompson dan Bowen, 2009). Oleh sebab itu, selain memberikan informasi mengenai tempat, jenis *shot* ini juga digunakan untuk menyembunyikan emosi yang dirasakan karakter, agar nantinya ketika *shot* berubah ke medium atau close up, emosi yang dirasakan penonton lebih terasa dampaknya (Mercado, 2011, halaman 59)



Gambar 2.23 *The Matrix Reloaded* (2003)

(The Filmmaker's Eye)

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

2.6. Penerapan Konteks dalam *Shot*

Mercado (2011, hal 21 - 23) mengungkapkan sebuah istilah bernama *Image System*, yang merupakan analisa yang digunakan untuk menguraikan *layer of meaning* dari sebuah film. Caranya adalah dengan melihat pola yang tertata dalam film. Pola ini bisa merupakan simbol, editing, atau komposisi *shot* yang disusun secara berulang sehingga nampak memiliki maksud dan tujuan tersendiri. Salah satu contoh yang umum terjadi dalam film adalah ketika seorang karakter melihat refleksinya di kaca, hal ini biasanya diartikan bahwa sang karakter memiliki masalah internal atau pribadi yang terbagi dua. Contoh tersebut akan dianggap memiliki *layer of meaning* ketika filmnya memang secara konsisten memakai pola yang sama dari awal sampe akhir film.

Mercado mengatakan konsistensi penggunaan repetisi dapat memberikan dampak yang baik bagi film. Jika digunakan dengan tepat repetisi dapat menuntukan motif, tema, atau simbol yang bersangkutan dengan cerita atau bahkan sama sekali tidak ada hubungannya dengan plot utama. Repetisi juga bisa menunjukkan perkembangan karakter atau menekankan informasi penting yang perlu diketahui penonton. Melalui penggunaan komposisi *shot* yang sama di awal atau di akhir film, penonton yang teliti mampu menghubungkan kedua komposisi tersebut seakan ia tahu bahwa repetisi ini memiliki sebuah arti. Meskipun penonton pada umumnya tidak terlalu memperhatikan hal – hal detil pada film, mereka masih bisa merasakan *image system* ini pada alam bawah sadar mereka.

Karena ada kemungkinan bahwa hanya segelintir penonton saja yang dapat melihat *layer of meaning* dalam *image system* yang tersusun di film.

Beberapa filmmaker sengaja menekankan dan menitikberatkan *image system* pada filmnya. Hal tersebut membuat penonton harus dengan teliti memperhatikan setiap detil yang ada, membuat cerita akhirnya menjadi sulit untuk dinikmati.

Mercado mengatakan, untuk menciptakan *image system*, hal fundamental yang harus dipahami dahulu adalah mengenai *core idea* dari film itu sendiri. Ketika motif dan tema sudah didapat, *image system* dapat didesain menyesuaikan dengan *core idea* tadi. Baik disusun secara subtil atau terang – terangan, penyusunan harus konsisten dari awal hingga akhir film. Konsistensi penting agar *image system* mampu disadari oleh penonton. Penyusunan yang sistematis sebaiknya ditujukan agar *image system* mampu menekankan pesan yang ingin disampaikan dalam film maupun menghadirkan *layer of meaning* sebagai elemen pendukung yang dapat memperkaya isi film. Selain melalui *image system*, *layer of meaning* di dalam film juga bisa tersampaikan melalui *mise-en-scene*.

2.7. Kontras Adegan

Adegan menurut Mckee (1997, hal. 35) adalah sebuah kejadian yang menimpa karakter pada suatu ruang dan waktu tertentu, yang membuat karakter harus menghadapi konflik sehingga dapat mengubah nilai – nilai (*story value*) yang sedang dipertahankan. Sedangkan *story value* itu sendiri artinya adalah bentuk penilaian universal terhadap pengalaman manusia yang bisa bergeser dari positif ke negative, atau sebaliknya. Contohnya, jahat atau baik, jujur atau bohong, kedamaian atau kekacauan, dan masih banyak contoh nilai yang saling kontras.