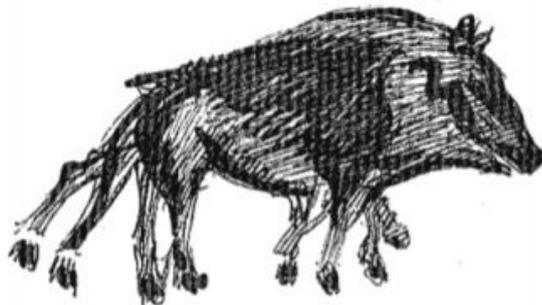


BAB II

LANDASAN PUSTAKA

2.1. *Animation History*

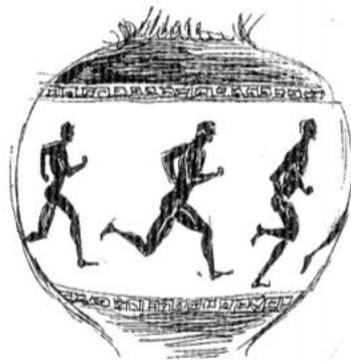
Kata Animasi diambil dari Bahasa Latin: “*Animationem*”, yang merupakan sebuah kata kerja dari kata dasar: “*animare*” yang berarti memberi kehidupan. Animasi merupakan sebuah ilusi yang membuat beberapa gambar menjadi sebuah susunan gambar bergerak. Williams (2009) memiliki pandangan bahwa Sejarah animasi sudah dimulai jauh sebelum sejarah film. Manusia sudah mulai menyusun gambar menjadi sebuah susunan yang menyiratkan pergerakan sejak zaman purbakala. Lukisan di Gua Chauvet, Perancis menjadi salah satu bukti bahwa manusia ingin menggambarkan adanya pergerakan dari makhluk yang mereka gambar. Terlihat beberapa hewan digambarkan dengan pose yang bertumpukan berusaha memperlihatkan kita pergerakan hewan tersebut.



Gambar 2.1. Lukisan di dinding gua

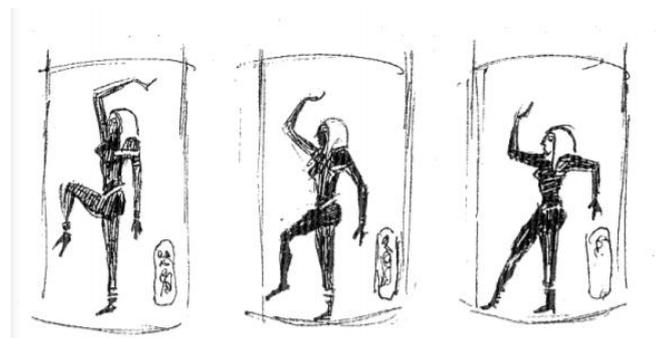
(Williams, *Animator's Survival Kit*, 2009)

Bentuk gambar bergerak kembali ditemukan di Peradaban Yunani dan Mesir Kuno. Bangsa Yunani menghiasi keramik mereka dengan lukisan yang tersusun dari beberapa pose, sehingga bila diputar akan menghasilkan ilusi pergerakan gambar tersebut. Pada tahun 1600 sebelum Masehi, Firaun Ramses II membangun sebuah kuil pemujaan Dewi Isis. Kuil ini dihiasi dengan berbagai mural Dewi Isis yang tersusun dalam beberapa pose. Bila gambar-gambar ini dilihat secara cepat dan kronologis, maka Isis akan terlihat bergerak. (Williams, 2009)



Gambar 2.2. Keramik Yunani Kuno

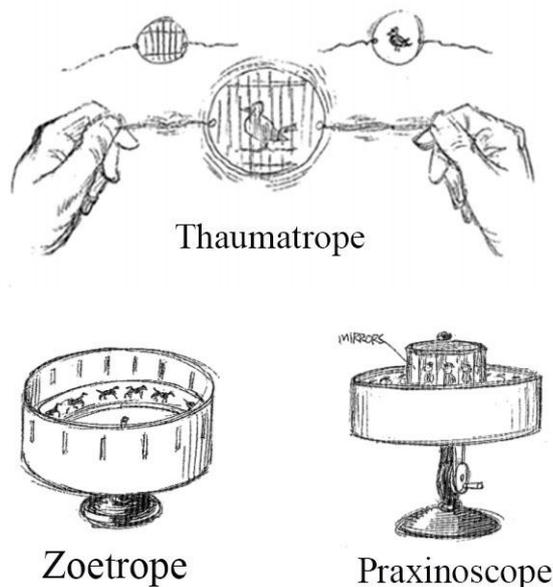
(Williams, *Animator's Survival Kit*, 2009)



Gambar 2.3. Ilustrasi mural Kuil Isis

(Williams, *Animator's Survival Kit*, 2009)

Wright menuliskan dalam bukunya pada tahun 2005 (Edisi tahun 2013) bahwa animasi mulai berkembang pada abad ke 18. Bermula sejak ditemukannya *Persistence of Vision with Regard to Moving Objects* oleh Peter Mark Roget di Inggris pada tahun 1824. Wright menjelaskan bahwa Roget menemukan setiap gambar akan disimpan di dalam retina mata selama beberapa waktu sebelum digantikan oleh gambar lain. Prinsip ini ia teliti dari buku lipat anak-anak yang menciptakan ilusi pergerakan. Hal ini mendukung munculnya beberapa alat yang berkaitan dengan ilusi pergerakan gambar seperti: “*Thaumatrope, Zoetrope, dan Praxinoscope.*” Susunan gambar bergerak ini nantinya akan dikenal dengan frame dalam istilah animasi.



Gambar 2.4. Thaumatrope, Zoetrope, Praxinoscope

(Williams, *Animator's Survival Kit*, 2009)

Tahun 1920 an, dimulai dengan kemunculan "*Felix the Cat*" yang menceritakan keseharian kucing hitam bernama Felix. Kesuksesan karakter Felix diikuti oleh Walt Disney pada tahun 1928 dengan animasi berjudul "*Steamboat Willie*," yang merupakan animasi musikal pertama. Disney sukses membuat berbagai animasi yang memiliki sinergi karakter, musik dan cerita yang disampaikan. Disney menjadi sebuah perusahaan pertama yang memproduksi *fully animated feature length film* dengan judul "*Snow White and the Seven Dwarfs*." Hal ini menjadi motivasi Disney untuk berkembang lebih jauh sehingga menjadi seperti sekarang. (Wright, 2005)

2.2. Storyboard

White (2009) mengatakan bahwa *Storyboard* merupakan sebuah sarana terstruktur untuk menggambarkan ide cerita dan naskah secara visual. Hal ini dibuat bila konsep dan ide cerita sudah matang, sehingga bisa digambarkan secara jelas. Menurutnya *storyboard* biasa dibuat menggunakan panel-panel pada sebuah halaman. Industri besar perfilman biasa menggunakan *storyboard* yang berupa 1 panel penuh di satu halaman dan menyusunnya sehingga mempermudah penggantian panel bila terjadi kesalahan atau gambar yang kurang tepat. Pembuatan film individual tidak harus mengikuti standard *storyboard*, namun disarankan untuk mengikutinya untuk mengasah kemampuan dan menjaga kerapihan.

Menurut White sebuah *storyboard* harus mengandung informasi yang penting dan jelas. Hal yang harus diutamakan adalah panel yang ada harus bisa

mewakili adegan yang ingin digambarkan. Setiap panel membutuhkan nomor adegan untuk menjaskan urutan. White menerangkan bahwa teks dapat ditambahkan bila dibutuhkan sebagai penjelas adegan. Bila suatu aksi dalam adegan tersebut tidak dapat digambarkan dalam 1 panel, maka dibutuhkan beberapa panel yang menyusun sebuah aksi tersebut. (2009)

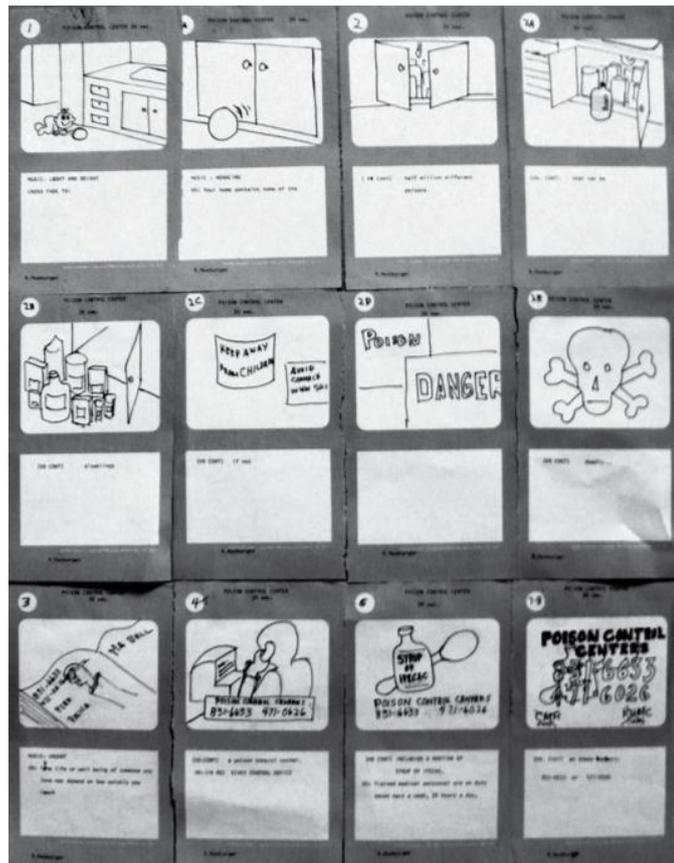


Gambar 2.5. Storyboard Animasi 2D Sophomore Project

(White, *How to Make Animated Films*, 2005)

Pendapat White diperkuat dengan tulisan Musburger (2018) yang mengatakan bahwa sebuah cerita membutuhkan *storyboards* atau setidaknya sketsa dari setiap adegan. Musburger menambahkan beberapa hal yang tidak ada dalam teori white, dimana storyboard juga dapat memberikan penjelasan tentang

dialog, kamera, pergerakan tokoh, suara, musik, *frame*, dan nomor adegan. Menurutnya seorang pembuat *storyboard* juga memiliki tanggung jawab sebagai *director*, menggambar setiap adegan dan bahkan menggambar *keyframe*.



Gambar 2.6. Detail penjelasan dialog, gerak kamera, dan nomor adegan

(Musburger, *Animation production*, 2018)

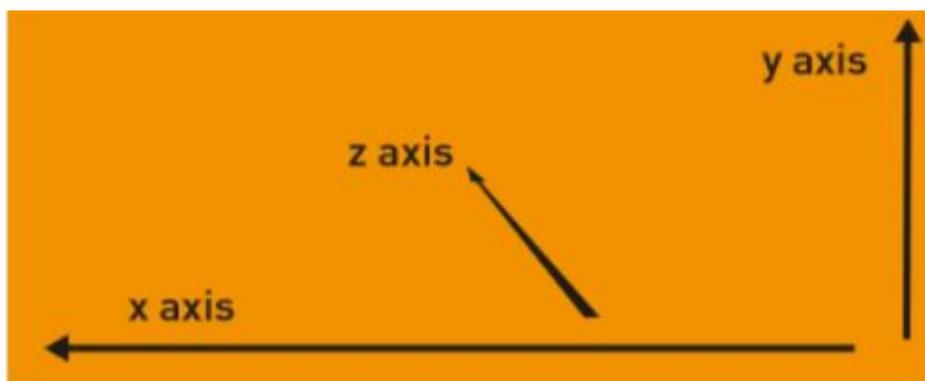
2.3. Konsep Teknis

Mercado (2011) berpendapat bahwa, sebelum menentukan tipe *shot* yang akan dipakai untuk setiap *scene*, seorang *filmmaker* harus memahami berbagai konsep teknis dalam perfilman. (hlm. 6).

2.3.1. Frame

Bowen (2013) berpendapat bahwa setiap komposisi entah itu lukisan, foto, ataupun film selalu dimulai dengan *Frame*. *Frame* merupakan dimensi terkecil sebuah karya. Bila dikaitkan dengan film dan animasi, *frame* merupakan bagaimana kamera menangkap bagian dari dunia ke dalam suatu kotak. Kotak ini merupakan potongan kecil dari dunia kita yang luas. Apapun yang terdapat dalam *frame* akan diproyeksikan sebagai 2D (Bowen, 2013)

Mercado (2010) mengatakan bahwa frame dasarnya hanya memiliki 2 dimensi, yaitu sumbu x dan sumbu y. Ia mengatakan bahwa diperlukan penggunaan sumbu z di beberapa *frame* untuk memberikan kesan kedalaman agar terlihat nyata. Sumbu z juga dapat dihilangkan apabila sang *filmmaker* ingin memberikan kesan datar dan tidak nyaman pada *shot* tertentu. Hal ini bisa mengubah hubungan visual antara subjek dan ruang di dalam frame.

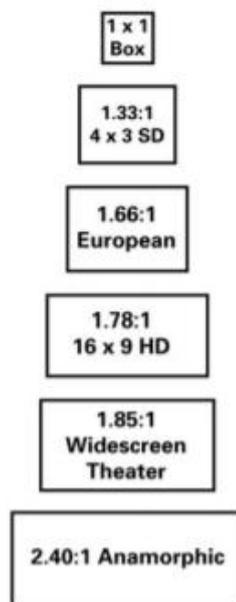


Gambar 2.7. Sumbu *frame*

(Mercado, *Filmmaker's Eye*, 2010)

2.3.2. Aspek Rasio

Bowen berpendapat bahwa Sebuah frame memiliki aspek rasio. Aspek rasio merupakan perbandingan panjang dan lebar dari suatu *frame*. Ada bermacam aspek rasio yang sering digunakan. 2:39:1 biasa disebut anamorphic, 1.85:1 standar Amerika yang biasa disebut “*flat*,”. Selain itu dikenal juga aspek rasio 1.66:1 yang merupakan bagian dari *European theatrical standard*. Aspek rasio yang paling sering dipakai sebagai standar kamera HD adalah 1.78:1 atau yang biasa kita kenal dengan 16:9. Pemilihan format aspek rasio akan mempengaruhi dimana suatu karya ditayangkan. (Bowen, 2013). Mercado (2010) menegaskan pemilihan aspek rasio akan berpengaruh pada pemilihan shot dan komposisi yang akan dipakai (hlm. 6).



Gambar 2.8. Perbandingan aspek rasio

(Bowen, *Grammar of The Shots*, 2013)

2.3.3. *Closed Frames and Open Frames*

Frame yang memiliki semua unsur untuk menyampaikan maksud naratif secara visual disebut *closed frame* (frame tertutup.) Tujuannya adalah supaya penonton langsung dapat memahami cerita dari *frame* tersebut. Lawan dari *frame* tertutup adalah *open frame* (*frame* terbuka.) *Frame* ini sengaja tidak memberikan unsur lengkap yang dapat menarasikan secara visual. Tujuannya supaya penonton bertanya-tanya apa yang terjadi di sekitar subjek. *Frame* tertutup biasa dipakai untuk memberikan isolasi penonton dan kesamaan makna sebuah *frame*, sedangkan *frame* terbuka menimbulkan ketegangan akan sesuatu yang ada diluar *frame* (Mercado, 2010).



a closed frame



an open frame

Gambar 2.9. *Closed and open frames*

(Mercado, *Filmmaker's Eye*, 2010)

2.4. Komposisi

Komposisi yang baik membuat sebuah shot menarik sehingga merebut perhatian penonton tetap pada film. Elemen dari sebuah *shot* seperti karakter, properti, dan latar harus ditata dalam suatu harmoni yang seimbang yang membuat penonton nyaman. Komposisi yang buruk akan membuat sebuah *shot* terkesan malas dan bahkan mengganggu keseluruhan film. Perhatian penonton harus terarah pada objek utama atau gerakan yang penting dalam penyampaian cerita (Wyatt 2010).

Vineyard berpendapat, komposisi merupakan cara *director* menyampaikan cerita dengan pengaturan tata letak. Pengaturan dapat berupa letak karakter yang bersifat baik di sebelah kiri dan karakter jahat di kanan. *Director* juga dapat mengubah sudut kamera sedikit untuk menambahkan rasa tegang dalam sebuah adegan (2008).

2.4.1. Camera Height

Vineyard mengemukakan bahwa ketinggian dari sebuah kamera memiliki efek tertentu bagi sebuah shot.

Ia menegaskan dengan contoh, bila sebuah *shot* hanya menggambarkan bagian kaki dari tokoh, maka hal ini akan memberi efek misteri, siapakah tokoh tersebut? Jika *shot* hanya menggambarkan bagian atas dari badan, maka penonton akan mengetahui lebih banyak informasi tentang tokoh tersebut, misalnya pergerakan tangan tokoh yang membawa sesuatu. Terakhir, bila *shot*

menampilkan wajah dari tokoh tersebut, maka semua misteri akan terpecahkan dan tokoh akan terungkap (Vineyard, 2008).



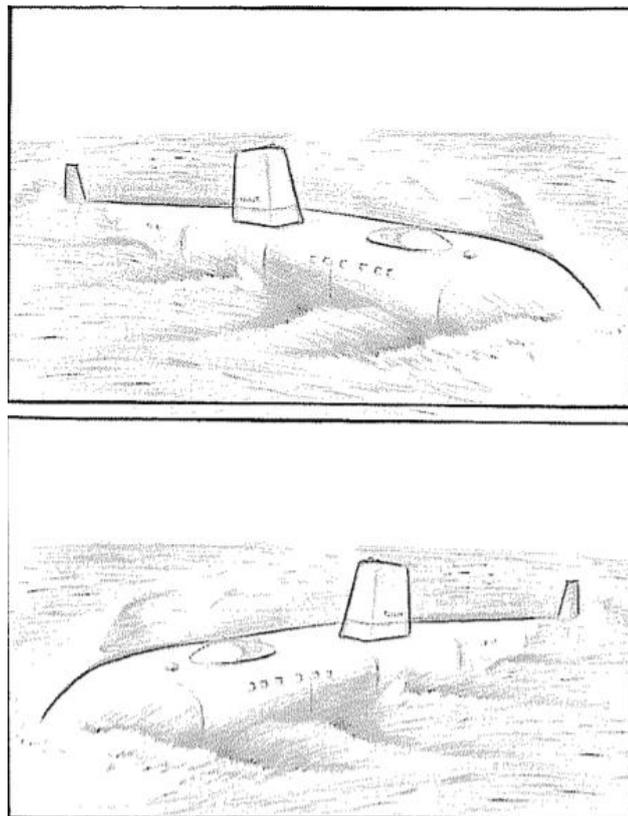
Gambar 2.10. *Camera height*

(Vineyard, *Setting up Your Shots*, 2008)

2.4.2. *Screen Direction*

Vineyard menegaskan, arah sangatlah penting dalam menciptakan kesinambungan visual beberapa *shot*. Menurut Vineyard *Screen Direction* merupakan arah sebuah objek dalam adegan. Arah ini dapat membangun kesinambungan visual saat melakukan beberapa pemotongan *shot*. *Screen direction* juga dapat digunakan untuk menambah *impact* sebuah adegan.

Vineyard memberi contoh seorang sutradara yang merekam dua orang aktor yang sedang berbicara. Sutradara ini harus berhati-hati untuk tetap merekam aktor tersebut dari sudut yang sama. Vineyard mengatakan bila tidak direkam dari sisi yang sama, ada kemungkinan arah aktor di dalam adegan tersebut berubah, sehingga dapat menyebabkan terganggunya penonton dalam menikmati cerita. Aturan ini biasa dikenal dengan nama aturan 180 derajat. *Shot* harus diambil dalam rentang sudut 180 derajat untuk menjaga konsistensi dari *screen direction* (2008). Ia juga memberi contoh gambar kapal selam saat berangkat akan terus direkam dari sudut kiri dan sudut sebaliknya saat kembali.

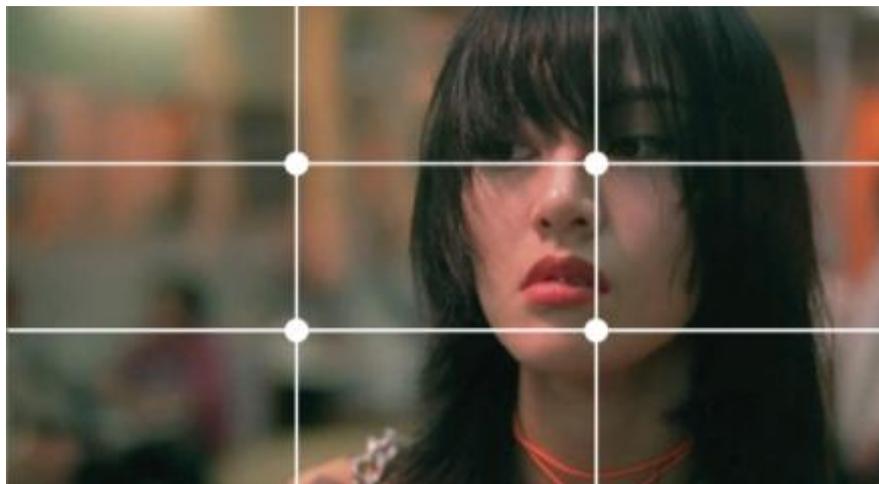


Gambar 2.11. Contoh *Screen direction*

(Vineyard, *Setting up Your Shots*, 2008)

2.4.3. *Rule of Thirds*

Mercado dalam bukunya *The Filmmaker's Eye* (2010) mengatakan bahwa *Rule of Thirds* merupakan konsep visual yang sudah lama ada dan masih dipakai sampai sekarang. Cara penggunaan konsep ini adalah dengan membagi tiga sebuah frame sejajar dengan panjang dan lebarnya (Panjang 3 garis dan lebar 3 garis) sehingga menghasilkan pembagian frame yang jelas. Persilangan dari setiap garis ini menciptakan titik emas yang menjadi panduan peletakan subjek atau objek untuk menciptakan komposisi yang dinamis. Mata subjek biasanya diletakkan di salah satu titik emas tersebut sehingga menghasilkan efek dinamis dan seimbang antara subjek dengan objek lainnya. (Mercado, 2010)



Gambar 2.12. *Rule of thirds*

(Mercado, *Filmmaker's Eye*, 2010)

2.4.4. Hitchcock Rule

Mercado mengatakan Teori Aturan Hitchcock mengajarkan bahwa ukuran sebuah objek dalam shot harus memiliki hubungan dengan kepentingan objek tersebut terhadap cerita. Menurut Mercado, teknik ini berguna bila diterapkan saat didalam frame hanya terdapat sedikit elemen visual, dan digunakan untuk menciptakan ketegangan atau memberi pertanda akan suatu hal.



Gambar 2.13. *Hitchcock rule*

(Mercado, *Filmmaker's Eye*, 2010)

2.4.5. *Balanced/ unbalanced compositions*

Setiap objek yang ada di dalam frame memiliki bobot visual. Ukuran, warna, dan penempatan dari objek tersebut mempengaruhi pendapat penonton mengenai bobot visual. Kemampuan objek dalam mempengaruhi bobot visual sebuah frame dapat membuat sebuah komposisi menjadi seimbang dan tidak seimbang bagi penonton. Gustavo juga berpendapat bahwa tidak ada keterkaitan akurat tentang konsep seimbang dan tidak seimbang dalam komposisi, namun sudah menjadi

kebiasaan bila keseimbangan dalam komposisi menggambarkan keteraturan, dan kesamaan derajat, sedangkan ketidakseimbangan melambangkan kekacauan atau perasaan khawatir (Mercado, 2010).



a balanced composition



an unbalanced composition

Gambar 2.14. *Balanced/ unbalanced compositions*

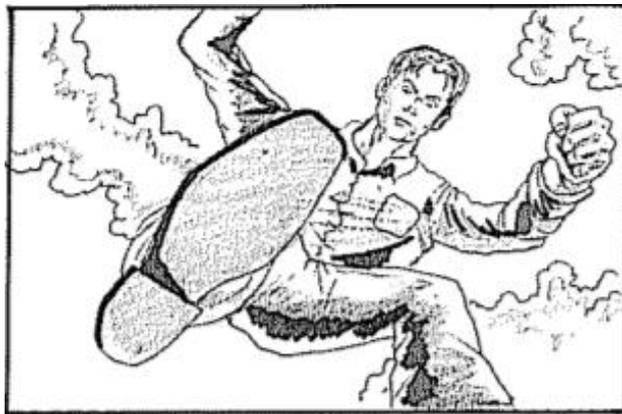
(Mercado, *Filmmaker's Eye*, 2010)

2.4.6. Angle

Bowen (2013) menyatakan bahwa wajar apabila kita menginginkan pengambilan gambar dari sudut yang paling menguntungkan untuk bisa memberikan informasi yang kita inginkan. Menurut Bowen, *angle* pengambilan gambar kamera akan mempengaruhi fokus penonton dan ukuran informasi yang akan disampaikan. *Angle* juga dapat memberikan makna tersendiri kepada penonton.

2.4.6.1. Dramatic Angle

Vineyard (2008) mengatakan, pemakaian *angle* ini untuk memberikan dampak emosional pada sebuah adegan. Kamera dari sudut atas akan memberi efek tokoh yang kepercayaan dirinya semakin berkurang, dan rendah di hadapan penonton dan sebaliknya.

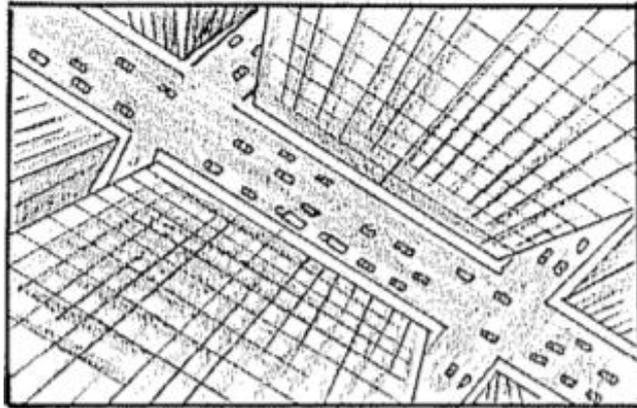


Gambar 2.15. *Dramatic angle*

(Vineyard, *Setting up Your Shots*, 2008)

2.4.6.2. Extreme Angle

Menurut Vineyard (2008), sudut ini merupakan *dramatic angle* yang diperbesar. Vineyard menambahkan contoh, *extreme low angle* dapat diambil dari kaki seorang tokoh mengarah ke langit. *Extreme high angle* biasa diambil dari puncak gedung/ langit ke arah tokoh.



Gambar 2.16. *Extreme angle*

(Vineyard, *Setting up Your Shots*, 2008)

2.4.6.3. Frontal view

Menurut Bowen (2013), *view* ini banyak dipakai dalam rekaman non fiksi seperti pembaca berita, talkshow dan sejenisnya. Pemakaian *angle* ini dalam rekaman fiksi biasanya dipakai saat karakter berjalan ke arah kamera, karakter sedang mengendarai mobil, atau sejenisnya. *Angle* ini memberikan detail informasi dari karakter seperti raut wajah, mata, dan emosi, namun terkadang penggunaan *angle* ini terasa datar dan kurang memberi efek yang berkesan bila tidak diimbangi adegan yang mendukung atau efek khusus kepada penonton.

2.4.6.4. 3/4 front view

Menurut Bowen (2013), *angle 3/4 front* digunakan untuk memberi informasi detail ekspresi wajah dan gestur suatu karakter kepada penonton. Tidak hanya memberi informasi detail, *angle* ini memberikan efek dinamis pada shot.

2.4.6.5. Profile

Bowen (2013) mengatakan bila *profile angle* dapat dipakai untuk memvisualkan karakter dari bagian samping. Penggunaan *angle* ini hanya tidak memberikan keseluruhan informasi, karena penonton hanya akan dapat melihat setengah muka karakter dan tidak mengetahui apa yang dirasakan atau yang dipikirkan sang karakter. *Angle* ini dapat memberikan kesan ketidakpercayaan atau rahasia.

2.4.6.6. 3/4 back view

Bowen (2013) menegaskan sudut pengambilan kamera pada teknik ini diambil dari posisi karakter yang menghadap 3/4 membelakangi kamera. Posisi kamera biasanya berada disekitar atas bahu subjek utama sehingga mewakili penonton untuk melihat apa yang dilihat oleh sang karakter. *Shot* ini akan membuat wajah karakter tidak terlihat karena menghadap ke arah yang sama dengan lensa kamera, sehingga biasanya digabungkan dengan teknik *angle* yang lain.

2.4.6.7. Back view

Angle ini diambil dari arah belakang subjek, dikarenakan posisinya yang berlawanan 180 derajat dengan *front view*, *angle* ini biasa disebut reverse. *Angle* ini tidak memberikan informasi tentang apa yang dipikirkan subjek, dan bila

digunakan dengan karakter yang sudah diperkenalkan sebelumnya, biasanya akan menciptakan suasana yang menegangkan. Efek kamera yang bergerak mengikuti subjek dapat ditambahkan untuk memberi ketegangan yang lebih mencekam. (Bowen, 2013)

2.4.6.8. *Neutral Angle*

Bowen (2013) berpendapat bahwa *angle* ini didapatkan dari konsep lensa kamera sebagai mata, sehingga harus mengikuti bagaimana mata normal memandang sekelilingnya. Kamera diposisikan untuk mengamati orang, objek, dan lingkungan di sekelilingnya dengan tinggi yang sesuai dengan pandangan mata manusia pada umumnya. Hal ini menjadikan penonton seimbang dengan karakter ataupun subjek yang ada di dalam *frame*.

2.4.6.9. *High Angle*

Menurut Bowen (2013), *angle* ini diambil menggunakan kamera yang berada pada titik pandang yang tinggi. Teknik ini digunakan untuk menggambarkan subjek dalam keadaan lemah, atau tidak mampu menghadapi sesuatu.

2.4.6.10. *Low Angle*

Bowen mengatakan bahwa teknik ini merupakan kebalikan dari teknik *high angle* dimana kamera akan mengambil gambar dari sudut bawah subjek atau karakter. Posisi kamera pada teknik ini berada pada titik pandang yang rendah, sehingga memvisualisasikan karakter terlihat percaya diri, kuat dan besar.

2.4.7. Focal Points

Menurut Mercado, *Focal Points* (Titik Fokus) merupakan sebuah titik yang menarik penonton untuk lebih memperhatikan/ fokus ke arah titik tersebut dalam sebuah komposisi. Pembuatan sebuah titik fokus biasa menggunakan prinsip yang sudah ada sebelumnya seperti *rule of thirds* dan *balanced/unbalanced composition*. Pemilihan apa yang ada dan tidak ada didalam sebuah frame, apa yang harus difokuskan dan tidak, menjadi pertimbangan dalam menyusun sebuah komposisi, sehingga cerita dapat disampaikan dengan baik kepada penonton. Titik fokus yang kuat menjadi cara bagi komposisi untuk menggambarkan ide dan konsep yang diinginkan. (Mercado, 2010).



Gambar 2.17. Contoh *focal point* yang kuat

(Mercado, *Filmmaker's Eye*, 2010)

2.4.8. Depth of Field

Merupakan rentang jarak dari sumbu Z yang dapat ditangkap oleh fokus. *Depth of field* yang dalam akan menghasilkan area fokus yang luas. Penggunaan *depth of*

field yang dangkal akan membatasi fokus penonton sehingga tidak teralihkan dari hal yang ingin disampaikan. Dunia perfilman biasa menggunakan apertur kamera untuk memanipulasinya. *Depth of field* merupakan salah satu cara kuat yang sering diterapkan dalam sebuah komposisi *shot*. (Mercado (2010))



shallow depth of field



deep depth of field

Gambar 2.18. *Depth of field*

(Mercado, *Filmmaker's Eye*, 2010)

2.5. Basic Cinematic Techniques

Vineyard (2008) berpendapat bahwa salah satu cara terbaik untuk belajar film adalah dengan menonton sebanyak mungkin film yang dapat kita tonton. Sayangnya tidak banyak orang yang bisa meluangkan banyak waktunya untuk

menonton. Vineyard menegaskan, tidak ada yang salah dari mempelajari dasar dari sebuah film, yang salah satunya adalah teknik sinematik. Mempelajari dasar teknik sinematik akan menghasilkan kemampuan memvisualisasi yang dapat membantu untuk melihat dunia dalam konteks sinema.

Brown (2012) menambahkan bahwa yang dapat membedakan film dari medium visual lainnya seperti lukisan atau gambar adalah pergerakan kamera. Menurutnya, pergerakan kamera dapat menambahkan efek emosional pada sebuah *shot*

2.5.1. *Static*

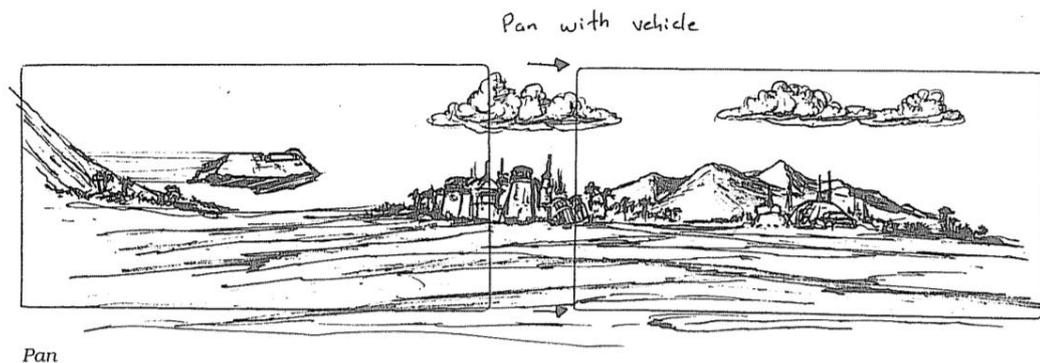
Brown menyatakan teknik ini merupakan teknik kamera yang tidak bergerak. Kamera yang diam menjadikan subjek atau objek yang ada di dalam *frame* sebuah kesempatan untuk menjadi fokus utama *shot*. (2012)

2.5.2. *Tracking*

Tracking shot merupakan teknik kamera yang mengikuti gerakan subjek. *Shot* ini sering dipakai untuk memperlihatkan relasi antar subjek dan ruang sekitar saat subjek tersebut bergerak menyusuri ruang sekitarnya. Biasanya, *tracking shot* dipadukan dengan teknik *framing medium shot*, *medium long shot*, atau *long shot* karena perspektif yang dinamis sulit dicapai bila *tracking shot* menggunakan teknik *framing* yang lebih rapat (Mercado,2010).

2.5.3. Pan

Menurut Vineyard (2008) *pan* merupakan sumbu horisontal dari pergerakan kamera. Kamera yang melakukan *panning* akan berputar dari kiri ke kanan maupun sebaliknya. Teknik ini biasa digunakan untuk menggambarkan pemandangan luas yang tidak dapat ditangkap di *frame* kamera. *Panning* sering digunakan untuk mengikuti pergerakan tokoh atau kendaraan saat bergerak.

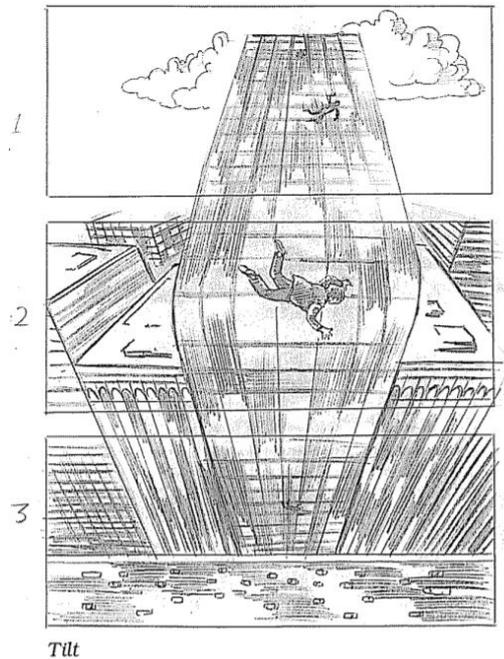


Gambar 2.19. Teknik pan

(Vineyard, *Setting up Your Shots*, 2008)

2.5.4. Tilt

Vineyard menuliskan bahwa *tilt* merupakan sumbu vertikal dari pergerakan kamera. Kamera yang melakukan teknik ini akan berputar keatas dan kebawah. Teknik ini biasa digunakan untuk menggambarkan objek yang tinggi seperti gereja atau gedung-gedung perkantoran. *Tilting* juga sering digunakan untuk mengikuti pergerakan tokoh. (2008)



Gambar 2.20. Teknik *tilt*

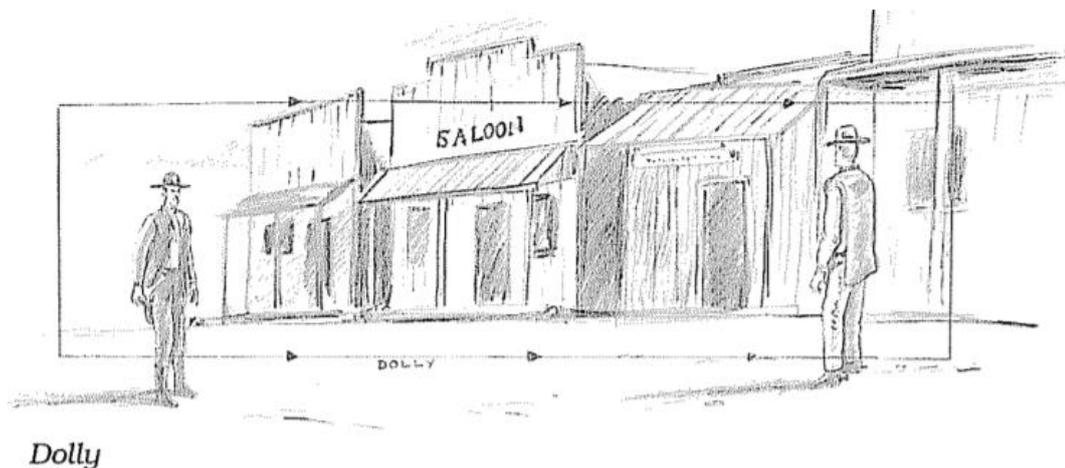
(Vineyard, *Setting up Your Shots*, 2008)

2.5.5. *Dolly*

Sering disebut *tracking shot*, menurut Vineyard (2008) teknik ini merupakan teknik yang sangat natural. Kamera bergerak secara horisontal melalui sebuah ruang. Vineyard memberi contoh gerakan seseorang yang menggunakan objek yang bergerak seperti kursi roda memberikan efek pandangan yang sama. Vineyard menuliskan, untuk merasakan teknik ini dalam kehidupan, kita bisa mengarahkan kepala pada suatu objek, lalu berjalan maju dan melihat bagaimana sekitar kita terlewati.

Brown (2012) menambahkan adanya *dolly in* dan *dolly out* dimana kamera bergerak maju atau mundur ke arah sumbu Z dari sebuah *frame*. *Dolly in* dapat

menimbulkan efek tegang, dramatis, atau tekanan, sementara *dolly out* seringkali memberi kesan kehilangan kepercayaan diri, menjadi lemah, kesendirian, dan putus asa.

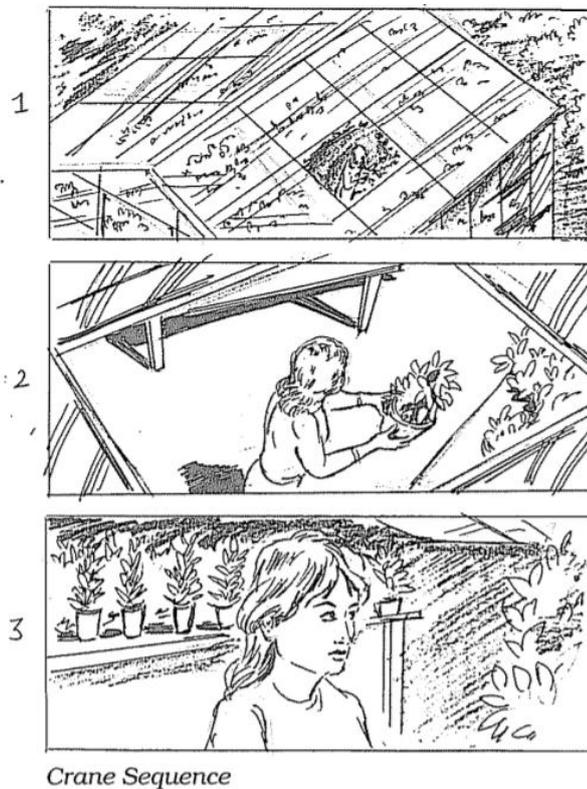


Gambar 2.21. Teknik *dolly*

(Vineyard, *Setting up Your Shots*, 2008)

2.5.6. *Mechanical*

Vineyard (2008) mengatakan bahwa teknik *mechanical* sesuai namanya, membutuhkan bantuan mesin untuk membuat pergerakan kamera. Vineyard memberi contoh *cranes* dan *jibs* sebagai alat yang sering dipakai dalam memproduksi teknik ini. Bagi Vineyard setiap alat yang ia sebut sebelumnya memiliki sebuah tangan mekanis untuk memegang kamera. Tangan ini memiliki engsel pada sebuah titik sehingga dapat menggerakkan kamera dan menghasilkan efek dramatis.



Gambar 2..22. Teknik *Mechanical* memakai *crane*

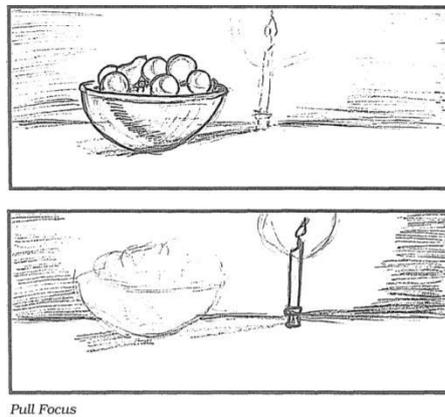
(Vineyard, *Setting up Your Shots*, 2008)

2.5.7. *Pull Focus*

Bagi Vineyard (2008) teknik ini merupakan salah satu teknik alami kamera. Cara kerja lensa kamera sama seperti cara kerja mata. Mata akan terus mengubah fokus ketika kita melihat objek dengan jarak yang berbeda dalam pandangan kita.

Vineyard menjelaskan mata dapat berfokus kepada benda yang berjarak dekat ataupun jauh dari kita. Mata kita tidak dapat berfokus kepada 2 benda yang berbeda jarak secara bersamaan. Hal ini menyebabkan perubahan fokus (*pull focus*) pada mata untuk melihat dengan lebih jelas.

Masih menurut Vineyard, ia berpendapat bahwa dalam setiap pembuatan film, teknik ini terkadang dibutuhkan karena kebanyakan dari lensa kamera tidak menangkap seluruh adegan dengan fokus. Mengikuti pergerakan kamera dengan teknik dasar sebelumnya, seorang kru yang disebut *focus puller* akan mengganti fokus sesuai dengan yang dibutuhkan untuk sebuah adegan.



Gambar 2..23. Teknik *pull focus*

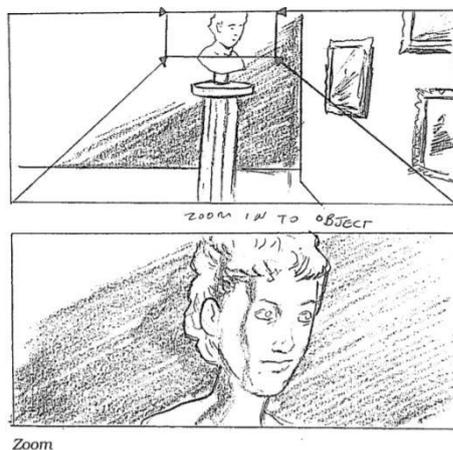
(Vineyard, *Setting up Your Shots*, 2008)

2.5.8. Zoom

Vineyard (2008) menerangkan jarak kamera melihat bergantung pada *focal length*. Lensa *zoom* memberikan kemampuan *focal length* untuk dapat berubah secara bertahap. Menurut Vineyard, penggunaan lensa ini dapat menghasilkan transisi dari *wide shot* ke *close up shot* tanpa perlu menggerakkan posisi kamera.

Menurutnya teknik ini tergolong dalam teknik yang tidak alami. Hal ini dikarenakan mata kita tidak bisa mengubah *focal length* seperti pada kamera. Vineyard mengatakan karena kurang alami *zoom* hanya digunakan untuk efek.

Vineyard berpendapat, penggunaan *zoom* yang sangat pelan dapat menjadi pengganti pergerakan *dolly*. Hal ini biasa dilakukan bila tidak ada ruang untuk menerapkan efek *dolly* atau menyusun *track*. Penggunaan *zoom* secara cepat biasa disebut *whip zoom*, dan menghasilkan efek yang menarik fokus ke arah sebuah object dalam adegan (2008).



Gambar 2.24. Teknik *zoom*

(Vineyard, *Setting up Your Shots*, 2008)

2.5.9. *Transition*

Menurut Vineyard (2008) transisi adalah teknik yang dipakai untuk mengganti sebuah gambar ke gambar lain. Vineyard mengatakan efek transisi yang paling mudah adalah *cut*. Efek ini terlihat cukup mulus bagi penonton. Efek ini juga bisa digunakan untuk membuat potongan kasar pada ruang dan waktu adegan. Vineyard juga menambahkan *dissolves* sebagai salah satu transisi yang biasa dipakai dalam perfilman. teknik ini bergantung pada 2 gambar yang ditumpuk dan secara perlahan gambar pertama akan memudar dan berganti ke gambar

berikutnya sebagai transisi. Menurut Vineyard, teknik ini memberikan efek transisi yang lembut. (2008)

2.6. Shot

Pembangunan komunikasi visual dalam bahasa perfilman dimulai dengan elemen paling mendasar, contohnya adalah *shot*. *Shot* merupakan rekaman dari sebuah aksi dalam suatu sudut pandang tertentu di sebuah waktu tertentu. *Shot* dapat mencakup seorang tokoh, sebuah tempat, atau sebuah kejadian dalam gambar bergerak, dari sudut pandang yang unik. Seorang pembuat film biasanya menggunakan hubungan bagaimana sebuah *shot* dimaknai oleh penonton. Hal tersebut dilakukan untuk memproduksi pengalaman menonton yang efektif. (Bowen, 2013)

Brown (2012) di sisi lain berpendapat bahwa *shot* merupakan dasar dari sebuah perfilman. Ia mengibaratkan bila film adalah bahasa, maka *shot* merupakan kosa kata dasar yang dirangkai menjadi kalimat dalam perfilman

2.6.1. Type of shots

Mengapa kita memiliki banyak sekali jenis *shot*? *Shot* pada dasarnya tidak menjadi elemen yang dibahas pada era awal perfilman (tahun 1800an.) Peristiwa ini terjadi karena adanya orang-orang yang bosan dengan satu sudut pandang dalam film dan drama teater. Perkembangan kamera dan ilmu pengetahuan mampu mewujudkan hal ini. Berikut adalah beberapa jenis *shot*:

2.6.1.1. *Long Shot/ Wide Shot*

Bowen pada bukunya *Grammar of the shots* (2013) mengatakan bahwa: “*Long Shot* atau *Wide Shot* (sering disingkat LS atau WS) merupakan *shot* yang menunjukkan area yang luas dari sebuah film. Objek fisik dan ruangan terlihat jelas beserta hubungannya satu sama lain. Tokoh biasanya terlihat lebih kecil dalam *shot* ini. *Long shot* dapat dipakai untuk menggambarkan tempat, waktu, dan *mood* bagi penonton.”



Gambar 2.25. *Long shot*

(Bowen, *Grammar of The Shots*, 2013)

2.6.1.2. *Extreme Long Shot*

Sama seperti *long shot* namun kamera menangkap area yang lebih luas. Teknik ini secara tradisi digunakan sebagai *exterior shooting*. *Extreme long shot* menggambarkan sudut pandang yang luas dan lingkungan dalam ruang lingkup yang besar. *Shot* ini biasa dipakai untuk pembukaan sebuah film. (Bowen, 2013)



Gambar 2.26. *Extreme long shot*

(Bowen, *Grammar of The Shots*, 2013)

2.6.1.3. *Medium Shot*

Medium Shot (MS) menurut Bowen adalah *shot* yang mendekati bagaimana mata kita melihat langsung lingkungan kita. Biasanya akan ada jarak antara kita dengan orang lain sehingga sudut pandang kita menjadi *medium shot* dari pinggang ke atas. Jarak mata (kamera) ke objek yang dibutuhkan untuk *medium shot* berkisar dari 1 - 1,5 meter. *Shot* ini biasanya menciptakan perasaan nyaman bagi penonton karena tercipta jarak yang normal dengan subjek (Bowen, 2013).



Gambar 2.27. *Medium shot*

(Bowen, *Grammar of The Shots*, 2013)

2.6.1.4. *Close Up*

Close up (CU) menurut Bowen adalah *shot* yang menggambarkan orang dalam jarak sangat dekat. Tujuan dari *close up shot* adalah membawa subjek masuk ke dalam zona pribadi penonton. Shot ini akan memiliki dampak yang baik bila penonton menyukainya, dan berdampak sebaliknya bila penonton merasa kurang nyaman, tergantung dari efek apa yang kita harapkan (2013).

Mercado (2010) mengatakan *Close up shot* memiliki sebuah keunggulan dibanding *shot* lain, yaitu penggambaran gerak - gerak serta ekspresi suatu tokoh akan terlihat jelas. Hal ini menyebabkan penonton merasakan lebih dekat dan terhubung dengan tokoh. Para pembuat film telah menemukan cara untuk memperkuat hubungan penonton-tokoh dengan memanfaatkan *close up shot* dan memberi visual yang dirancang untuk membuat subjek tidak dapat dihindari.



Gambar 2.28. *Close up shot*

(Bowen, *Grammar of The Shots*, 2013)

2.6.1.5. *Medium Close Up*

Mercado (2010) berpendapat bahwa *shot* ini menggambarkan karakter dari bagian dada sampai kepala. Berbeda dengan *medium shot* biasa, *shot* ini lebih dekat, namun juga lebih lebar daripada *close up shot*. *Shot* ini mengisolasi fokus penonton hanya pada sebuah subjek pada jarak yang dekat, karena umumnya hal lain di sekitar subjek akan tampak blur. Teknik *medium close up* memberi penonton hubungan yang lebih dekat dengan tokoh, selain itu teknik ini menciptakan kesan dramatis dan dapat memberi tambahan makna bagi sebuah film. Mercado menekankan penggunaan teknik ini dapat dipakai untuk membuat *image system*. Penerapan yang biasa dipakai oleh beberapa sutradara adalah saat pembicaraan dua tokoh dan salah seorang tokoh berkata atau menyadari sesuatu yang penting, *shot* ini dapat menjelaskan reaksi tokoh yang dapat membantu penonton terhubung lebih dekat dengan sang tokoh. (2010)



Gambar 2.29. *Medium close up shot*

(Bowen, *Grammar of The Shots*, 2013)

2.6.1.6. *Extreme Close Up*

Mercado (2010) berpendapat bahwa *shot* ini mengizinkan perhatian penonton melihat detail kecil dari seorang tokoh atau sebuah objek. Penggunaan *shot* ini untuk menunjukkan detail kecil ataupun benda kecil memberikan ekspektasi bahwa apa yang digambarkan merupakan hal penting dan bermakna dalam sebuah cerita. *Extreme close up* dapat memperkuat pandangan visual sebuah *image system* cerita. *Shot* ini biasa digunakan untuk menggambarkan objek atau karakter yang terlihat kurang penting tetapi memiliki peran yang penting di dalam cerita. Mercado berpendapat bahwa penggambaran ini mengisyaratkan pentingnya sebuah objek sehingga keberadaannya akan lebih dianggap dan bukan tanpa alasan, selain itu *shot* ini membuat penonton dapat mencerna peran objek tersebut seiring berjalannya cerita. Terkadang *shot* ini bekerja sebagai *abstract shot* dimana penonton difokuskan pada detail visual yang tidak sepenuhnya berhubungan

dengan jalan cerita, tetapi hanya untuk menambahkan efek dramatis atau simbolis yang sesuai dengan penggambaran cerita.

Vineyard (2008) menambahkan *shot* ini sangat efektif digunakan, karena mata kita tidak terbiasa melihat detail yang diperbesar. Penonton akan terfokus dengan detail yang ditampilkan karena memenuhi *frame*. Vineyard menjelaskan bahwa teknik ini dapat digunakan untuk memperkuat sebuah adegan. Ia menambahkan contoh, bila seorang tokoh merasa ketakutan, maka sutradara akan menggunakan teknik ini pada bagian tangan yang gemetar, atau pergerakan mata tokoh yang cepat.



Gambar 2.30. *Extreme close up shot*

(Bowen, *Grammar of The Shots*, 2013)

2.7. Image System

Mercado (2010) menyatakan bahwa Konsep ini dibuat oleh para pencetus teori film untuk mendefinisikan secara sistematis keseluruhan film melalui analisa

gambar, pola mengedit, komposisi *shot*, dan tendensi ideologi dari seorang sutradara. *Image System* dalam beberapa teori perfilman digunakan untuk mencari lapisan makna yang mungkin dimiliki sebuah film. Contohnya, sebuah *shot* yang menggambarkan seorang tokoh melihat bayangannya di cermin dapat memiliki makna diri yang terbagi atau konflik pribadi/batin. Mercado mengatakan, *Image system* memiliki definisi yang lebih sederhana yaitu penggunaan gambar dan komposisi yang sama dalam sebuah film untuk memberikan lapisan makna pada sebuah film. Mercado menegaskan penggunaan sebuah gambar yang berulang menjadi sebuah alat yang kuat untuk mengenalkan tema, motif dan gambar-gambar simbolik yang dapat secara terang-terangan atau tersirat mempengaruhi sebuah plot. Hal ini juga dapat digunakan untuk menggambarkan pertumbuhan tokoh, membuat sebuah isyarat informasi yang penting, dan memberikan makna asosiatif antar karakter yang tidak ditunjukkan secara langsung dalam sebuah cerita. (2010)

Mercado menegaskan sebuah *Image system* tidak selalu bergantung kepada pengulangan gambar. Konsep ini juga dapat menunjukkan jarak antar 2 tokoh kunci dalam sebuah *shot* yang berkurang sejalan dengan hubungan mereka yang semakin kuat, atau perubahan kamera dari sudut tinggi ke sudut rendah untuk menyiratkan seorang tokoh menjadi lebih penurut seiring berjalannya cerita. Pembuatan *image system* harus dimulai dari ide utama dari sebuah cerita. Setelah mengetahui ide utama dan cerita, kita dapat merancang sebuah *image system* yang dapat mendukung ide utama secara tersurat ataupun tersirat yang harus dilakukan

secara konsisten. *Image system* yang baik merupakan hal yang mendukung dan memberi makna, bukan menjadi fokus dalam film. (Mercado, 2010)



Gambar 2.31. *Image system* Oldboy

(Mercado, *Filmmaker's Eye*, 2010)

2.8. *Make-believe play*

Menurut Ariel, *Make-believe play* adalah sebuah aktivitas mental yang perwujudan keluarnya secara verbal, nonverbal ataupun keduanya. Aktivitas mental ini membutuhkan melibatkan proses berikut yang dilakukan secara serentak: Membangun gambaran mental (contohnya singa,) menjiwai gambaran mental tersebut (contohnya secara implisit ataupun eksplisit menyatakan bahwa mereka hadir dalam lingkungan sekarang bukan sebagai gambaran mental, namun sebagai keadaan yang konkret,) menyatakan secara verbal proses penjiwaan tersebut (contohnya mengatakan bahwa ada singa disini sekarang,) atau mengidentifikasi beberapa benda/makhluk yang terlihat sebagai benda/makhluk lain di dalam permainan (contohnya sebuah pisang diidentifikasi sebagai pistol.) sebagai ringkasan, proses diatas dapat digolongkan menjadi 3 proses yaitu: Menjiwai secara verbal, menjiwai dengan mengidentifikasi, dan menyangkal keseriusan (2012).