



### **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. Animasi

Buchan (2013) mengatakan bahwa animasi telah merasuki kultur modern gambar bergerak. Animasi menjadi salah satu hal bentuk seni atau medium artistik yang setingkat seperti sinematik dan teknologi digital lainnya. Arti dari animasi itu sendiri adalah kumpulan dari gambar bergerak yang dapat mempengaruhi penonton dan pembuatnya sendiri tentang bagaimana cara melihat dan merasakan pengalaman di dunia visual. Animasi tidak hanya berdampak pada kultur visual dan untuk menghibur, tapi juga dapat menciptakan sebuah relasi antara individu dan dapat berbagi pengalaman yang didapatkan. Para penonton dapat menghasilkan empati, membangun ideologi-ideologi baru dan hal-hal lainnya yang tidak terlihat secara pribadi melalui gaya-gaya dan cara alternatif animasi yang ditawarkan untuk penonton dalam memahami dunianya (hlm. 2-4).

Menurut Blazer (2016), Animasi adalah medium seni bercerita yang tidak memiliki batas. Dengan menggunakan animasi, sang filmmaker dapat menciptakan berbagai dunia, kedalaman, peraturan, fantasi, dan mengantarkan penonton ke dunia yang belum terbayangkan. Bercerita dengan menggunakan animasi akan membutuhkan banyak rancangan dan rancangan tersebut akan disiapkan di masa *pre-production*. Dengan merancang terlebih dahulu hal-hal seperti konsep, ide, visual, dan berbagai desain *asset* dalam animasi akan membuatnya siap untuk masuk ke masa produksi animasi tersebut (hlm. 17-40).

### 2.1.1. Animasi 2D

Animasi 2 dimensi atau dapat disingkat menjadi animasi 2D adalah sebuah proses animasi yang dibuat dengan menggunakan tangan manusia secara tradisional ataupun digital. Animasi 2D bisa disebut juga dengan sebutan *cel animation* karena proses pembuatannya yang menggunakan *cel*. Andrew (2010) menyatakan bahwa *cel animation* selalu dilihat sebagai sinema tanpa menggunakan kamera fisik. Beribu-ribu gambar dapat dimanipulasikan oleh teknik animasi 2D sehingga menciptakan sebuah kehidupan dan gerakan yang menyerupai 3 dimensi ke dalam sebuah layar. Animasi 2D berhasil menciptakan kedalaman dan detail yang membuatnya terlihat seakan-akan nyata (hlm. 2-3).

Munir (2012) menyatakan bahwa animator 2D adalah orang yang membuat animasi dari kumpulan *frames* yang digambar satu per satu dalam sebuah alur waktu. Perkembangan animasi 2D di komputer juga telah membuat sebuah perubahan dalam pembuatan animasi 2D. Animator akan menjadi lebih gampang dan efisien dalam membuat animasi 2D. Mereka mulai dapat hanya membuat *keyframe* penting dalam gerakan animasinya dan *frames* di antaranya tersebut akan diterjemahkan sendiri dan membuat sebuah gerakan seperti yang diinginkan oleh animator (hlm. 394).

Menurut White (2009), walaupun teknik animasi 2D tradisional dianggap sudah ketinggalan jaman, namun teknik tersebut masih menjadi acuan dalam pembelajaran prinsip dasar gerakan. Setiap animator akan belajar dari teknik tradisional terlebih dahulu. Hal tersebut ditujukan agar para animator dapat menjadikan dasar-dasar kemampuannya yang bisa dipakai jika sudah berpindah

pada teknik yang lebih modern. Dengan kedatangan medium animasi 3D, maka setiap animator yang sudah berhasil menguasai 2D akan lebih mengenal secara cepat dan gampang pada medium tersebut. Animasi 3D ini tidak membuat teknik animasi 2D tradisional menjadi tenggelam atau ditinggalkan karena banyak sekali *filmmaker* membuat sebuah animasi 3D dengan sangat butuh kemampuan animasi 2D juga.

## 2.2. *Storytelling*

Menurut Bordwell dan Thompson (2013), cerita narasi yang telah disampaikan penuh ke dalam film tentu ada caranya sendiri untuk bercerita. “*Storytelling*” adalah salah satu cara di mana *filmmaker* ingin menyampaikan narasi yang ingin dia bawa ke dalam film untuk tidak hanya mendapatkan ceritanya tapi juga dapat merasakan perasaan dan kejutan ketika menonton. Dengan menggabungkan narasi dan plot ke dalam satu bentuk film, akan membuat sebuah ekspektasi dan membantu penonton untuk menggali ceritanya. Plot mengatur dalam sebab akibat, waktu, dan ruang dan juga dapat meningkatkan hubungan antar pilihan dalam cerita. Sebuah pilihan yang telah dibawa ke dalam film, akan membuat para penonton berekspektasi apa yang akan terjadi jika mereka memilih salah satu pilihan tersebut. Berbagai pilihan kreatif dalam film yang dibuat oleh *filmmaker* telah mengatur narasi secara teratur dan memberikan penonton pengalaman terpadu (hlm. 96-97).

Fenemore (2017) menyatakan bahwa *storytelling* adalah sebuah metode yang paling bagus dalam komunikasi, menceritakan tentang masa lalu, tentang

kultur dan juga sejarah. Setiap manusia ada rasa penasaran akan sesuatu dan ada caranya sendiri untuk mencari tahunya. Rasa penasaran tersebut adalah untuk mengerti suatu konsep baru, mendapatkan fakta dan pengetahuan baru. Banyak sekali cerita di dunia ini yang membuat manusia penasaran, tapi itu semua dapat tersampaikan dengan mudah dengan metode “*storytelling*”.

*Storytelling* itu ada terus di sekitar kita, secara langsung maupun tidak langsung, seperti dalam bentuk lisan, tulisan atau visual. Dengan *storytelling* ke setiap manusia, mereka mendapatkan suatu koneksi dan dokumentasi cerita yang memenuhi rasa penasaran mereka sehingga mereka mendapatkan pengalaman baru. Koneksi itu juga termasuk kunci dari *storytelling* untuk membuat setiap orang dapat merasakan ekspresi dan bentuk cerita yang ingin disampaikan. Selain pengalaman baru, *storytelling* dapat menjadi hal yang ampuh untuk mempengaruhi setiap orang yang mengalaminya (hlm. 12-16).

Glebas (2009) menyatakan bahwa sang ratu dari cerita *One Thousand and One Night* atau lebih dikenal dengan panggilan Scheherazade memakai sebuah teknik rahasia dalam *storytelling*, yaitu teknik *story-delaying*. Teknik ini berdasarkan cara mengatur alur cerita yang dibutuhkan untuk mengetahui apa, kapan dan bagaimana. Glebas juga mengingatkan untuk memastikan cerita yang ingin disampaikan adalah tentang persoalan atau masalah yang dapat dibahas dan dinikmati. Banyak orang menonton film untuk melarikan diri dari kebosanan dan mencari hiburan. Oleh karena itu, pelajaran dari bercerita sampai mendapatkan emosi cerita adalah sebuah peralatan spesifik, teknik dan taktik yang sangat

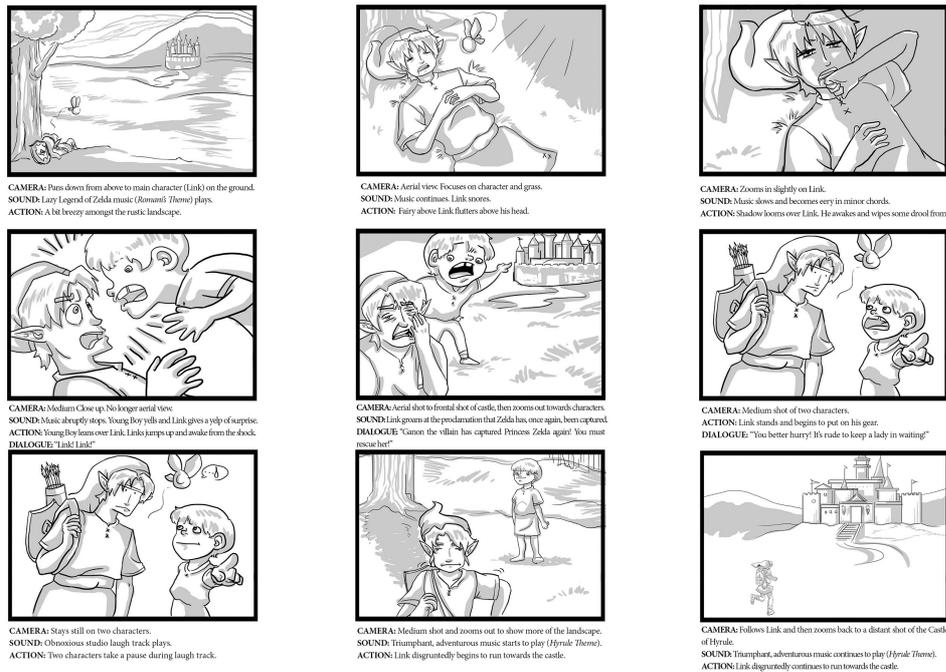
mendukung jalan cerita *filmmaker* agar penonton mendapatkan pengalaman dan membuat mereka merasakan lebih nyata dan terhibur (hlm. 19).

Menurut Bowen dan Thompson (2013), untuk memulai cerita, akan lebih baik mengetahui apa yang diakhir terlebih dahulu. Tentukanlah beberapa hal seperti: *goals*, *setting*, jenis cerita yang ingin disampaikan, target penonton, tujuan dibuatnya, di mana ditayangkan, dan sejenisnya. Salah satu rencana yang penting dalam membuat sebuah produksi agar lebih menghemat biaya dan waktu adalah memiliki rencana terlebih dahulu. Oleh karena itu, buatlah rencana seperti memilih hal yang sesuai dengan kebutuhan, keinginan, dan kelengkapan. Teknologi dan teknik dalam membuat film akan sangat membantu *filmmaker* menentukan film seperti apa yang akan dicapainya (hlm. 3).

### **2.3. *Storyboard***

Langeveld (2010) dari *The Universtiy of UTAH* menyatakan bahwa *storyboard* adalah kumpulan dari berbagai gambar atau ilustrasi yang membentuk seperti komik. *Storyboard* terdapat dua kata, yaitu “*story*” yang artinya adalah cerita dan “*board*” artinya papan, yang jika digabung artinya adalah papan untuk bercerita (hlm.2). *Storyboard* tentu digunakan oleh setiap *filmmaker* untuk menyampaikan tulisan dalam skrip ke sebuah sketsa yang dapat dimengerti. Sketsa dalam *storyboard* tersebut sebagai acuan gerakan tokoh dan biasa juga tertuliskan detail kamera yang akan digunakan. Dalam *storyboard*, harus dapat memvisualkan setiap gerakan yang detail dan ditempatkan pada *layout* yang benar seperti pada Gambar 2.1 sehingga dapat dimengerti ketika sutradara membaca *storyboard*-nya.

*Storyboard* juga digunakan agar dapat melihat apa yang akan di produksi kedepannya dan dapat mengetahui masalah-masalah sebelum produksi berlangsung (Bancroft, 2013, hlm. 53-54).



Gambar 2.1. LOZ Netflix *Storyboards*

(Tia Canonico, 2015)

Menurut Kheng dan Sim dari *Department of Computer Science School of Computing National University of Singapore*, *Storyboard* adalah sketsa dari ide sutradara untuk hasil akhir filmnya. *Storyboard* banyak digunakan untuk memvisualkan ide dan rancangan sehingga memudahkan untuk diproduksi, dikembangkan, dan direalisasikan. Komunikasi antar tim dan pihak lain juga dapat berjalan dengan efektif jika menggunakan *storyboard*. *Storyboard* sangat penting dalam sebuah produksi karena dapat menghemat waktu kerja, uang, dan

tenaga ketika sedang berlangsungnya produksi, juga mengurangi keterlambatan dan pemborosan *shots*.

Menurut Blazer (2016) dalam membuat *storyboard*, harus merancang variasi *shot* dengan baik agar dapat menciptakan sebuah *shot* yang dramatik dan masuk akal. *Framing* dan *The Rule of Thirds* juga sangat berguna dalam merancang komposisi *shot* yang menarik dan nyaman untuk dilihat oleh penonton. Merancang juga konsep dan visual *staging* agar dapat membuat element terlebih jelas dan mudah dimengerti. Kontinuitas, transisi dan *timing* dalam *storyboard* maupun *animatic storyboard* akan sangat membuatnya lebih konsisten, waktunya pas dan dapat mengarahkan cerita lebih teratur (hlm 87-122).

Boddy (2016) seperti yang dikutip oleh Peters pada laporan seminar *Animation Seminar Storyboarding & Editing* di *Netherlands Film Festival* mengatakan bahwa *storyboard* dapat memperlancar semua tingkat produksi animasi, dari cara *rigging* tokoh untuk kepentingan gerakan dalam cerita, *visual effects* yang cocok dan akurat, mengatur layout dan gerakan kamera dan sejenisnya. *Shot* yang telah dirancang melalui satu kotak panel pada *storyboard* dapat menjelaskan jenis lensa apa yang dibutuhkan, peletakan posisi kamera, gerakan kamera seperti apa yang akan dibuat, dan *angle* kamera yang akan dipakai. Peletakan posisi tokoh pada *frame* juga langsung berdasarkan *storyboard* yang sudah disepakati bersama. *Storyboard* membuat berbagai *shots* yang jika digabung, diatur ulang, diberi suara, dialog dan musik akan menjadi *animatic storyboard*. *Animatic storyboard* adalah bayangan hasil akhir film animasi yang akan digunakan untuk seluruh referensi produksi.

#### 2.4. *Shot*

Menurut Glebas (2009), hal penting yang harus diingat adalah memastikan potongan gambar sama dengan cerita yang ingin disampaikan. Hal tersebut akan terlihat gampang jika dilihat dan dianalisis sendiri. Oleh karena itu, potongan gambar dan cerita yang ingin disampaikan harus dicoba diceritakan kembali ke orang lain lagi apakah mereka mendapatkan cerita dan pesan yang ingin disampaikan melalui potongan gambar tersebut. Ada banyak cara untuk menyampaikan cerita dalam bentuk *shot* dan dapat berbeda di setiap hasil *shot*-nya (hlm. 52-62). Semua *shots* biasanya akan didata dalam *shot list* dan dibuatkan ke *storyboard* terlebih dahulu dan setelahnya akan diatur oleh kamera.

Dalam membuat *shot*, ada berbagai teknik yang dipertimbangkan. Bordwell dan Thompson (2013) menyatakan bahwa kualitas *shot* akan dipengaruhi oleh *frame rate*, bagaimana cara kamera bergerak, berapa lama itu direkam, lensa yang digunakan, dan *angle* kamera. Jika semua itu diperpadukan dalam sebuah potongan gambar maka akan tercipta satu *shot* yang biasa tayang di layar film. Oleh karena itu, maka terciptalah pemilihan *shot* berdasarkan itu.

Menurut Paez dan Jew (2013), komposisi akan terlihat bervariasi berdasarkan pada aspek ratio. Oleh karena itu, aspek rasio yang diinginkan harus sudah ditentukan sejak awal dan sebelum melakukan pemilihan *shot*. Pemilihan *shot* ini mengacu pada *angle* kamera dan posisi kamera dan akan lebih relatif ke subjek di cerita. Pemilihan *shot* bertujuan untuk mempengaruhi konten emosional pada adegan. Ada 3 dasar pilihan dasar *shot* yaitu, *wide shot*, *medium shot*, dan

*close up shot*. Namun, setiap pilihan dasar *shot* juga memiliki masing-masing *shot* tersendiri yang akan dijelaskan sebagai berikut:

1. *Extreme Wide Shot*

*Extreme Wide Shot* (EWS) adalah *shot* yang biasa digunakan untuk memperlihatkan *environment* sekitar. *Shot* ini sangat lebar dan posisi kameranya jauh dari tokoh sehingga tokoh pada layar akan terlihat lebih kecil dibanding dengan suasana lingkungan sekitarnya. *Shot* ini lebih ditekankan pada menceritakan suasana cerita sekitar tokoh seperti pada Gambar 2.2.



Gambar 2.2. *Extreme Wide Shot*  
(Justin Dise, 2017)

2. *Wide Shot*

*Wide Shot* (WS) adalah *shot* yang biasa digunakan untuk menyatukan tokoh dan *environment*. Dengan menggunakan *shot* ini, gerakan tubuh tokoh akan terlihat berinteraksi dengan lingkungannya. Berbeda dengan *extreme wide shot*, posisi kamera pada *shot* ini lebih dekat terhadap tokoh sehingga detail gerakan tokoh akan lebih terlihat menggunakan *shot* ini. *Wide shot* dikenal juga dengan sebut *long shot*.



Gambar 2.3. *Wide Shot*  
(Justin Dise, 2017)

### 3. *Full Shot*

*Full Shot* (FS) adalah *shot* yang memperlihatkan ujung kaki hingga kepala tokoh. *Shot* ini digunakan pada fokus dan menitik terangkan pada tokoh seperti bagaimana cara dia memberikan bahasa tubuh ke sebuah adegan. Posisi kamera lebih dekat dengan tokoh dan membuat tokoh terlihat lebih jelas dibanding suasana tempat dan situasi sekitarnya.



Gambar 2.4. *Full Shot*  
(Justin Dise, 2017)

#### 4. *Cowboy Shot*

*Cowboy Shot* dikenal juga dengan sebutan *Medium Full Shot* di mana *shot* tersebut memperlihatkan tokoh dari ujung kepala sampai biasanya ke lutut kaki. Posisi kamera pada *shot* ini juga lebih dekat lagi dengan tokoh. *Shot* ini digunakan lebih untuk memperlihatkan bagaimana gestur tokoh dari bagian atas tubuh, seperti gerakan salaman, dan pelukan.



Gambar 2.5. *Medium Long Shot*  
(Justin Dise, 2017)

#### 5. *Medium Shot*

*Medium Shot* (MS) adalah *shot* yang lebih menfokuskan tokoh dari bagian ujung kepala ke pinggul. *Medium shot* tidak berbeda jauh dari *Cowboy Shot*. Tapi, untuk beberapa penonton, *medium shot* akan terlihat lebih terasa dibanding *Cowboy Shot*. Posisi kamera untuk *medium shot* akan lebih memperlihatkan detail gerakan tokoh sehingga makna gerakan yang ingin disampaikan lebih jelas dan ditangkap oleh penonton.



Gambar 2.6. *Medium Shot*  
(Justin Dise, 2017)

#### 6. *Close Up Shot*

*Close Up Shot* (CU) adalah *shot* yang dapat dikatakan intim karena *shot* ini memperlihatkan dekat ke tokoh dari bagi leher ke atas. Tujuan *shot* ini lebih untuk menceritakan secara mendalam apa yang dirasakan tokoh, dan juga untuk berusaha berkomunikasi secara personal terhadap tokoh. *Shot* ini lebih banyak digunakan untuk menunjukkan ekspresi dan emosi tokoh dengan mudah kepada penonton. Selain mengarahkan fokus kepada tokoh, *close up shot* juga banyak sekali digunakan pada objek-objek untuk menunjukkan detail objek dan betapa pentingnya objek tersebut.



Gambar 2.7. *Close Up Shot*  
(Justin Dise, 2017)

#### 7. *Extreme Close Up*

*Extreme Close Up* (ECU) adalah *shot* yang memperlihatkan detail. Biasa *shot* ini lebih dekat mengarah ke arah wajah dan memperlihatkan detail-detail dari wajahnya. *Shot* ini juga berfungsi untuk menunjukkan bahwa objek yang diperlihatkan adalah objek penting.



Gambar 2.8. *Extreme Close Up*  
(Justin Dise, 2017)

#### 8. *Point of View Shot*

*Point of View (POV) shot* adalah *shot* yang memperlihatkan perspektif dari penglihatan tokoh. *Shot* ini biasa digunakan setelah *shot* CU dan langsung di *cut* ke *shot* POV. *Shot* POV dapat divariasikan dengan berbagai *setting shot*, seperti FS untuk menunjukkan lingkungan di depannya atau CU untuk menunjukkan detail yang tokoh lihat.



Gambar 2.9. *Point of View*  
(Justin Dise, 2017)

#### 9. *Reverse Shot*

*Reverse Shot* adalah *shot* yang mengarahkan ke arah berlawanan dari *shot* sebelumnya. Biasanya *shot* ini digunakan dalam interaksi antar tokoh dan juga untuk lanjutan *POV shot*.



Gambar 2.10. *Reverse Shot* pada film *The Wolf of Wall Street*  
([www.premiumbeat.com](http://www.premiumbeat.com), 2016)

Paez dan Jew (2013) juga menyatakan bahwa ketinggian dan arah posisi kamera sangat berpengaruh juga dalam membuat *shot*. Posisi dan arah kamera diatur dan ditata sehingga menciptakan *angle* kamera. Ketinggian dan arah kamera dapat mempengaruhi emosi pada tokoh. Kedua hal tersebut sering digunakan sesuai kebutuhan dan keinginan dalam penyampaian cerita dan juga maknanya. Ketinggian dan arah posisi kamera juga terbagi menjadi beberapa *angle* yang sering dipakai dalam pembuatan *shot*, yaitu:

#### 1. *Eye Level*

*Eye level* adalah pengaturan kamera pada posisi setinggi arah mata tokoh pada umumnya. Ini adalah posisi *angle* kamera yang paling netral dan biasa digunakan untuk hal-hal yang ingin terlihat lurus dan faktual. *Eye level* dapat digunakan di percakapan biasa, atau pada *shot point of view* tokoh. Menurut Brown (2016), banyak *filmmaker* menghindari *eye level angle* karena akan terlihat membosankan.

Banyak sekali variasi selain *eye level angle* yang dapat digunakan dan memiliki cerita, makna, dan komposisi yang sesuai (hlm. 42).



Gambar 2.11. *Eye Level* pada film Game of Thrones  
([www.studiobinder.com](http://www.studiobinder.com), 2017)

## 2. *High Angle*

*High angle* adalah pengaturan kamera pada posisi di atas posisi mata tokoh. *High angle* lebih memfokuskan pada perhatian penonton ke lingkungan dan situasinya. *Angle* ini membuat lingkungannya terlihat lebih menonjol dibanding individu tokohnya dan membuat kontrol situasi tokohnya merasa lebih kecil dan rentan.



Gambar 2.12. *High Angle*  
(Justin Dise, 2017)

### 3. *Low Angle*

*Low Angle* adalah pengaturan kamera pada posisi di bawah posisi mata tokoh. *Angle* ini digunakan untuk menunjukkan *shot* yang memperlihatkan tokoh terlihat lebih kuat atau sedang mengontrol keadaan penting. Dengan *angle* ini juga dapat memperlihatkan tingkat tokoh sebagai orang yang tinggi dibanding yang tokoh-tokoh yang lain.



Gambar 2.13. *Low Angle*  
(Justin Dise, 2017)

### 4. *Worm's eye view*

*Worm's eye view* adalah pengaturan kamera spesial pada posisi yang paling rendah (*ground level*), atau bisa dibidang juga dengan sebutan *point of view* cacing. Fungsi dari *angle* kamera ini adalah untuk menunjukkan kecepatan dan perspektif agar terlihat berlebihan dan ekstrem. Efek pembesaran dari menggunakan perspektif ini juga lebih terlihat jelas.



Gambar 2.14. *Worm's Eye View*  
(Mark Liebenberg, [www.nyfa.edu](http://www.nyfa.edu), 2014)

5. *Bird's eye view*

*Bird's eye view* adalah pengaturan kamera spesial pada posisi yang tinggi dan di atas aksi yang terjadi, atau bisa dibilang dengan sebutan *point of view* burung. Fungsi dari *angle* kamera ini adalah untuk menunjukkan posisi tokoh berada atau gerakan tokoh. Banyak *filmmaker* menggunakan *angle* ini untuk menunjukkan hubungan tokoh dengan lingkungan dan peletakkannya.



Gambar 2.15. *Bird's-Eye View*  
(Justin Dise, 2017)

#### 6. *Overhead Shot*

Jika *bird's eye view angle*-nya ini dinaikin lagi, maka terciptalah dengan *overhead shot* atau dikenal juga dengan *God's eye view* yang dapat diartikan bahwa *angle* ini langsung mengarah lurus ke bawah dan tidak memiliki garis horizontal. *Angle* ini digunakan untuk menunjukkan tokoh yang sudah tidak memiliki harapan atau ingin mendekati kematian / kekalahan.



Gambar 2.16. *God's Eye View*  
([www.nofitstate.co](http://www.nofitstate.co), 2015)

#### 7. *Dutch/tilt Angle*

*Dutch/tilt Angle* adalah posisi kamera yang miring dari tanah garis horizontal. *Angle* ini dapat digunakan sebagai *shot* yang condong ke satu posisi dan juga membuat ketidakseimbangan perasaan pada penonton. *Filmmaker* biasa menggunakan *shot* ini untuk menunjukkan tokoh di dalam posisi yang tidak nyaman dan membawa penonton juga dapat merasakannya.



Gambar 2.17. *Dutch Angle from Mission Impossible*  
([www.premiumbeat.com](http://www.premiumbeat.com), 2016)

Untuk memperkuat makna pada *shot*, maka teknik gerakan kamera dapat digunakan. Walaupun animasi tidak memiliki kamera yang nyata, tapi teknik ini dapat diaplikasikan ke dalam *shot* animasi. Brown (2016, hlm. 302-305) menyatakan bahwa gerakan kamera adalah teknik dasar yang dimiliki oleh setiap *filmmaker* dan menjadi hal yang sangat meningkatkan visual seni dalam film yang dibuat. Teknik gerakan kamera sangat membantu untuk menceritakan apa yang dirasakan tokoh pada sebuah *shot*. Ada beberapa jenis gerakan kamera yang dapat digunakan, yaitu:

#### 1. *Pan (Panoramic)*

*Pan* atau *Panoramic* adalah teknik gerakan kamera horizontal yang bergerak dari kiri atau kanan. Gerakan kamera ini membantu untuk menunjukkan suasana lebih terasa dibanding hanya kamera yang tidak bergerak. Namun, jika gerakan ini digunakan terlalu cepat atau tidak benar, akan menciptakan suasana yang tidak menyenangkan atau hasil yang kurang memuaskan dan mengganggu.

## 2. *Tilt*

*Tilt* adalah teknik gerakan kamera vertikal yang bergerak secara rotasi dari atas atau bawah. Gerakan kamera ini membantu menunjukkan ruang adegan terasa lebih tiga dimensi. Biasanya gerakan kamera ini tidak mengubah posisi peletakan kamera, hanya mengubah pada rotasi kamera.

## 3. *Move in / Move out*

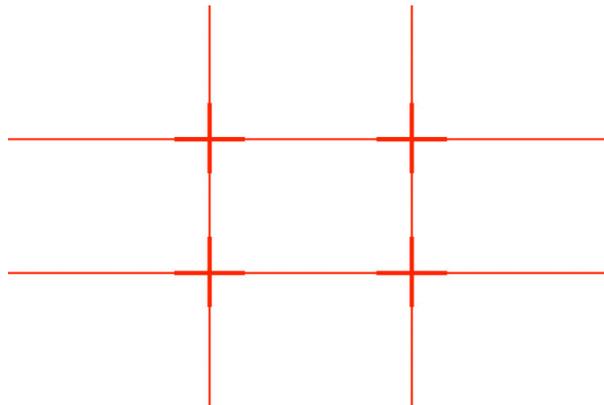
*Move in* atau *Move out* adalah teknik gerakan kamera yang bergerak masuk atau bergerak keluar. Kegunaan dari gerakan kamera ini sangat bervariasi dan berdasarkan dari *filmmaker*-nya sendiri. Beberapa kegunaannya untuk menghemat *shot* dan *cut*, menunjukkan gerakan tokoh masuk atau keluar, menunjukkan aksi tokoh secara langsung, mendukung *framing shot* dan lain-lain.

## 4. *Zoom*

*Zoom* adalah teknik kamera yang menggunakan perubahan *optical* dari *focal length* kamera. *Zoom* juga terdiri dari dua jenis, yaitu *zoom in* dan *zoom out*. *Zoom* adalah salah satu teknik yang dapat mengubah *framing* tanpa harus menggerakkan kamera. Teknik *zoom* ini dapat digunakan untuk berbagai hal dan situasi. Salah satunya untuk meningkatkan makna dalam *shot*. *Zoom* akan sangat bagus digunakan jika efek *zoom*-nya tidak terlihat. *Zoom* ini juga dapat dikombinasikan dengan teknik yang dikenal dengan sebutan *dolly move*, *slight pan*, dan sejenisnya.

### 2.4.1. The Rule of Thirds

*The Rule of Thirds* adalah teknik komposisi yang paling wajib diperhatikan dalam membuat *shot*. Menurut Brown (2016), *Rule of thirds* sangat berguna untuk tujuan meletakkan atau mengelompokkan titik penting adegan pada interaksi empat garis pada *frame*. Keempat garis ini memotong dan membagi *frame* menjadi tiga (seperti pada Gambar 2.18) Walaupun *rules* ini dapat diabaikan, namun sangat penting untuk diketahui terlebih dahulu cara dan fungsi pemakaiannya. Banyak *filmmaker* menggunakan ini sebagai penerapan untuk menghasilkan efek dan tujuan khusus.



Gambar 2.18. *Rule of Thirds*  
(Josh, 2011)

*Headroom* (seperti pada Gambar 2.19) adalah salah satu hal penting dalam *framing* tokoh baik tokohnya sendiri atau lebih dari dua. Banyak sekali *filmmaker* pemula membuat *shot* dengan menaruh kepala tokoh di tengah-tengah *frame*, namun meninggalkan banyak ataupun tidak ada sama sekali tempat kosong pada *frame* di atas kepalanya. Itu akan membuat hasil komposisi menjadi kurang bagus dan mungkin dapat memiliki makna lain. Tempat kosong pada *frame* di atas

kepala lebih baik hanya menyisakan sedikit saja sebelum tersentuh pada ujungnya untuk standard komposisi yang bagus.



Gambar 2.19. *Head Room*

([www.asu.edu](http://www.asu.edu), n.d.)



Gambar 2.20. *Looking Room*

([www.asu.edu](http://www.asu.edu), n.d.)

*Noseroom* atau *Looking room* (seperti pada Gambar 2.20) adalah *framing* yang lebih menyesuaikan ke potongan komposisi kepada arah muka dan penglihatan tokoh. Ketika tokoh melihat ke kanan, maka harus menyediakan tempat kosong pada *frame* sebelah kanan. Ini akan sangat membantu membuatnya terlihat lebih baik dan menghasilkan komposisi yang bagus. Hal penting lainnya

yang perlu diketahui adalah mengenai memotong *frame* pada ujung dan pergelangan kaki akan membuat *shot* terlihat janggal, lebih baik untuk memotong komposisi *frame* pada sekitar lutut. Untuk komposisi *shot* pada sekitar tangan, akan lebih menyesuaikan gestur dan gerakan tokoh masuk dan keluar (hlm. 26-27).

Menurut Mega dari forum pendidikan.id, jika peletakan sebuah subjek pada *rule of thirds* pas pada kiri dan kanan akan menciptakan komposisi yang *balance* (seimbang) dan jika peletakan tidak rata atau tidak simetris antara kiri dan kanan akan menciptakan komposisi yang *imbalance* (tidak seimbang). Pembagian kiri dan kanan adalah salah satu hal yang penting dalam komposisi dan yang menentukan dalam hal keseimbangan. Hal keseimbangan ini dapat membuat sebuah gambar memiliki sifat tampak lebih tenang atau kurang tenang. Dalam sebuah frame, *balance* akan terlihat lebih tenang dan stabil dibanding *imbalance* karena keadaan visual yang sebenarnya dapat saling memikat.

Salah satu elemen seni yang mempengaruhi komposisi keseimbangan adalah ukuran. Menurut Sijll (2005), ukuran adalah sebuah alat grafis yang paling sering digunakan untuk menunjukkan kontras pada dua tokoh atau lebih. Ukuran dapat digunakan sebagai sebuah petunjuk mana tokoh yang mendominasi dan mana yang tidak. Kekuatan tokoh juga dapat ditunjukkan dengan menggunakan elemen seni ini (hlm. 29).

#### **2.4.2. Lensa**

Menurut Hirsch dan Erf (2018), Lensa adalah sebuah jantung dalam kamera. Lensa dapat mengambil cahaya datang dan memproyeksikannya menjadi sebuah

gambar ke dalam sensor yang berada di belakang kamera. Selain itu, lensa dapat menciptakan efek kedalaman lapangan atau biasa disebut dengan *depth of field* dan juga sebuah distorsi pada sebuah gambar. Bukaannya atau biasa disebut dengan *aperture* adalah salah satu kunci komponen penting dalam sistem lensa dan bekerja dalam penyesuaian diafragma. Fungsi dari bukaan ini adalah untuk menentukan seberapa banyak cahaya masuk ke dalam kamera. Bukaan yang semakin besar akan semakin banyak juga cahaya yang masuk.

Perubahan bukaan juga menciptakan sebuah efek ketajaman pada gambar. Bukaan yang semakin kecil akan menciptakan sebuah gambar yang tajam, sedangkan bukaan yang semakin lebar akan menciptakan sebuah gambar yang halus atau kabur. Bukaan yang besar dapat dipadukan dengan titik fokus yang dimana ini akan menjadi efek kedalaman lapangan. Panjang fokus atau biasa disebut dengan *focal length* pada lensa akan menciptakan sebuah magnifikasi dan sudut pandang setiap kali itu dipanjangkan atau dipendekkan sehingga membuat sebuah visual kedalaman gambar antara *foreground*, *middle ground*, dan *background* (hlm. 78-83).

Weston (2012) mengatakan bahwa lensa sudah memiliki banyak jenis dan fungsi yang berbeda-beda setiap jenisnya. Lensa memiliki panjang fokus yang berbeda-beda akan menciptakan efek yang berbeda, seperti dari *super-wide-angle* ke *super-telephoto*. Lensa *wide-angle* digunakan untuk meningkatkan ruangan antara setiap elemen, dan memberi kesan persepsi yang begitu luas. Lensa *telephoto* lebih menekankan sebuah hubungan antar elemen objek atau subjek dengan mengisolasiannya dari sekitar, atau bisa juga disebut di luar fokus. Lensa

*telephoto* biasa menciptakan efek *bokeh* (hlm. 30-35). Freeman (2013) mengatakan bahwa inti dari titik fokus adalah berfungsi untuk mengarahkan penonton melihat dan menikmati subjek atau objek yang difokuskan di gambar tersebut. Keunikan mendapatkan titik fokus adalah efek *bokeh* tersebut tidak dapat dialami dan dilihat dengan mata manusia sendiri. (hlm. 106).

#### **2.4.3. Screen Direction**

Menurut DeKoven (2006), untuk menciptakan sebuah perjalanan petualangan tokoh dalam sebuah cerita, akan lebih mudah jika menggunakan penempatan posisi tokoh pada strukturnya yang benar dan tepat. Tokoh dapat diarahkan pada satu arah terus dan arah tersebutlah yang mengarahkannya ke tujuannya. Tokoh protagonis mengarah ke satu arah lurus, tokoh antagonis yang berlawanan atau yang mencegahnya. Ada juga beberapa struktur cerita yang saling berlawanan arah, ada juga yang tidak memandang arah. Semua arah petualangan ditentukan oleh proses selektif sutradara (hlm. 61).

Dalam *website* Steves Digicams, *screen direction* adalah sebuah istilah dalam produksi video dan *editing* yang mengarahkan tokoh atau objek sesuai dengan posisi kamera. *Screen direction* biasanya relatif dengan kamera. Posisi kiri pada *frame* kamera disebut "*camera left*" dan posisi kanan pada *frame* kamera disebut "*camera right*." Beberapa kegunaan *screen direction* adalah untuk agar penonton tidak bingung dengan perpindahan posisi tokoh yang secara mendadak atau tidak konsisten, dapat membangun ketegangan sesuai dengan *flow* cerita, dan dapat untuk menciptakan sebuah perjalanan cerita dari awal hingga capai tujuan.

## 2.5. Konflik

Menurut Syah (2018), salah satu hal terpenting dalam penulis skenario film adalah menjadi pembuat konflik. Konflik harus ditata agar menjadi cerita yang menarik dan nyaman ditonton. Dalam dunia nyata harus selalu menghindari konflik, tapi dalam sebuah penulisan skenario harus memberikan banyak konflik agar cerita itu menjadi lebih memikat penonton. Faktor penentu dari sebuah konflik adalah sebuah hambatan atau penghalang. Dua faktor tersebut adalah hal yang harus dibangun dari awal agar tokoh utama mendapatkan konflik dan ia diharuskan untuk memperjuangkannya untuk mengatasi hambatan-hambatan tadi. Tanpa perjuangan, maka tidak ada cerita yang dapat disampaikan.

Konflik ada terbagi menjadi dua bagian utama, yaitu konflik internal dan eksternal. Pada sebuah website bernama [studioantelope.com](http://studioantelope.com), rumah untuk *filmmaker* dan *storyteller*, membagi ada 5 jenis konflik yang diterapkan dalam membuat sebuah cerita, yaitu:

1. Tokoh melawan alam

Salah satu konflik yang dapat dihadapi oleh tokoh adalah alamnya sendiri. Fenomena-fenomena alam dapat menjadi ancaman eksistensi dari tokoh. Tokoh juga dapat menjadi sumber dari penyebab alam itu mulai menjadi lawannya, seperti tokoh yang memulai merusaknya sehingga alam itu menjadi ancamannya balik.

2. Tokoh melawan dirinya sendiri

Konflik tokoh ini lebih yang diciptakan oleh faktor internal. Pada konflik melawan dirinya sendiri, tokoh akan lebih banyak

mengeksplorasi kondisi psikologisnya dan bagaimana hal tersebut dapat mempengaruhi keseluruhan film. Tokoh protagonis bisa jadi melawan tokoh antagonis yang dari konfliknya sendiri.

3. Tokoh melawan tokoh

Konflik ini yang paling sering digunakan dalam membuat film. Konflik ini terjadi karena kedua tokoh memiliki tujuan yang berbeda sehingga menciptakan sebuah perselisihan yang memicu terjadinya saling melawan. Konflik tokoh melawan tokoh ini sering digunakan pada film *superhero*, tapi film-film drama juga sering memakainya sebagai merepresentasikan baik melawan jahat.

4. Tokoh melawan komunitas

Setiap tokoh tentu memiliki sebuah komunitas dimana mereka berkumpul dan menyatukan tujuan bersama. Tapi ada juga beberapa individu tokoh yang tinggal di dalamnya tidak memiliki tujuan yang sama dengan komunitas, sehingga ini menimbulkan sebuah konflik. Konflik ini dapat dijadikan sebuah cerita dalam penggerak film dan menampilkan tokoh yang merasa mendapatkan beban atau tuntutan dari komunitas terus menerus.

5. Tokoh melawan supernatural

Konflik ini terjadi karena banyak hal yang belum bisa dijelaskan oleh ilmu pengetahuan dan nalar logika. Semua kejadian yang dikaitkan dengan konflik ini lebih dikategorikan sebagai kekuatan supernatural.

Konflik ini banyak digunakan untuk penggerak utama film horror dan membuatnya semakin misterius dan menegangkan.