



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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. *Film Editing dan Editor*

Film editing adalah proses mengorganisasi, melihat kembali, memilih, dan menggabungkan hasil gambar serta suara (*footage*) yang diambil pada saat produksi (Thompson & Bowen, 2013, hlm. 1). Bagi mereka berdua, seperti menulis kalimat, dalam menggabungkan *footage*, editor harus tahu dan mengikuti rumus dasar tata visual yang telah disepakati. Thompson dan Bowen (2013) juga mengatakan, semakin berkembangnya zaman, proses *editing* tidak hanya memotong dan menggabungkan *footage* saja, namun kini menjadi alat yang kuat dalam membuat sebuah film. Mereka menambahkan, sebuah edit berarti tempat di mana terjadi transisi gabungan *shot* yang satu dengan yang lain, atau lebih dikenal dengan sebutan *cut point*. Proses ini dilakukan dengan bantuan sarana berupa *digital video editing software*. Dalam memotong dan menggabungkan berbagai macam elemen gambar dan suara dalam adegan, ada proses kreatif yang bertujuan bila penonton melihat gabungan elemen-elemen tersebut akan mampu terhibur, tergerak, tercerahkan, maupun terinspirasi. Terdapat beberapa pertimbangan *editor* melakukan keputusan tersebut, diantaranya: informasi, motivasi, komposisi *shot*, *angle* kamera, *continuity*, dan *sound* (Thompson & Bowen, 2013, hlm. 55).

Dalam bukunya, Rosenberg (2011) mengibaratkan *editor* sebagai dokter anak bila penulis naskah dan sutradara diibaratkan sebagai sepasang orang tua. Hal ini berarti layaknya seorang dokter, saat bekerja seorang *editor* harus

mempunyai pengetahuan yang luas, mampu mendiagnosis banyak penyakit, dan belajar bagaimana harus tetap bersikap objektif. Namun seperti yang Rosenberg (2011) katakan, yang terpenting *editor* harus tetap menjaga sensitivitasnya layaknya seorang anak kecil. Ia menambahkan, ibarat jantung yang memberi denyut nadi pada tubuh, penyuntingan dengan kecepatan (*pacing*) dan irama (*rhythm*) yang dicapai dengan baik adalah jantung dari film. Hal ini dapat dicapai seorang *editor* melalui tiga pilihan utama yaitu: pemilihan gambar, panjang gambar, dan penempatan gambar. Pilihan gambar mempengaruhi kinerja adegan, fokus, dan sudut pandang. Sedangkan panjang dan posisi gambar mempengaruhi subteks, kecepatan dan irama adegan, dan pada dasarnya, keseluruhan film.

Di dalam ruang penyuntingan, *editor* akan menemukan kondisi yang sebenarnya telah diwariskan dari skenario melalui *footage* yang telah diambil (Rosenberg, 2011, hlm. 4). Kondisi tersebut berupa masalah motivasi, *character arcs*, struktur cerita, ekspektasi *genre*, permulaan cerita dan akhir cerita. Kondisi hasil *footage* yang diwariskan dari skenario harus mampu ditata oleh *editor* menjadi kesatuan yang baik dengan susunan yang rapi. Tidak hanya itu, Rosenberg (2011) juga mengatakan *editor* harus memiliki pemahaman mendalam tentang karakter dan cara karakter mengungkapkan diri mereka melalui dialog, subteks, respons terhadap karakter lain, dan reaksi terhadap ketegangan yang dari hambatan cerita. Ketika suatu performa yang diciptakan pada saat produksi terlihat kurang baik, dipaksakan atau tidak realistis itu bisa jadi berasal dari penulisan naskah dan pengarahan sutradara yang belum maksimal (hlm. 5). Rosenberg (2011) menegaskan lagi, ketika terjadi kegagalan untuk mendapatkan

performa yang diharapkan, sudah menjadi tugas *editor* untuk memperbaiki kondisi tersebut, caranya adalah mengetahui di mana dan kapan harus memotong. Seperti halnya aspek penyuntingan lainnya, pemahaman akan cerita membantu menginformasikan proses pengambilan keputusan editorial, ini mencakup memajukan cerita dan menyampaikan emosi para aktor.

2.2. Rule of Six

Hal yang paling diingat oleh penonton pada saat selesai menonton film bukan dari *editing*-nya, bukan dari pergerakan kameranya, bukan juga dari ceritanya, melainkan bagaimana rasa yang mereka rasakan saat setelah menonton. Maka dari itu, Murch (1992) beranggapan bahwa emosi merupakan hal terpenting yang seharusnya dipertimbangkan oleh para *editor* (hlm. 18). Sebuah hasil *editing* yang ideal menurutnya, adalah *editing* yang memiliki keenam kriteria sekaligus. Yang pertama yaitu mampu menggambarkan emosi pada saat itu, kedua mampu membantu dari segi penceritaan, ketiga punya ritme yang menarik dan benar, keempat mengandung unsur “*eye-trace*” yaitu perhatian dan pergerakan fokus penonton dalam *frame*, kelima sesuai dengan logika ruang tiga dimensi berdasarkan penjelasan fotografi, dan yang keenam sesuai dengan logika ruang tiga dimensi berdasarkan ruang aslinya. Berdasarkan tingkat kepentingannya, emosi berada di urutan paling atas sebanyak 51%, *story* sebanyak 23%, sedangkan ritme sebanyak 10%, *eye-trace* sebanyak 7%, bidang layar dua dimensi sebanyak 5%, dan ruang aksi tiga dimensi sebanyak 4%.

Bagi Murch (1992), emosi yang menduduki urutan pertama kriteria sebuah *editing*, adalah hal yang sudah seharusnya *editor* pertahankan dalam cara apapun.

Emosi bernilai lebih dibandingkan kelima kriteria setelahnya, tepatnya bernilai 51%. Misalnya, jika ditemukan bahwa ada satu *shot* yang memberikan emosi yang tepat dan menggerakkan cerita ke depan, serta memuaskan secara ritmis, tetapi gagal untuk mempertahankan logika ruang tiga dimensi, maka disitulah sebuah *cut* dilakukan. Jika tidak ada suntingan lain yang memiliki emosi yang tepat, mengorbankan kesinambungan ruang layak dilakukan. Menurutnya pula, tiga kriteria teratas yaitu emosi, *story*, dan ritme sangat berkesinambungan secara erat. Pada faktanya, bila emosi tercapai dan ceritanya maju dengan cara yang unik dan menarik dalam ritme yang tepat dalam sebuah adegan, penonton cenderung tidak menyadari bahkan tidak peduli akan masalah editorial dengan kriteria di bagian bawah seperti *eye-trace*, *stage-line*, *spatial continuity*, dan lain-lain.

Murch (1992) juga menambahkan, tiga hal teratas yaitu emosi, cerita, dan ritme mempunyai keterkaitan yang sangat erat, layaknya proton dan neutron dalam inti atom. Namun sebagian besar waktu, dalam sebuah *shot* akan ditemukan keenam kriteria termasuk bidang layar dua dimensi, *eye-trace*, dan ruang aksi tiga dimensi. Kesimpulannya, *editor* harus dapat memilih prioritasnya, jika harus melepaskan sesuatu, jangan menyerahkan emosi sebelum cerita, jangan menyerahkan cerita sebelum ritme, dan seterusnya.

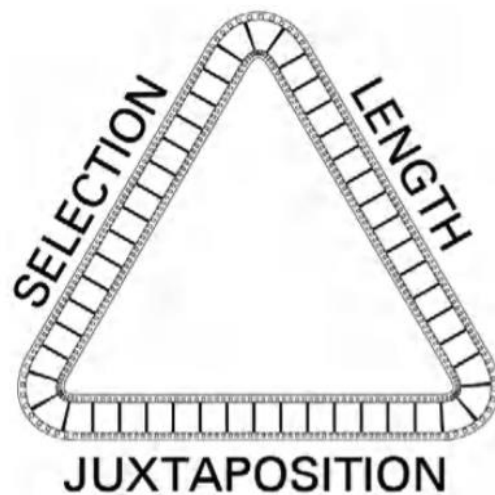
2.3. *Pacing* dan Ritme

Pearlman (2009) mengatakan, *pacing* adalah pengalaman merasakan gerakan yang diciptakan oleh laju dan jumlah gerakan dalam satu *shot* dan laju serta jumlah gerakan melintasi serangkaian *shot* yang telah digabung. *Pacing* adalah alat untuk membentuk ritme yang menentukan kecepatan film. Dalam buku *Film Art*,

Bordwell dan Thompson (2013) menggambarkan "*pace*" dengan ibarat tempo pada musik. Bagi Pearlman (2009), *pacing* adalah manipulasi kecepatan yang bertujuan untuk membentuk sensasi penonton terhadap cepat dan lambat (hlm. 47). Reisz dan Millar (2010) berpendapat bahwa *editor* dapat mengontrol kecepatan perjalanan sebuah kejadian atau peristiwa, dan inilah yang disebut dengan *pacing*. Rosenberg (2011) berpendapat bahwa *editor* bertanggung jawab atas *pacing* dan ritme film yang berpengaruh besar terhadap keseluruhan hasil film. *Pacing* dan ritme yang dimaksud bisa dapat berupa jeda, pandangan sekilas, dan reaksi dalam sebuah adegan yang mampu memasok subteks emosional ke dalam film.

Rosenberg (2011) menambahkan, *pacing* dan irama adalah elemen yang memang sulit dipahami dibandingkan elemen pada divisi lain seperti konstruksi set dan desain kostum, namun tanpa adanya kedua elemen tersebut, film tidak akan terasa menarik. Satu-satunya cara konkrit untuk mengatur *pacing* dan ritme *editing* adalah dengan membuat potongan-potongan *shot* (hlm 9). Menurut Rosenberg (2011), dalam membuat potongan, *editor* akan memperhatikan koleksi hasil *footage* adegan yang telah diambil. Selama produksi, semua atau sebagian dari dialog dan aksi dalam sebuah adegan diulang berulang-ulang dari posisi kamera yang berbeda. Tugas *editor* untuk bebas memutuskan posisi kamera, atau sudut mana, yang paling sesuai dengan makna pemandangan saat itu. Setiap kali seorang *editor* akan memotong, ia harus membuat tiga keputusan dasar yaitu ia harus memilih cuplikan mana yang terbaik untuk digunakan, harus menentukan berapa lama akan tetap di layar, dan harus memutuskan di mana menempatkannya

dalam kaitannya dengan potongan lainnya, ini dikenal dengan sebutan *the editing triangle: selection - length - juxtaposition* (Rosenberg, 2011, hlm. 10).



Gambar 2.1 *The Editing Triangle*

(Rosenberg, 2011, hlm. 10)

Pearlman (2009) berpendapat bahwa *pacing* mengacu pada tingkat di mana pemotongan terjadi, seperti seberapa sering per detik atau menit atau jam, atau pada dasarnya durasi tiap *shot*. *Pacing* dalam pengertian ini paling mudah dilihat ketika laju pemotongan terjadi dalam pola, misalnya mempercepat jumlah pemotongan per menit saat pengejaran semakin mendekati klimaksnya (dalam hal ini durasi *shot* menjadi lebih pendek, dan dua makna saling tumpang tindih). Namun *pacing* yang juga merupakan faktor dalam ritme film tidak merupakan sebuah rancangan desain. Di sini tidak terlihat durasi *shot* secara langsung, tetapi pada kurva konten gerakan di dalam *shot* dan memotongnya dengan sangat tajam menciptakan rasa kecepatan lebih cepat, atau pada saat membiarkannya longgar

dengan lengkungan penuh gerakan utuh membuat langkahnya tampak lebih lambat (Pearlman, 2009, hlm. 48). Kesimpulannya, *pacing* sangat penting, terutama untuk menciptakan sensasi waktu, tetapi ritme juga merupakan metode lain yang dapat digunakan untuk membentuk waktu, energi, dan gerakan.

2.4. *Beat*

Pearlman (2009) berpendapat bahwa dalam membentuk *emotional rhythm*, terdapat istilah yang perlu dipahami oleh *editor*, yakni *beat*. *Beat* dalam bahasan ini berarti titik di mana aktor mengubah atau memodifikasi aksinya. Pearlman (2009) memberikan sebuah contoh, misalnya jika ada seorang karakter bernama Joe sedang menginginkan perhatian dengan meminta kue, pacarnya mungkin berkata, “layani dirimu sendiri.” Tetapi jika pacarnya menahan perhatian dan tindakannya adalah “untuk mengabaikan,” maka Joe, setelah gagal mencapai tujuannya (mendapatkan perhatian) dengan tindakan pertamanya, "bertanya," kemudian akan mengalihkan tindakannya ke sejumlah tindakan lain seperti yang diperlukan adegan dan sutradara, seperti "menuntut," "untuk menginspirasi," atau “untuk memaksa”. Perubahan tindakan atau perubahan lain yang Joe lakukan untuk mencapai tujuannya ini, dari meminta hingga menuntut disebut *beat*. Akan ada sejumlah *beat* dalam adegan sampai tujuan karakter tercapai (Joe mendapat perhatian) atau digagalkan (misalnya, pacarnya putus dengannya).

Pearlman (2009) menjelaskan, ada energi emosional yang dilemparkan antara dua karakter secara bolak-balik. Jika Joe melemparkan permintaannya untuk mendapatkan perhatian dengan lembut dengan bertanya, dan pacar itu

membalas melalui pengabaian, maka perubahan tindakan Joe menjadi menuntut disebabkan oleh energi emosional yang dilemparkan oleh pacarnya. Ini adalah rantai sebab-akibat. Bertanya menyebabkan pengabaian, mengabaikan penyebab menuntut, dan sebagainya. Pearlman (2009) mengibaratkan energi emosi yang bergerak secara bolak-balik ini seperti bola tenis.

Pearlman (2009) menyebutkan, ritme pergerakan energi emosi ini nantinya dibentuk oleh *editor*. Ia membentuknya dengan memilih *shot*, menyandingkan *shot* dan memotong *shot* ke *frame* di mana energi dilemparkan dan ditangkap secara optimal. Yang terpenting bagi *editor* adalah bahwa *beat* memberinya kesempatan untuk melihat akhir dari satu energi emosional dan kebangkitan energi emosional yang lain. Energi gerakan aktor akan berubah sesuai dengan niat aktor, dan *editor* yang peka terhadap perubahan ini dapat melihat *beat* sebagai sedikit gerakan yang dilakukan aktor. Kesimpulannya, *editor* membuang energi emosional dari satu *shot* ke *shot* berikutnya dengan memilih *frame* atau gambar mana yang akan disandingkan (jukstaposisi). Untuk membentuk rantai sebab-akibat secara efektif, *editor* mengawasi pergerakan emosi dari wajah, gerakan, dan suara (hlm. 121).

2.5. Plot

Dalam sebuah *plot*, ada struktur yang terdiri dari beberapa tahapan yang dimulai dari eksposisi, beberapa komplikasi, menuju klimaks, dan resolusi (Kirszner, 2017). Dalam eksposisi, ada penjelasan informasi dasar mengenai karakter dan situasi secara luas. Terkadang satu kalimat dapat menjelaskan eksposisi secara

jelas dan mampu memberikan informasi penting bagi penonton untuk dapat memahami *plot* yang akan terjadi. Dalam eksposisi biasanya juga berisi informasi *setting* tempat dan waktu, serta menunjukkan kemungkinan konflik. Saat *plot* terus berlangsung, konflik akan mulai terlihat.

Kirszner (2017) menjelaskan, rangkaian konflik ini terbentuk pada tahapan komplikasi. Komplikasi yang terus terbangun akan menuju pada tahap klimaks. Sebuah krisis yang ada pada klimaks merupakan puncak dari sebuah cerita, di sinilah terjadi ketegangan maksimal dan memperlihatkan aksi penentuan dari sebuah cerita. Maka dari itu, klimaks dianggap tahap terpenting dari sebuah *plot*.

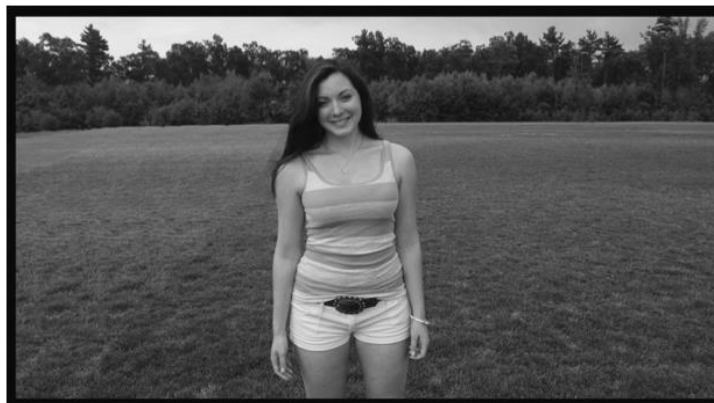
Tahapan terakhir dari keseluruhan struktur *plot* adalah resolusi. Resolusi ini menarik aksi menuju ke penutupan. Resolusi dapat berupa kedatangan karakter lain secara tiba-tiba, penemuan identitas sejati dari karakter, ataupun kejutan penyelamatan di menit terakhir. Namun biasanya, resolusi dibuat lebih masuk akal dan selaras dengan semua kejadian yang dibangun sebelumnya. Sehingga seharusnya penonton dapat memprediksi bagian resolusi. Bila resolusi berisi sesuatu yang tidak sesuai ekspektasi, penonton akan merasa ditipu namun juga memiliki kelebihan yakni merefleksikan kompleksitas kehidupan dan membuat rasa penasaran pada penonton (Kirszner, 2017).

2.6. *Type of Shot*

Bowen dan Thompson (2013) menjelaskan bahwa komunikasi visual dalam bahasa sinema dimulai dari blok-blok bangunan bergambar yang dinamakan tipe-tipe *shot*. Mereka menambahkan, sebuah *shot* merupakan rekaman sebuah aksi dari satu sudut pandang tertentu pada satu waktu. Biasanya, sebuah *shot* diukur

dari kekuatan besar kecilnya subjek pada layar. Penonton juga dikaitkan terhadap jarak dari subjek tersebut, bila terlihat lebih kecil di layar maka terkesan jauh dan tidak begitu penting, sedangkan bila terlihat besar di layar maka terkesan lebih dekat secara pribadi. Ukuran *shot* juga membantu menunjukkan jenis serta lebih kurangnya suatu informasi yang diperlihatkan kepada penonton. Sineas yang berhasil yakni mereka yang mampu menggunakan koneksi penonton dengan arti sebuah *shot* yang diterima untuk membentuk pengalaman sinematik yang efektif (hlm. 8).

2.6.1. *Long Shot/Wide Shot/Full Shot*



Gambar 2.2 Contoh *Long Shot*

(Bowen, 2018, hlm. 15)

Bowen dan Thompson (2013) berpendapat bahwa, *shot* yang sering disingkat dengan sebutan LS ini merupakan *shot* yang mencakup area luas secara lebar, tinggi, dan kedalaman dalam ruang film. Aksi fisik subjek maupun objek sangat terlihat pada tipe *shot* ini. Lingkungan maupun lokasi menjadi “peran utama”, sementara orang-orang atau benda-benda di dalamnya terlihat lebih kecil di dalamnya. Long *shot* ini biasanya digunakan untuk memperlihatkan tempat,

waktu, dan mood secara menyeluruh kepada penonton (hlm. 8). Menurut Mercado (2011), selain di tempatkan di awal adegan LS biasanya juga ditempatkan di akhir adegan untuk menandai perubahan emosi atau pandangan karakter. Ukuran *shot* ini juga berfungsi dengan baik untuk *group shot* karena mampu memberikan ruang yang cukup dalam *frame* untuk menyiratkan dinamika kekuatan antar karakter. Mercado (2011) juga menambahkan, karena LS dapat berisi banyak detail dan elemen visual, *shot* ini biasanya ditahan lebih lama di layar daripada *shot* lainnya yang memiliki informasi lebih sedikit. Durasi tambahan ini memberi penonton waktu yang cukup untuk mendaftarkan semua yang ada untuk dilihat. Digunakan bersamaan dengan *medium shot* dan *close up*, *long shot* juga biasanya digunakan untuk secara bertahap meningkatkan keterlibatan emosional penonton (hlm. 59).

2.6.2. *Medium Shot*



Gambar 2.3 Contoh *Medium Shot*

(Bowen, 2018, hlm. 17)

Shot yang sering disingkat dengan sebutan MS ini adalah tipe *shot* yang paling mendekati cara manusia melihat sekelilingnya (Thompson & Bowen, 2013).

Biasanya hanya ada beberapa langkah jarak di antara satu orang dengan orang di depannya, sehingga pandangan ini adalah hasil dari konsep *medium shot* yakni melihat dari pinggang ke atas. Arah mata dari karakter, kostum, dan gaya rambut akan terlihat jelas. MS juga memberi informasi umum mengenai lingkungan di sekeliling karakter seperti waktu dan tempat. Kesan yang ditimbulkan dari medium shot ini adalah kedekatan yang cukup dengan subjek maupun objek dalam layar namun belum memasuki teritori pribadinya.

Menurut Mercado (2011), MS menampilkan bahasa tubuh karakter, dan ketika ada lebih dari satu individu, MS dapat menyampaikan dinamika hubungan melalui penempatan karakter dalam komposisi. Ini adalah salah satu alasan mengapa MS sering digunakan untuk *two shot*, *group shot*, dan *over the shoulder shot*. Karena MS cukup luas untuk memasukkan lokasi dalam *frame*, penting untuk diperhatikan bahwa pengaturan subjek dalam komposisi dapat digunakan untuk memberi koneksi ke ruang lokasi tersebut. Selain itu, karena MS dapat berisi banyak detail visual, biasanya sebuah MS perlu diberikan durasi yang lebih lama di layar daripada *shot* yang lebih ketat yang memiliki informasi lebih sedikit. Mercado (2011) menambahkan, MS bermanfaat sebagai *shot* transisi antara *shot* yang lebih luas, ke *shot* yang lebih ketat dan lebih intim, hal ini dilakukan untuk secara bertahap meningkatkan keterlibatan penonton. Namun tentu saja memotong langsung dari *long shot* ke *close-up* diperbolehkan, perubahan drastis akan dibaca oleh penonton sebagai perubahan drastis ke arah yang dramatis, yang mungkin sesuai dengan kebutuhan cerita (hlm. 47).

2.6.3. *Medium Close-Up*



Gambar 2.4 Contoh *Medium Close-Up*

(Bowen, 2018, hlm. 18)

Shot yang sering disingkat dengan sebutan MCU ini lebih memperlihatkan fitur wajah dari subjek seperti emosi dari mata atau bibir, gaya rambut, dan *make-up* (Thompson & Bowen, 2013, hlm. 18). *Shot* MCU sangat sering digunakan dalam pembuatan film karena dapat memberi banyak informasi mengenai karakter pada saat berbicara, mendengarkan, atau melakukan aksi yang tidak melibatkan banyak pergerakan badan atau kepala. Lingkungan sekitar tidak akan terlalu difokuskan pada tipe *shot* ini, namun informasi mengenai kapan dan di mana kemungkinan akan tersampaikan tergantung dari tata cahaya dan tata kostum yang dibuat. Mercado (2011) juga menyatakan bahwa MCU umumnya diambil dengan jarak pendek antara kamera dengan subjek, sehingga menghasilkan kedalaman *depth of field* yang bisa mengaburkan latar belakang dan secara efektif mengisolasi karakter dalam komposisi (hlm. 41). Singkatnya, MCU dapat menampilkan reaksi karakter, mempertinggi keterlibatan emosional penonton dengan karakter dan momen itu dalam sebuah adegan.

2.6.4. *Close-Up*

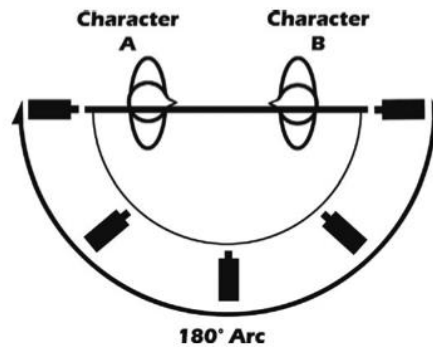


Gambar 2.5 Contoh *Close-Up*

(Bowen, 2018, hlm. 19)

Thompson dan Bowen (2013) berpendapat bahwa *shot* yang sering disingkat dengan sebutan CU ini adalah *shot* yang mempunyai kesan paling intim di antara shot-shot sebelumnya. Sebagai hasilnya, penonton mendapatkan informasi yang detail dan spesifik dari *shot* ini. Selain itu penonton akhirnya di bawa ke dalam *personal space* dari karakter. Emosi yang ditunjukkan pada wajah karakter seperti mata, bibir, otot wajah terlihat jelas dalam CU. Mata penonton akan sangat difokuskan hanya kepada wajah manusia pada layar, dan tidak menerima informasi waktu dan tempat, kecuali ada tambahan tata cahaya yang memberi informasi tersebut. Bagi Mercado (2011), fitur terpenting dari sebuah *close-up* adalah membiarkan penonton melihat nuansa perilaku dan emosi dari karakter yang tidak bisa dilihat dalam *shot* yang lebih luas. Kedekatan dan keintiman dari *close up* memungkinkan penonton terhubung dengan karakter dan tentunya juga cerita pada tingkat emosional dengan beberapa cara yang telah membantu menjadikan film bentuk seni paling populer di dunia (hlm. 35).

2.7. 180 Degree Rule



Gambar 2.6 180 Degree Rule

(Thompson & Bowen, 2013, hlm. 45)

Dalam memahami *screen direction*, terdapat garis imajiner yang harus diperhatikan tim produksi pada saat mengambil gambar (Thompson & Bowen, 2013). *180 degree rule* otomatis muncul pada saat peletakan kamera pertama pada sebuah adegan, biasanya merupakan sebuah *long shot* yang memperlihatkan subjek dan sekelilingnya. Sebuah garis imajiner adalah garis yang mengikuti arah sorot mata aktor yang nantinya akan menjelaskan *frame* kanan dan *frame* kiri. Pada saat kru kamera merekam adegan dialog di antara dua orang, setelah merekam *long shot* sebagai *establish*, tentunya mereka juga akan mengambil *coverage* yang merupakan *medium shot* dari masing-masing kedua karakter tersebut. Garis imajiner yang otomatis akan terbentuk tadi akan menjadi panduan kru kamera saat merekam dan juga menjadi acuan *editor* dalam menyusun *shot*. Bila *editor* melanggar garis tersebut dalam menentukan jukstaposisi maka adegan akan terasa tidak nyaman saat disatukan dan ditonton.

Mercado (2011) juga menjelaskan bahwa aturan 180 derajat ini digunakan untuk menjaga kontinuitas spasial yang harus ada setiap kali subjek berinteraksi dalam suatu adegan dan berdampak dalam menentukan penempatan subjek tersebut dalam sebuah *frame* (hlm. 11). Intinya, kamera harus selalu ditempatkan hanya pada satu sisi garis imajiner dari gerakan atau tujuan arah mata karakter yang ditetapkan dalam *shot* yang lebih luas. Mercado (2011) menambahkan, jika aturan 180 derajat ini tidak diikuti dan batas garis imajiner tersebut dilanggar, maka hasil gabungan *shot* tidak akan terpotong dengan baik, karena subjek tidak akan tampak menghadap ke arah yang benar (hlm. 12). Salah satu contoh gabungan *shot* yang mengikuti aturan 180 derajat ini adalah adegan percakapan antara Welsh dan Witt di film *The Thin Red Line* (1998). Penempatan sudut kamera ada pada satu sisi dari garis imajiner yang dibentuk dari arah pandang keduanya, sehingga arah pandangan mata mereka terlihat tetap konsisten.



Gambar 2.7 Contoh *Shot* dengan 180 *Degree Rule*

(Mercado, 2011, hlm. 12)