



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

Withrow (2009, hlm. 10) menyatakan bahwa animasi merupakan seni memberi kehidupan pada sebuah gambar. Tepatnya beberapa gambar yang sedemikian rupa, disusun secara spesifik, hingga menghasilkan efek *visual* bergerak. Animasi memiliki banyak variasi dan telah dimulai dari ribuan tahun yang lalu. Dari gambar-gambar tradisional di dalam gua, hingga menjadi Animasi *modern* yang kita kenal. Saat ini, di seluruh dunia, animasi merupakan seni yang berevolusi seiring berkembangnya jaman. Dari cara membalik buku secara spesifik, hingga menjadi gambar bergerak digital.

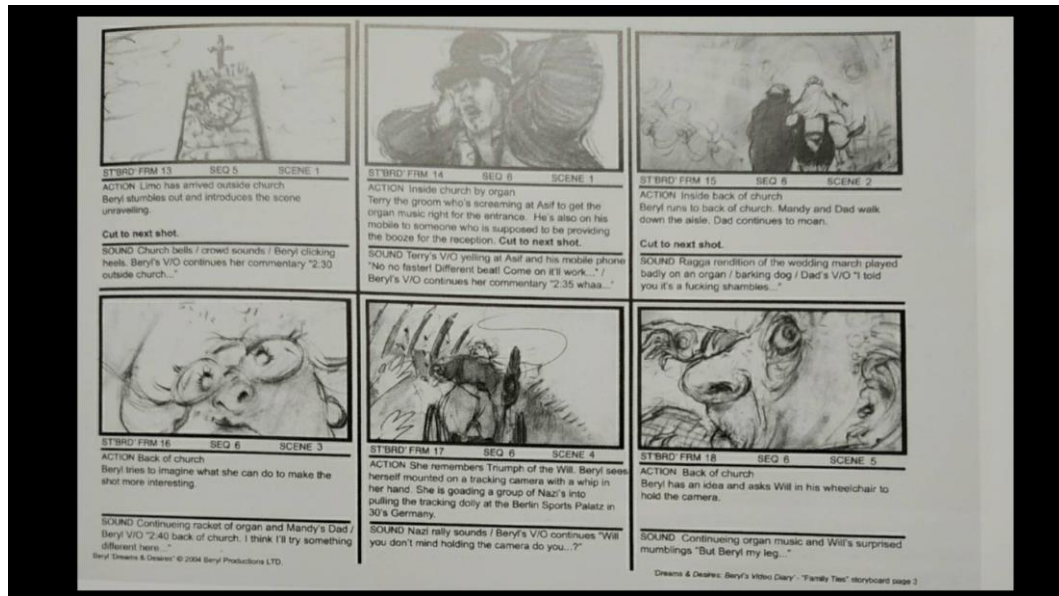
Selby (2013, hlm. 7) menyatakan bahwa animasi memiliki potensi untuk dikembangkan, memulai, atau mengumpulkan penonton dengan suatu cara. Cara yang tidak dapat digunakan oleh *live-action* film. Animasi dapat membuat sesuatu yang tidak mungkin menjadi mungkin didalamnya. Memiliki potensial yang cukup *flexible* dalam berkomunikasi, baik kepada orang tua maupun yang masih muda. Tanpa memperhatikan etnis, jenis kelamin, agama, maupun kenegaraannya. Jika diperhatikan, animasi dapat menggambarkan penonton secara bersamaan. Melewati batas dan menyatukan penonton dalam ide yang terstruktur dan perasaan. Kerjasama antara *artist, designers, producers, directors, musicians, and actor* untuk menceritakan

sebuah kisah.. Juga ide dan opini yang beragam dari berbagai budaya di seluruh dunia.

Moreno (2014, hlm. 12) menyatakan bahwa animasi memiliki 3 tipe, yaitu *traditional animation*, *stop motion animation*, dan *computer animation*. *Traditional animation* (animasi yang digambar secara manual dengan tangan atau animasi klasik) merupakan teknik yang dimana progress pembuatan seluruh *frame* dan ilusi gerak digambar seluruhnya secara manual menggunakan tangan. Film yang populer dengan teknik pembuatan *traditional* tersebut adalah “Snow White and the Seven Dwarf” (1937) dan “Pinocchio” (1940). *Stop motion animation* atau disebut juga dengan *stop frame animation* merupakan teknik yang menampilkan benda-benda mati yang seolah-olah bergerak dan tampak hidup. Hal tersebut disebabkan keseluruhan benda tersebut telah dimanipulasi secara fisik dan difoto ulang setiap kali ada perubahan. Salah satu film yang populer dengan menggunakan teknik tersebut adalah “Shaun the Sheep Movie” (2015).

Masih menurut Moreno, *Computer animation* adalah *traditional animation* dibuat kembali dengan teknik digital dikomputer. Animasi komputer *modern* memiliki 2 jenis grafik. Kedua grafik tersebut adalah grafik 2D dan grafik 3D. Dengan menggunakan teknik tersebut, akan sangat mudah menambahkan efek khusus. Film yang diproduksi menggunakan teknik tersebut diantaranya adalah *How to Train Your Dragon* (2010), *Tangled* (2010), *Brave* (2012).

2.2. Storyboard



Gambar 2.1. Contoh *Storyboard*

(Selby, 2013, hlm. 81)

Menurut Lillyman, Gutteridge, dan Berridge (2011, hlm. 180), *Storyboard* awalnya tercipta oleh Leonardo Da Vinci. Kemudian diadopsi dan direvisi oleh para *filmmaker*. *Storyboards* dapat mendukung para *filmmaker* untuk memvisualkan rencana pembuatan film sebelum masa produksi dilakukan. Dengan dilakukannya hal tersebut, akan memudahkan untuk melakukan revisi dan penyempurnaan perencanaan film. Storytelling yang dituangkan kedalam *storyboards* dapat membantu untuk mengidentifikasi kekurangan yang terdapat didalamnya.

Menurut Moreno (2014, hlm. 29), *storyboard* adalah sebuah sketsa yang mirip dengan buku cerita bergambar yang mengikuti jalan cerita dan adegan yang ada didalamnya. Untuk membuat *storyboard*, para animator

membutuhkan tabel khusus. Tabel tersebut berisi perincian aksi, dialog, dan efek suara. Hal tersebut dapat membantu animator mengetahui dan menentukan gambar dan gerakan apa yang harus divisualkan selanjutnya. *Storyboard* tidak harus sebaik hasil akhir animasi. Cukup menggunakan sketsa kasar untuk membuat *storyboard*.

Menurut Cristiano (2011, hlm. 2) terkadang orang-orang keliru dalam membedakan *storyboard* dengan komik strip. *Storyboard* merupakan tumpuan dari sebuah produksi film. Alat yang membantu direktor film memahami apa yang akan diproduksi pada saat tersebut. Juga dapat dipergunakan sebagai penumpu anggaran produksi. Perusahaan akan mempelajari *storyboard* dan menimbang kebutuhan anggaran pada saat produksi. Saat ini, *storyboard* hadir secara luas didalam industri periklanan dan industri *video game*.

Menurut Albright (hlm. 3), Ketika akan membuat sebuah film, sebaiknya melakukan perencanaan sejak awal. Semakin cepat membuat perencanaan, akan semakin baik pula pembuatannya dikemudian hari. Mencari tahu apa yang diperlukan dan dilakukan ketika memproduksi film sejak awal akan menghemat waktu untuk penyelesaiannya. Dengan memvisualisasikan perencanaan penyusunan *visual* film dalam sebuah *storyboard*, hal tersebut akan sangat membantu dan memudahkan ketika produksi film tersebut dimulai. Ketika *storyboard* diperlihatkan kepada tim produksi, mereka akan dengan mudah memahami jenis-jenis teknik dan kebutuhan apa saja yang diperlukan dalam proses pembuatannya.

2.3. Sequence

Menurut Angelo (2011), *sequence* merupakan pengurutan dan pengelompokan scene. Beberapa scene dikelompokkan secara berurutan berdasarkan kejadian yang ada. Sebagai contoh, seseorang yang sedang berjalan pulang kerumah hingga berada dalam rumahnya. Jika ada 2 scene atau lebih, maka scene tersebut akan dikelompokkan menjadi sebuah *sequence*.

2.4. Scene

Menurut Angelo (2011), *scene* merupakan sebuah kejadian yang sedang terjadi di suatu tempat pada satu waktu. Yang tersusun dari beberapa shot, namun terkadang bisa hanya satu shot tidak peduli berapa panjangnya. Dengan adanya skenario, scene telah di kelompokkan sesuai dengan urutan naskah yang tersedia.

2.5. *Shot*



Gambar 2.2. Contoh *Shot*

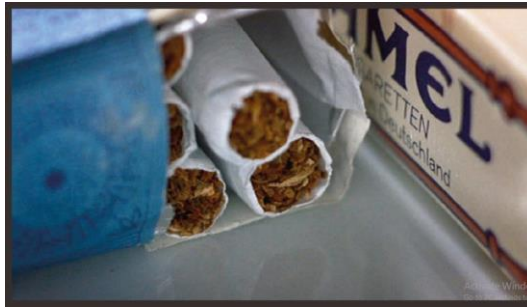
(Selby, 2013, hlm. 80)

Bowen dan Thompson (2009, hlm. 1) menyatakan bahwa *shot* merupakan unit terkecil dari sebuah motion picture. Setiap *shot* memiliki keunikan tersendiri dalam memperlihatkan *visualnya*. Didalam *visual storyboard*, terdapat *shot* berperan penting dalam menggambarkan adegan-adegan gambar yang ada didalamnya. Menurut Angelo (2011) shot merupakan gambar yang dihasilkan kamera yang dimulai dari mengaktifkan kamera hingga mematikan kamera dalam satu kali pengambilan gambar.

2.6. Jenis Jenis *Shot*

Menurut Mercado (2011) *shot* terbagi menjadi beberapa tipe, yaitu :

1. Extreme Close Up



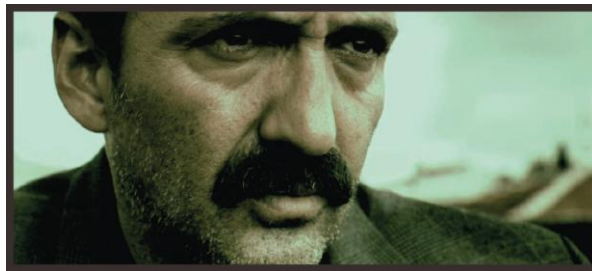
Gambar 2.3. Contoh Extreme Close Up
(Mercado, 2011, hlm. 30)

Extreme close up adalah *shot* yang menampilkan *visual* dari jarak yang sangat amat dekat. *Extreme close up shot* memungkinkan untuk mengonsentrasikan perhatian penonton pada detail detail dari karakter atau benda yang kecil. Umumnya, *shot* tersebut menghasilkan ekspektasi bahwa karakter atau benda tersebut akan memiliki peranan penting didalam berjalannya cerita tersebut. Walaupun masih belum jelas apakah benda atau karakter tersebut berperan sebagai apa nantinya. Semakin dekat benda atau karakter dengan kamera, semakin sulit untuk melihat seluruh detail yang ditangkap oleh kamera.

Pada umumnya *shot* ini seperti diambil menggunakan *wide angle lens*. Yang kemungkinan akan sangat dekat dengan benda atau karakter. Untuk menanggulangi hal tersebut, memutar film disebuah layar yang besar dan lebar akan sangat membantu untuk memperlihatkan detail-detail yang ingin disampaikan oleh filmmaker

kepada penonton. Detail-detail tersebut contohnya seperti memperlihatkan properti dan fokus pada pergerakan bola mata karakter. Hal tersebut bertujuan untuk menyampaikan pesan dan kesan secara tersirat kepada penonton.

2. Close Up



Gambar 2.4. Contoh Close Up

(Mercado, 2011, hlm. 36)

Close Up shot merupakan *shot* yang menampilkan *visual* benda atau karakter dengan jarak yang dekat. *Close Up shot* memungkinkan untuk membuat para penonton melihat dengan jelas adegan dan emosi dari suatu karakter. Dalam menyampaikan kesan dan pesan cerita kepada penonton, *Close Up* merupakan *shot* yang sangat kuat. Maka dari itu, *shot* tersebut haruslah ditata sedemikian rupa dengan cara menyembunyikan elemen *visual* yang akan berpotensi untuk menghilangkan fokus penonton. *Shot* tersebut akan sangat membantu untuk memvisualisasikan ekspresi dari karakter. Menampilkan ekspresi karakter akan sangat berpengaruh bagi penonton. Seolah-olah mereka dapat memahami perasaan dan emosi dari karakter hanya dari melihat ekspresinya. *Shot* tersebut akan digunakan untuk menampilkan ekspresi karakter secara mendetail.

3. Medium Close Up



Gambar 2.5. Contoh Medium Close Up

(Mercado, 2011, hlm. 42)

Medium Close Up shot adalah *shot* yang memperlihatkan karakter dari bahu atau dada hingga kepala. *Shot* tersebut lebih dekat dibandingkan dengan *medium shot*. Namun sedikit lebih lebar dibandingkan dengan *close up*. *Medium Close Up* memiliki kekuatan untuk meningkatkan kepekaan emosi. Karena fokus yang ditujukan kepada penonton adalah ekspresi dari karakter itu sendiri. *Medium Close Up* pada umumnya digunakan untuk dikombinasikan dengan berbagai *shot* lainnya dan meningkatkan keterlibatan antara penonton dan kesan juga arti dari adegan yang ingin disampaikan oleh sang *filmmaker*. *Shot* tersebut umumnya berfungsi hampir sama dengan *close up*. Menampilkan ekspresi karakter dan memperkuat adegan dengan latar belakang atau gerakan.

4. Medium Shot



Gambar 2.6. Contoh Medium Shot

(Mercado, 2011, hlm. 48)

Medium shot adalah *shot* yang memperlihatkan satu atau dua karakter yang dimulai dari pinggang keatas. Dan juga memperlihatkan dengan jelas keadaan disekitarnya. Namun dari posisi *perspective* tersebut, ekspresi yang dihasilkan oleh subjek atau karakter akan tetap terlihat dengan jelas. Perlu diperhatikan pula *medium shot* memiliki ruang yang cukup lebar untuk menampilkan latar belakang dari adegan. Subjek utama yang ada pada adegan tersebut harus dapat terkoneksi dengan latar belakang tersebut. *Medium shot* dapat memperlihatkan banyak *visual* detail.

Umumnya membutuhkan waktu ditampilkan lebih lama dibandingkan dengan *shot-shot* lainnya. *Shot* tersebut merupakan *shot* ideal untuk menampilkan sifat dan *gesture* khas karakter. Ekspresi *emotional* dan keadaan dari suatu adegan juga dapat ditampilkan. Hal tersebut karena pada *shot* tersebut latar belakang juga akan terlihat cukup jelas. Dengan demikian, akan mudah bagi penonton untuk mengetahui apa yang sedang terjadi pada adegan tersebut.

5. Medium Long Shot



Gambar 2.7. Contoh Medium Long Shot

(Mercado, 2011, hlm. 54)

Medium long shot (*American shot*) adalah *shot* yang menampilkan satu karakter atau lebih, umumnya dari lutut kaki keatas. *Shot* ini lebih lebar dibandingkan dengan *medium shot*. *Medium long shot* pada umumnya digunakan untuk *group shots*, *two shots*, dan *emblematic shots*. Karena *shot* tersebut memiliki ruang yang cukup lebar untuk menampilkan beberapa orang dalam satu layar. Juga dapat menampilkan elemen-elemen *visual* diwaktu yang bersamaan.

Medium long shot merupakan *shot* yang ideal untuk memamerkan bahasa tubuh dari karakter, ekspresi karakter, dan suasana disekitarnya. Hal tersebut didukung dari jarak antara kamera dan subjek yang cukup efektif untuk memperlihatkan bahasa tubuh itu sendiri. *Shot* tersebut dapat digabungkan dengan *two shot* atau *group shot*. Dengan demikian, akan dapat pula menampilkan hubungan antar karakter pada adegan film. *Shot* tersebut sangat cocok untuk menampilkan perbedaan tinggi, penampilan, dan properti karakter.

6. *Long Shot*



Gambar 2.8. Contoh *Long Shot*

(Mercado, 2011, hlm. 60)

Long shot adalah *shot* yang menampilkan keseluruhan tubuh karakter dan area area yang mendukung disekitarnya. Didalam *shot* tersebut, akan selalu terdapat satu subjek utama. Dari *perspective* tersebut, akan sangat sulit untuk memperlihatkan ekspresi karakter secara detail. Komposisi penggunaan *long shot* dapat digunakan untuk menekankan ukuran pada karakter dengan mengabaikan latar belakang, atau menekankan ukuran pada latar belakang dengan mengabaikan karakter. Atau dapat digunakan pula untuk menyatukan perpaduan antara *background* dengan karakter itu sendiri. Selain itu, *long shot* pula dapat digunakan untuk memperlihatkan dinamika naratif dan tematik antar karakter melalui skala relatif dan komposisi.

7. Over the Shoulder *Shot*



Gambar 2.9. Contoh Over the Shoulder *Shot*
(Mercado, 2011, hlm. 72)

Over the Shoulder shot adalah *shot* yang menampilkan *visual* dimana ada karakter yang berdiri dibelakang bahu karakter lainnya. Bahu yang menutupi karakter umumnya berada sangat dekat dengan kamera. *Shot* tersebut banyak digunakan setiap kali terjadinya pertukaran antara dua atau lebih karakter, atau ketika karakter melihat sesuatu. *Shot* tersebut dapat diaplikasikan dengan beberapa *shot* lainnya secara efektif. Sehingga dengan mudah dapat menyampaikan poin poin narasi yang bermakna kepada para penonton. *Over the Shoulder shot* merupakan *shot* yang ideal untuk mengatur dinamika kekuasaan dari dua atau lebih karakter.

8. Subjective *Shot*



Gambar 2.10. Contoh Subjective *Shot*

(Mercado, 2011, hlm. 84)

Subjective shot adalah *shot* yang memperlihatkan *visual* dari perspektif pandangan mata karakter secara langsung. Perkembangan bahasa sinematik menuai sejumlah konvensi yang dirancang untuk memungkinkan para penonton mengidentifikasi keadaan emosi dan psikologis pikiran dari karakter. Umumnya melalui penggunaan *P.O.V. shot, dream and fantasy sequences, and reaction shots*. Namun, tidak ada satupun dari teknik tersebut yang dirancang untuk memperlihatkan para penonton menjadi pengganti dari karakter. Mempertontonkan kejadian seolah-olah terlihat dan dirasakan langsung oleh para penonton.

9. Two Shot



Gambar 2.11. Contoh *Two Shot*

(Mercado, 2011, hlm. 90)

Two shot adalah *shot* yang memperlihatkan *visual* dua karakter sekaligus dalam satu komposisi yang sama. Pada umumnya, *two shots* disempurnakan dengan menggunakan teknik *medium long*, *medium*, dan *medium close up*. Juga berbagai *shot* yang didalamnya mencakup dua karakter dalam satu komposisi yang sama dapat disebut sebagai *Two shot*. Penggunaan *two shot* yang umum adalah memperlihatkan adegan percakapan antara kedua karakter dari film. *Shot* tersebut pula memungkinkan para pembuat film untuk menampilkan dinamika hubungan dari karakter.

10. Canted Shot



Gambar 2.12. Contoh *Canted Shot*

(Mercado, 2011, hlm. 102)

Canted shot adalah *shot* umumnya diciptakan dengan menggunakan teknik *tilted camera* (kemiringan kamera). Tujuan dibuatnya *shot* tersebut ialah untuk menyampaikan perasaan dari sebuah adegan. Seperti kesan dramatis, psikologi (perasaan) yang tidak menentu, kekecewaan, kesedihan, atau emosi yang dipengaruhi oleh obat-obatan. Umumnya *shot* tersebut mewakili tampilan perubahan karakter dan pikiran yang abnormal. Juga dapat mewakili psikologi dari sebuah grup. Sebagai contoh, ketika mereka sedang dalam keadaan stress atau situasi yang tidak biasa.

2.7. Komposisi

Bowen dan Thompson (2009, hlm. 23), menyatakan bahwa komposisi merupakan kesatuan dari berbagai bagian artistik yang melekat dan membentuk sebuah seni. Komposisi terbagi menjadi beberapa bagian, yaitu:

1. Headroom



Gambar 2.13. Contoh headroom
(Bowen & Thompson, 2009, hlm. 25)

Merupakan salah satu komposisi yang memberikan ruang bagi kepala karakter. Tepatnya komposisi tersebut bertujuan untuk mengatur penempatan kepala dari karakter. Umumnya digunakan digunakan

pada *shot* tipe *long shot*, *medium shot*, dan *close up*. Namun, *medium shot* dan *close up* memakai komposisi tersebut lebih sering. Komposisi tersebut memiliki peranan penting pada sebuah *frame*. Karena ukuran layar yang cukup besar, akan sangat sayang untuk disia-siakan. Oleh karena itu, mengatur posisi kepala karakter pada sebuah *shot*. Agar mendapatkan komposisi yang tepat pada sebuah *shot* yang lebih kecil.

Dilakukan karena manusia secara alami cenderung memandang wajah seseorang. Khususnya pada bagian mata, yang dapat disebut sebagai fokus wajah. Ini memungkinkan untuk mendapatkan informasi mengenai kesehatan fisik dan mental seseorang. Karenanya, mata penonton umumnya akan sering terfokus pada wajah karakter film. Yang paling umum dilihat adalah bagian mata dan mulut. Pembuat film mengetahui hal tersebut dengan baik. Maka mereka akan mengandalkan hal tersebut pada saat pembuatan film.

2. Shooting Style: Subjective vs Objektive



Gambar 2.14. Contoh subjective *shot*
(Bowen & Thompson, 2009, hlm. 27)



Gambar 2.15. Contoh *objective shot*
(Bowen & Thompson, 2009, hlm. 27)

Komposisi *subjective* dan *objektive* memiliki perbedaan yang sangat jelas. Keduanya merupakan perbedaan dari sudut pandang antara karakter dengan penonton (*objektif*) dan karakter dengan karakter (*subjektif*). Ketika *shot* tersebut menampilkan karakter yang terarah kepada kamera, seolah-olah karakter tersebut sedang direkam langsung oleh kamera, teknik tersebut dinamakan *subjective shooting*. Sedangkan jika karakter menghadap arah lain, dan mencondongkan tubuhnya ke arah yang berbeda dari posisi kamera, teknik tersebut dinamakan *objective shooting*.

3. Look Room



Gambar 2.16. Contoh *look room*
(Bowen & Thompson, 2009, hlm. 28)

Look room adalah ruang kosong yang disediakan pada bingkai. Bertujuan untuk memperlihatkan antara mata dan ruang kosong pada *shot* tersebut. Ruang kosong atau *negative space* dapat membantu menyeimbangkan bobot objek pada frame. Pada hal tersebut, bobot objek merupakan massa *visual* yang sebenarnya. Contohnya seperti kepala, atau ruang kosong. *Negative room* juga berperan untuk mendukung adegan-adegan tertentu dan akting dari sang aktor.

4. The Rule of Thirds



Gambar 2.17. Contoh the rule of thirds *shot*
(Bowen & Thompson, 2009, hlm. 31)

Merupakan bingkai yang dibuat bertujuan untuk menyeimbangkan antara bingkai dengan objek. Bingkai tersebut berupa pembagian frame menjadi tiga bagian, baik secara vertikal maupun horizontal. Garis-garis tersebut tentunya tidak akan terlihat secara fisik. *Filmmaker* harus dapat memperkirakan penempatan objek pada suatu *shot* tertentu dengan baik.

5. Balanced/Unbalanced *Composition*

Menurut Gustavo Mercado (2010, hlm. 8), menyatakan bahwa *composition* pula terbagi menjadi beberapa bagian, salah satunya yaitu *Balanced/Unbalanced Compositions*.



Gambar 2.18. Contoh *balanced shot*
(Mercado, 2010, hlm. 8)



Gambar 2.19. Contoh *unbalanced shot*
(Mercado, 2010, hlm. 8)

Setiap objek yang berada didalam sebuah frame akan selalu terstruktur menjadi sebuah *visual frame*. Ukuran, warna, pencahayaan, serta posisi objek tersebut akan mempengaruhi persepsi penonton. Pada umumnya, *unbalanced compositions* terkait dengan persepsi kekacauan, kegelisahan, dan ketegangan. Keadaan-keadaan tersebut dapat dikomunikasikan dengan mengaplikasikan komposisi yang seimbang dan tidak seimbang, tergantung kondisinya masing-masing.

Sedangkan *balanced composition* memiliki berat *visual* yang didistribusikan secara simetris atau secara merata untuk menyampaikan pesan, keseragaman, dan penentuan.

Pada contoh *balanced shot* diatas, komposisi yang seimbang digunakan untuk menyampaikan bahwa mereka akan bertarung satu sama lain. Komposisi tersebut meningkatkan persepsi ketegangan pada *scene* tersebut. Sedangkan pada contoh *unbalanced shot* diatas, komposisi yang tidak seimbang digunakan untuk menciptakan ketegangan pada kondisi dimana mereka akan segera menyaksikan hukuman berlangsung. Dengan bobot *visual* yang menitik beratkan sudut kanan bingkai bawah, subjek utama tetap ditempatkan sesuai dengan aturan *the rule of thirds*.

6. Negative Space



Gambar 2.20. Contoh negative space

(Suler, 2013, hlm. 19)

Menurut John Suler (2013, hal. 19-23), komposisi terbagi menjadi beberapa bagian, salah satunya yaitu Negative Space. Ruang negatif merupakan area yang pada umumnya terabaikan, tidak fokus, hingga

mudah mengabaikannya ketika menciptakan atau menganalisis sebuah gambar. Ruang negatif memiliki dampak *visual* paling efektif ketika berbentuk menarik atau artistik yang memiliki makna. Hal yang dapat dilakukan untuk melihat adanya ruang negatif adalah memutar gambar ke samping atau membalikinya. Dengan demikian, anda memberikan kesempatan bagi mata anda untuk memperhatikan bentuk subjek dan ruang, dan bagaimana hal tersebut berinteraksi satu sama lain. Ada beberapa yang harus diperhatikan untuk mengaplikasikan komposisi tersebut, diantaranya adalah distribusi ruang, bentuk ruang, jumlah ruang, *space providing direction*, *distracting space*, *emotional reactions to space*.

Distribusi ruang merupakan teknik yang memusatkan subjek dan cenderung menetralkan ruang dengan mendorongnya ke sekeliling gambar. Dengan demikian, hal tersebut dapat menyebabkan gambar menjadi simetris secara merata. Menciptakan suasana statis, tenang, dan formal. Hal tersebut mungkin saja terkesan tidak menarik dimata, namun memposisikan subjek diluar pusat dapat mengaktifkan ruang yang dapat membuatnya terlihat hidup. Ruang yang terdistribusi secara merata cenderung membuat elemen mengapung satu sama lain secara independen.

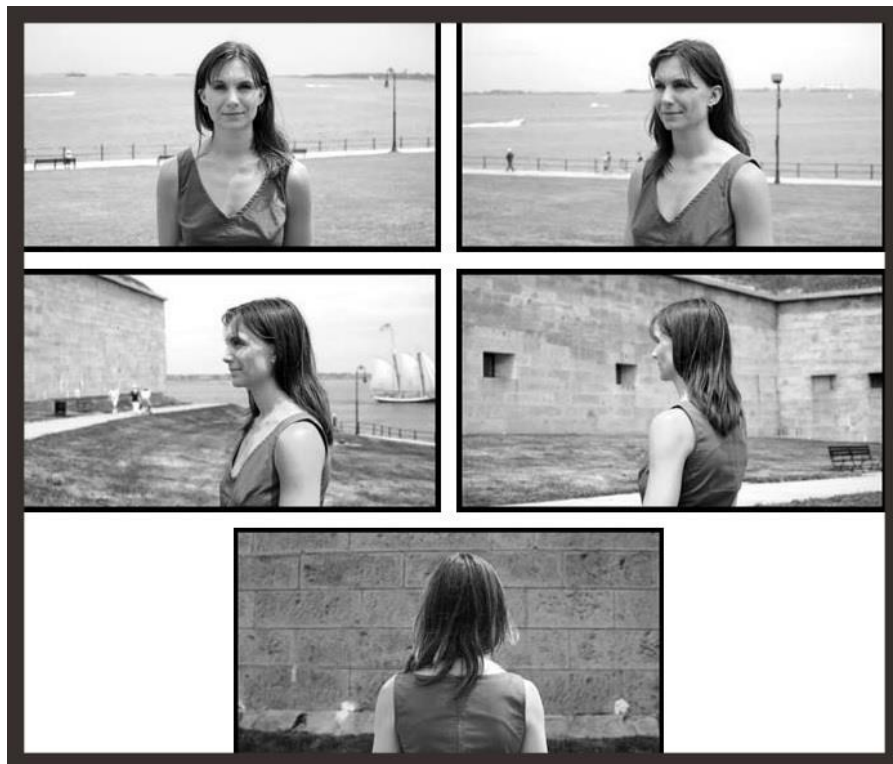
Jumlah ruang (*Amount of Space*) merupakan teknik yang menciptakan jumlah ruang negatif dan positif dalam keadaan seimbang untuk menghasilkan keharmonisan. Terlalu banyak atau

terlalu sedikit dari satu subjek atau yang lain dapat merusak gambar menjadi terkesan canggung, berlebihan, atau tidak stabil. Terlalu banyak ruang dapat menyebabkan subjek terlihat tidak penting, atau hilang. Terlalu sedikit ruang pula dapat membuat subjek tampak sempit dan suasana terkesan sangat ramai.

2.8. *Camera Angles*

Masih menurut Bowen dan Thompson, setelah melakukan pengaturan komposisi, *shot* dapat disempurnakan lagi dengan menambahkan *camera angle*. *camera angles* terbagi menjadi beberapa bagian, yaitu:

1. Horizontal *Camera Angles*



Gambar 2.21. Contoh horizontal *camera angle*

(Bowen & Thompson, 2009, hlm. 35)

Ketika memotret seseorang langsung dari depan wajah mereka, seringkali menghasilkan gambar yang kurang menarik. Hal termudah yang dapat dilakukan untuk menghindari hal tersebut adalah dengan memiringkan wajah. Dengan kamera yang menghadap langsung kepada objek, kita akan mendapatkan gambar yang kurang menarik. Namun hal tersebut dapat diakali dengan pergerakan kamera. Seperti halnya kamera yang bergerak memutar ketika merekam seorang pembawa acara. Posisi menghadap $\frac{3}{4}$ ke arah depan atau $\frac{3}{4}$ *profile* merupakan *angle* yang paling umum digunakan. Hal tersebut dapat memberikan pandangan yang jelas kepada penonton. Dari ekspresi wajah, gerakan tangan, dan lainnya dapat terlihat jelas pada *shot* tersebut.

2. High Angle Shot



Gambar 2.22. Contoh *high angle*
(Bowen & Thompson, 2009, hlm. 41)

High angle shot adalah merekam adegan-adegan tertentu dari posisi yang tinggi. Seperti aksi yang dilakukan seorang karakter. *Shot* yang diambil dari *angle* tersebut umumnya terkesan lebih kecil, tunduk, dan lemah. Namun jika *high angle shot* tidak tertuju kepada karakter

lainnya, dalam sebuah film, hal tersebut berarti memandang rendah karakter lainnya. *POV* tersebut berasal dari banyak hal.

3. *Low Angle Shot*



Gambar 2.23. Contoh *low angle*
(Bowen & Thompson, 2009, hlm. 42)

Low angle shot merupakan *shot* yang berkebalikan dengan *high angle shot*. Pada *angle* tersebut, akan tercipta kesan besar, dominan, dan kuat. Sebagai *POV*, juga dapat menyiratkan bahwa karakter tersebut kecil dan lemah. Namun terkadang, penggunaan *angle* tersebut hanya karena perbedaan tinggi karakter yang cukup jauh. Akan lebih baik jika menggambarkan perbedaan antara *low angle* dan *angle* yang netral namun diambil dari permukaan tanah. Kemiringan kamera juga dapat membantu untuk memberikan kesan menarik pada sebuah *shot*.

2.9. *Shot* Pertarungan

Menurut Kenworthy (2012, hlm. 1-17) *fight scene* atau *shot* pertarungan terbagi menjadi beberapa bagian. Yaitu,

1. Long Lens Stunt



Gambar 2.24. Contoh *long lens* stunt

(Kenworthy, 2012, hlm. 3)

Shot dasar yang efektif untuk memvisualkan pukulan keras. Salah satu cara dalam memvisualkan pukulan pertama pada sebuah *fight club*. Pada umumnya dilakukan sepanjang adegan. Banyak aktor menginginkan untuk mempraktekkan pukulan tersebut. Karena adegan tersebut tidak memerlukan kemampuan yang bagus. Hanya perlu memperhatikan waktu dan keadaan. Kunci untuk membuat *visual* tersebut adalah menggunakan *long lens*. Ketika menggunakan *long lens*, jarak antara kedua objek akan terlihat lebih dekat. Didalam adegan pertarungan, penonton dapat melihat penggunaan *long lens* dapat menampilkan dinding yang sebenarnya cukup jauh dari posisi karakter terlihat dekat dengan karakter. Pengaturan serupa diaplikasikan pada contoh *shot* diatas.

Salah satu karakter memukul salah satu sisi dari kepala lawannya. Seakan-akan karakter telah berhasil memukul lawannya. Tanpa disadari bahwa adanya kemungkinan lawannya mengelak dari pukulan dan kemungkinan lainnya. Namun ilusi tersebut berjalan lancar karena lawannya bereaksi seketika momen dimana Ia menerima pukulan tersebut. Mempersiapkan kamera dengan *long lens* kemudian atur posisi pembingkaiannya karakter sesuai dengan yang dikehendaki. Penggunaan *wide frame* dan *tight frame* sangat cocok dengan teknik *shot* ini.

2. Knock Down



Gambar 2.25. Contoh knock down

(Kenworthy, 2012, hlm. 9)

Moment dimana karakter terdesak dengan lawannya, sehingga karakter tersebut mengalami kekalahan. Ketika karakter terdesak ke tanah, hal tersebut merupakan *moment* terkuat pada sebuah cerita. Menceritakan bahwa keadaan karakter tersebut tidak berjalan baik. Kalah pada

pertarungan yang dilakukannya. Caranya adalah dengan menunjukan karakter terpukul oleh lawannya, kemudian tampilkan *close up shot* ketika karakter terjatuh ke dasar. Atau dibandingkan membahayakan karakter korban, dapat juga untuk menampilkannya jatuh terduduk di lantai dan memperlihatkan sedramatic mungkin.

Pada contoh diatas, karakter korban menerima pukulan ketika kamera berada dilevel kepalanya. Ketika karakter terpukul dan terjatuh, menyebabkannya menghilang dari adegan, kamera berpindah kebawah dan memperlihatkan karakter korban yang terjatuh. Seakan-akan karakter korban baru saja terpukul sangat keras hingga terkulai ke tanah. Penempatan yang sangat sederhana, namun dengan *timing* yang tepat dan penggunaan efek suara yang baik hal tersebut akan terlihat meyakinkan.

3. The Moment of Defeat



Gambar 2.26. Contoh the moment of defeat

(Kenworthy, 2012, hlm. 17)

Ketika pertarungan telah berakhir, akan ditampilkan dengan jelas karakter pemenangnya dan karakter yang kalah dengan sangat kontras. Didalam sebuah film/animasi, umumnya pemenang akan menduduki karakter yang kalah. Sebelum memberi pukulan terakhir atau membunuhnya, sangat penting untuk menikmati momen kemenangan. Disaat-saat terakhir, karakter yang kalah akan terjatuh. Meninggalkan karakter pemenang sendirian didalam sebuah adegan. Hal tersebut penting, karena merupakan sinyal bahwa pertarungan telah usai.

Ketika akan memulai adegan dengan teknik ini, kedua karakter dapat ditampilkan berada dalam posisi rendah, atau dengan mengambil gambar dari arah bawah. Alternatif untuk menggunakan

teknik ini adalah dengan mempersiapkan kamera *long lens*, posisikan di atas karakter, atau *short lens* dengan posisi pengambilan gambar yang dekat dengan karakter. Pilihan dari pengaturan untuk menggunakan teknik ini tergantung dari kebutuhan cerita tertentu yang telah disempurnakan.