



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. Staging Dialogue Sequence

Berdasarkan dari Katz (1991) seorang sutradara harus memenuhi dua prinsip ketika melakukan *staging* adegan dialog pada kamera, pertama yang harus dilihat yaitu ekspresi yang jujur dari hubungan manusia dan kedua presentasi hubungan tersebut di depan penonton. Prinsip pertama ditentukan oleh naskah dialog dan performa dari aktor sendiri. Prinsip kedua ditentukan oleh pementasan (*staging*), cinematografi, dan *editing* yang di mana adegan tersebut setelah melakukan prinsip pertama. Pada dasarnya tantangan visual dalam pementasan hanyalah masalah pada bagian tempat/ruang (spasial) yang di mana keahlian untuk memprediksi ruangan tiga-dimensi dalam memuat layar dua-dimensi. Secara khusus efek spasial dalam adegan film sangat susah dalam bervisualisasi, hal ini dapat dibuktikan dalam perbedaan elemen secara fluid seperti perubahan komposisi pada gambaran film seketika kamera maupun subjek sedang dalam satu gerakan yang sama (hlm. 173).

2.1.1. The Master Shot

Master shot adalah satu tembakan yang cukup luas untuk memasukkan semua aktor dalam adegan dan yang berlangsung sepanjang aksi. Ketika sutradara berbicara tentang master, mereka biasanya berarti bahwa itu adalah bagian dari rencana cakupan yang mencakup pengaturan kamera lain dalam sistem segitiga

yang pada akhirnya akan diedit bersama. Tetapi ada juga saat-saat ketika master shot adalah satu-satunya shot yang dirasa perlu oleh sutradara (Katz, hlm. 174).

2.1.2. *The Sequence Shot*

Biasanya, kamera tetap tidak bergerak dalam master shot, terutama jika memotong ke sudut kamera lain sudah diantisipasi. Jika master adalah bidikan bergerak, kamera dengan mulus diposisikan ulang dengan boneka di sepanjang adegan, pada dasarnya menggabungkan beberapa sudut kamera yang dalam urutan yang diedit akan diperoleh oleh bidikan individual. Pendekatan ini untuk *staging* juga disebut tembakan berurutan dan biasanya mempekerjakan gerakan aktor bersama dengan kamera bepergian. Secara umum, bidikan urutan menghormati frontalitas lebih dari urutan yang diedit. Ini karena pengeditan mengizinkan, dan secara rutin menautkan, bidikan yang ditentang sebanyak 180 derajat. Perubahan yang setara dalam bidikan berurutan sangat hampir mustahil untuk dilakukan dengan cepat, apalagi berulang kali. Oleh karena itu, kamera yang bergerak dalam bidikan urutan dialog cenderung mempertahankan arah tampilan umum (Katz, hlm. 174).

2.1.3. *The Staging System*

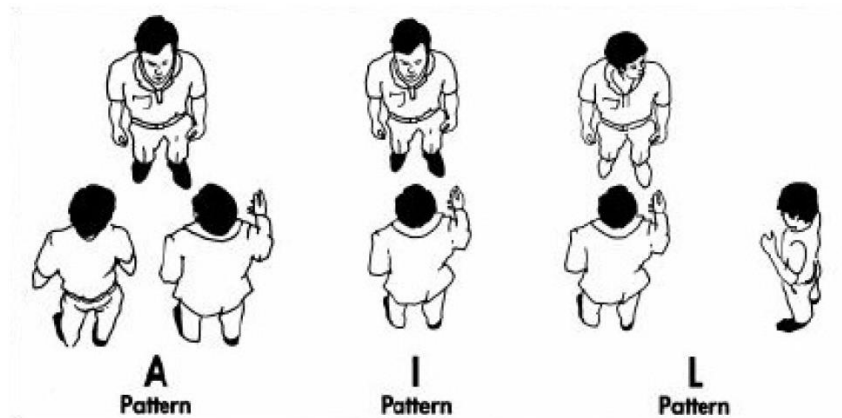
Kecuali jika seorang sutradara menghabiskan banyak waktu melatih dirinya untuk melihat semua kemungkinan pengaturan dan penempatan aktor, biasanya bergantung pada beberapa strategi untuk semua adegan. Jika ia memberikan kebebasan yang lebih besar kepada para aktornya, opsi-opsi baru yang menarik mungkin muncul, tetapi kecuali jika ia memiliki perintah yang mantap untuk

pementasan kamera, proses produksi pada akhirnya akan merusak eksperimennya. Sutradara akan menemukan dirinya berselisih dengan sinematografer dan produser, yang tidak akan mengerti mengapa ia terus memulihkan adegan, dengan akibatnya kehilangan waktu dan, seringkali, spontanitas para pemainnya (Katz, hlm. 212).

2.1.4. Letter Pattern

Menurut Katz (1991) sistem *staging* yang digunakan berdasarkan pada dua kategori dalam penempatan aktor antara lain, *pattern* dan *position*. Pertama dimulai dari segi *pattern*, segi tersebut terdiri dari tiga dasar penyebaran figur dalam suatu *frame* yang bisa disebut dengan pola “A”, “I”, dan “L”. Berikut adalah pengertian *pattern* yang dikelompokkan pada pemain ketika dilihat dari sisi atas penonton. Pentingnya dalam *pattern* tersebut ialah susunan aktor paling mudah menurut garis aksi (*line of action*) maka dari itu, pementasan dalam *pattern* memiliki hubungan dengan penetapan kamera (hlm.176).

Berdasarkan dari pengertian atas, *pattern* dapat dikelompokkan menjadi tiga dasar yaitu “A”, “I”, dan “L”, seperti pada hurufnya pola “A” dan “L” membutuhkan lebih dari dua pemain untuk menyelesaikan hurufnya. Maka dari itu, tanpa pemain ekstra pola tersebut hanya berupa pola “I” yang hanya cukup membutuhkan dua pemain saja. Dari gambar 2.1 terlihat jelas ketiga pola tersebut (Katz, hlm. 176-177).



Gambar 2.1 *Patterns*

(Sumber: *Film Directing Shot by Shot*, S. Katz)

Segi posisi sama pentingnya dengan pola di mana posisi mengacu arahan pada subjek yang menghadapi dalam suatu pola. Dalam setiap pola apapun pasti terdapat banyaknya posisi yang dipakai. Pentingnya juga dalam posisi adalah bahwa posisi mengacu pada komposisi dalam suatu *frame*, di mana setelah kamera ditempatkan oleh pola apapun, pengaturan aktor akan lebih halus (arahan antar kedua aktor saling menghadap dalam *frame*) ditentukan pada posisi mereka. Sutradara yang berpengalaman akan mengetahui bahwa *pattern* dan *position* memiliki kesamaan yang serentak, tetapi pada awalnya kedua pengertian tersebut lebih mudah dipahami sebagai konsep yang berbeda. Dari gambar 2.2 terlihat jelas maksud dari posisi (Katz, hlm. 176).



Gambar 2.2 *Positions*

(Sumber: *Film Directing Shot by Shot*, S. Katz)

2.2. *Staging Dialogue for Two Subjects*

Berdasarkan pengertian di atas, posisi tidak hanya bergantung pada subjek saja, tetapi mengacu pada komposisi dalam suatu *frame*. Berdasarkan pengertian dari Katz, beliau menyimpulkan bahwa posisi terdiri dari 10 jenis dan “contoh gambar-gambar hanya kepentingan kejelasan yang lebih mudah dalam bentuk *simple surrounding stage* untuk kamera statis” (1991: 177). Tetapi tidak semua posisi akan ditulis semua, maka dari itu penulis hanya menyebutkan 3 posisi di mana jenis posisi tersebut mendukung dengan analisa yang akan dianalisis. Jenis-jenis posisi tersebut antara lain,

2.2.1. *Position One*

Jenis-jenis posisi yang terdapat pada *position one* berdasarkan dari Katz terdiri dari *Face-to-face*, *OTS (Over-the-shoulder)*, dan *Low-Angle Reverse Shots*. Tiga jenis tersebut merupakan tiga pedoman posisi sekaligus dasar untuk mengatur blocking juga kamera. Berikut adalah pengertian dari ketiga jenis posisi tersebut,

1. ***Face-to-face***, jenis posisi tersebut adalah salah satu dasar untuk adegan percakapan antara dua orang/subjek. Posisi ini dilakukan ketika dua orang saling berhadapan menggunakan bahu secara sejajar dengan yang lain. Terlebih lanjut terlihat pada gambar 2.3, opsi pertama menunjukkan subjek profil secara utuh (Katz, hlm 178).



Gambar 2.3 *Face-to-Face*

(Sumber: *Film Directing Shot by Shot*, S. Katz)

2. ***OTS***, salah satu posisi yang menunjukkan shot klasik, yaitu *reverse shot pattern* dalam *framing* *OTS*. Berdasarkan dari Katz (1991) meskipun

shot-shot OTS biasanya menunjukkan sebagai pasangan yang cocok, shot tersebut juga termasuk shot paling logis khususnya shot profil pada *staging*. Beliau juga menyebutkan bahwa terdapat dua strategi besar jika berhubungan pada framing sempit, salah satu diantaranya menunjukkan *foreground* subjek kepala pada *frame* (*frame* 3 dan 4) dan sepertiga sampai setengah *frame* terpotong untuk mengisolasi pemain menghadap ke penonton (*frame* 5 dan 6) (hlm. 179).



Gambar 2.4 OTS

(Sumber: *Film Directing Shot by Shot*, S. Katz)

3. **Low-Angle Reverse Shots**, Salah satu posisi yang sama dari versi sebelumnya dikenal sebagai shot *over-the-hip*. Perbedaannya shot tersebut berada pada posisi low angle yang menunjukkan perselisihan hubungan antar subjek (Katz, hlm. 181).



Gambar 2.5 *Low-Angle Reverse Shots*

(Sumber: *Film Directing Shot by Shot*, S. Katz)

2.2.2. *Position Two*

Berdasarkan pengertian oleh Katz bahwa posisi tersebut “pada dasarnya posisi bersisi frontal menawarkan lebih banyak opsi daripada yang lain. Hal ini mengakibatkan para pemain dilihat dalam wajah penuh atau dalam profil pada shot yang sama” (hlm. 182). Contoh pada posisi tersebut dikenal sebagai *shoulder-to-shoulder* dan dapat dilihat pada gambar 2.6. Pada *frame* 1-3, disebut dengan *two-shots*, tetapi bisa digunakan sebagai master shot meskipun *frame* 1 terlalu lebar untuk shot dialog/percakapan.



Gambar 2.6 *Position two frame 1-3*

(Sumber: *Film Directing Shot by Shot*, S. Katz)

Selanjutnya masuk pada *frame* 4-6 (terlihat pada gambar 2.7) yang di mana digambarkan sebagai *sequence* secara keseluruhan. Banyak hal yang bisa diamati pada gambar di bawah ini, hal tersebut dilihat pada kamera yang bergerak dari *two-shots* (*frame* 4) menjadi CU (*frame* 5-6) seolah mengarah pada *angle* yang sama seperti pada *two-shots*. Katz menyimpulkan bahwa “pengambilan CU bermaksud untuk memotong adegan tersebut, meskipun secara *continuity* pemotongan tersebut merupakan *cut* secara sah (Katz, hlm.182).



Gambar 2.7 *Position two frame 4-6*

(Sumber: *Film Directing Shot by Shot*, S. Katz)

Frame 7-9 sama seperti pada sebelumnya, tetapi pengambilan CU diganti dengan shot OTS kebalik. Berawal dari profil *two-shots* (*frame* 7) kemudian kamera bergerak mengarah ke sisi samping subjek (*frame* 8-9) (Katz, hlm. 183).



Gambar 2.8 *Position two frame 7-9*

(Sumber: *Film Directing Shot by Shot*, S. Katz)

Terakhir yaitu *frame* 10-12 (gambar 2.9) posisi kamera berawal pada *two-shots* mengarah secara diagonal atau bersudut. Lalu, kamera berpindah mengarah ke sisi samping seperti pada *frame* 11-12. Di sini Katz (1991) menyimpulkan bahwa perbedaan antara *frame* 5-6 dengan *frame* 11-12 menimbulkan rasa kehadiran yang lebih kuat, meskipun memiliki shot yang sama. Terlihat jelas pada setiap subjek dalam CU mengarah perhatian (ke kamera) secara tidak sadar, termasuk penonton di dalam adegan tersebut (hlm. 183).



Gambar 2.9 *Position two frame 7-9*

(Sumber: *Film Directing Shot by Shot*, S. Katz)

2.2.3. *Position Nine*

Menurut Katz (1991) *staging* untuk adegan tersebut memiliki pemain yang berkarakteristik menentang dan kedua pemain saling sadar akan sesama dan

melakukan sikap bertentangan dengan membalikkan tubuh masing-masing. Posisi tersebut sangat berguna jika dimasukkan ke dalam film bergenre thriller dan bukan komedi (hlm.191). Berdasarkan pengertian di atas terlihat pada gambar 2.10 adalah contoh posisi sembilan di mana kedua pemain saling membelakangi sesama. Perbedaan antara *frame* 1 sampai 4 bisa dilihat *frame* 1 hingga 2 terlihat lebih bergaya dibanding dengan posisi pada *frame* 3 hingga 4 yang seolah terlihat dibuat-buat. Beliau menyatakan bahwa *frame* 5-10 adalah *frame* yang paling sukses untuk posisi tersebut dan sangat menggugah pada versi aural dalam arti tertentu.



Gambar 2.10 *Position nine frame* 1-4
(Sumber: *Film Directing Shot by Shot*, S. Katz)



Gambar 2.11 *Position nine frame 5-10*
 (Sumber: *Film Directing Shot by Shot*, S. Katz)

2.3. Jenis-jenis Beladiri

2.3.1. Pentjak-silat

Menurut Alexander, Chambers, dan Draeger (1972) Pentjak-silat merupakan seni beladiri yang berasal dari negara Indonesia. Secara harafiah pentjak-silat memiliki arti yaitu “menyerang secara indah”. Penting untuk dimengerti bahwa pentjak-silat didasarkan dari makna dua kata penyusunnya, yaitu pentjak yang berarti sebuah metode latihan yang digunakan untuk pertahanan diri, dan silat yang berarti aplikasinya atau pertarungan yang sebenarnya. Seperti pengertian di atas tujuan dasar dari pentjak-silat selalu pada pertahanan diri dan tidak adanya upaya

untuk menjadikan tersebut sebagai sistem edukasi psikis ataupun olahraga. Secara tradisional semua pentjak-silat lebih mengarah untuk menghindar daripada menyerang, hal ini bisa dilihat dari ciri khas respons terhadap serangan seperti gerakan ringan, cepat, dan menipu. Maka dari itu, secara eksponen aplikasi pentjak-silat lebih mengarah ke pertahanan karena beladiri tersebut lebih memilih untuk menunggu gerakan masuk dari penyerang sebelum melakukan aksi berikutnya. Akan tetapi, hal ini adalah kondisi yang tidak mutlak dengan cara apa pun (hlm 12-13)

Beberapa tahun setelah pentjak-silat tersebar di berbagai pulau dan berkembang di saat itu, seni beladiri ini memiliki beberapa jenis dan bentuk yang berbeda karena hasil dari tersebarnya. Semua bentuk yang sudah diubah memiliki teknik yang sama dengan teknik lainnya, tetapi beratus tahun setelah pentjak silat berkembang mereka memiliki keunikan, tradisi, dan identitas sendiri dengan hasil kombinasi antara sosial dan geografis secara influensi. Lalu pentjak-silat di bagi menjadi empat karakteristik yang berkuasa mengikuti wilayah geografis tersebut (hlm. 14-15)

2.3.2. Taekwondo

Menurut Shaw (2003) Taekwondo adalah salah satu olahraga seni beladiri yang berasal dari negara Korea dan juga merupakan sistem seni bela diri yang paling dipraktikkan di dunia. Ketika mendengar kata taekwondo, hal paling umum yang dipikirkan oleh orang awam adalah seorang praktisi yang melayang di udara dan menerima tendangan terhadap lawannya. Namun, meskipun taekwondo dikenal

sebagai berbagai macam serangan dengan tendangan, banyak sistem yang lebih tinggi untuk seni beladiri tersebut (hlm. 9).

Berikut pengertian pertahanan, tendangan dan sekilas sejarah Taekwondo antara lain,

2.3.2.1. Stances

Menurut Shaw (2003) sikap (*stance*) atau *sogi* (bahasa korea) merupakan hati dari semua teknik taekwondo. Hal tersebut juga merupakan elemen penting untuk mengeksekusi berbagai macam teknik, karena jika salah menggunakan dari *stance* yang tepat, maka akan kehilangan keseimbangan dan jatuh dengan mudah. Terlebih lanjut, jika mengunci dengan *stance* yang kuat ketika mengeksekusi teknik serangan, maka lawan dengan mudah dapat mengalahkan serangan tersebut. Demikian juga, bahwa *stance* yang tepat adalah elemen terpenting dalam latihan taekwondo tersebut (hlm. 41).

2.3.2.2. Makki

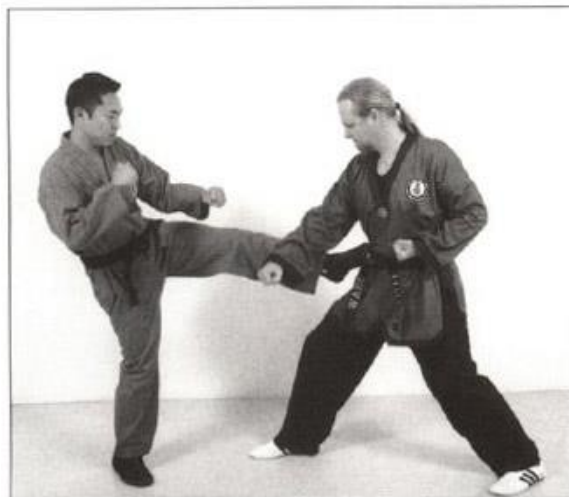
Makki dalam bahasa Korea yang berarti menangkis atau *blocking* adalah teknik untuk menahan diri sendiri dari serangan musuh/lawan. Menangkis pukulan atau serangan hanya lebih dari sekedar menghentikan serangan lawan. Seseorang yang sudah menguasai teknik *blocking* tidak akan memprovokasi saat berkonfrontasi, walaupun dirinya berkesempatan tinggi untuk menang. Menahan serangan lawan terus menerus bukanlah solusi yang tepat dan hal tersebut tidak dapat mengalahkan penyerang.

Oleh karena itu, metode penerapan *makki* tersebut dirancang untuk membalikkan serangan lawan, sehingga berkesempatan tinggi untuk melakukan serangan balik dengan sukses (Shaw, 2003, hlm. 45).

Berikut berbagai macam metode penerapan *makki* yang dikemukakan oleh Shaw antara lain,

a. *The Low Block*

Low block atau *arae makki* ala taekwondo, dilakukan dengan melakukan posisi *stance* depan. Secara bersamaan, posisi tangan dikepal dengan erat juga tangan lain berada di pinggang menghadap ke atas. Panjangkan lengan ke depan, melewati badan. Posisi tangan untuk menangkis berada di atas kaki depan. Teknik tersebut sangat berguna untuk menangkis serangan seperti tendangan depan (hlm. 45).

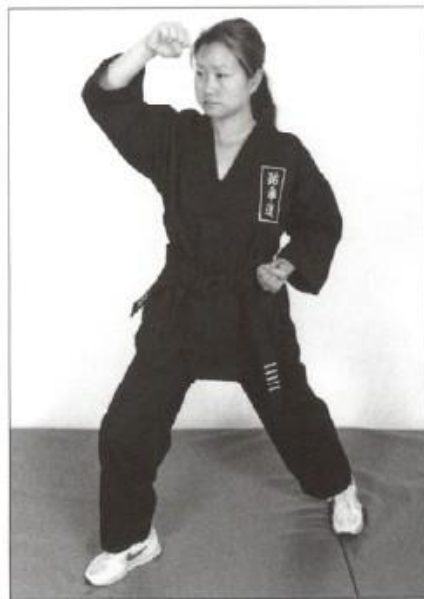


Gambar 2.12 *The Low block*

(Sumber: Tuttle Martial arts Taekwondo Basics, S. Shaw)

b. High Block

High block atau *ohgul makki* ala taekwondo, dilakukan pada saat melakukan posisi *stance* depan. Posisi tangan kanan berada di depan badan kemudian dikepal dengan erat. Secara bersamaan, posisi tangan kiri berada di samping pinggang menghadap ke atas. Teknik tersebut berguna untuk menangkis serangan yang masuk dari atas kepala seperti contoh *overhead strikes* (hlm. 46).



Gambar 2.13 *High block*

(Sumber: Tuttle Martial arts Taekwondo Basics, S. Shaw)

c. Middle Block

The middle block atau *anpalmok olgul bakkat makki*, dilakukan di saat posisi *stance* berada di depan. Kepalkan tangan sehingga membuat kepalan. Lengkukkan tangkisan tangan kanan sejajar dengan lengan siku kemudian arahkan ke keluar badan. Tangan sebaliknya berada di pinggang

menghadap ke atas. Teknik tangkisan tersebut berfungsi untuk menangkap serangan masuk seperti pukulan dan dengan mudah membelokkan pukulan tersebut (hlm. 46).



Gambar 2.14 *Middle block*

(Sumber: Tuttle Martial arts Taekwondo Basics, S. Shaw)

d. X Block (Low)

Teknik tangkisan tersebut berfungsi untuk menangkap serangan bawah dengan memposisikan *stance* ke depan sambil menahan kedua tangan yang saling bersilang membentuk huruf “X”. Teknik ini dikenal dengan sebutan *otgoreo arae makki* (hlm. 47).

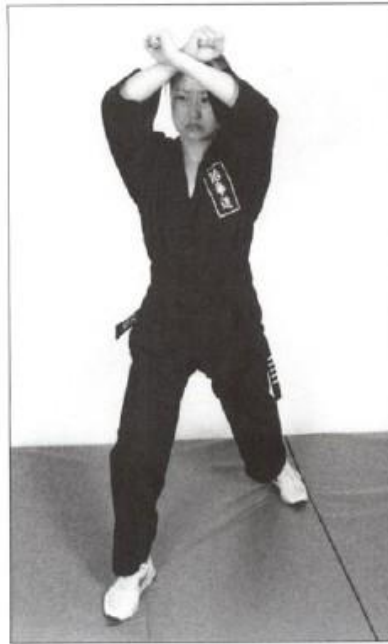


Gambar 2.15 *X block (low)*

(Sumber: Tuttle Martial arts Taekwondo Basics, S. Shaw)

e. X Block (High)

Teknik tagkisan tersebut berfungsi untuk menahan sekaligus menangkap serangan masuk dari atas. Tangiksan ini sama seperti sebelumnya hanya berbeda dengan posisi kedua tangan saling bersilang menghadap ke atas. Teknik ini dikenal dengan sebutan lain yaitu *olgul otgoreo makki* (hlm. 47).



Gambar 2.16 *X block (high)*

(Sumber: Tuttle Martial arts Taekwondo Basics, S. Shaw)

2.3.2.3. Chagi

Chagi adalah teknik yang digunakan untuk mengadu kekuatan musuh dengan memanipulasi tendangan dari gerakan kaki. Teknik ini dilakukan dengan cara menggunakan kekuatan saat meluruskan lutut yang tertekuk dan terlipat atau kekuatan fleksi kaki yang diluruskan serta memanfaatkan kekuatan balik tubuh. Teknik tendangan ini harus efektif di mana harus cepat, sulit untuk ditangkis, dan dapat dieksekusi dengan cara apapun. *Chagi* dapat diklasifikasikan berdasarkan gerakan telapak kaki dan kaki serta kekuatan tendangan sesuai dengan bagian tubuh yang berlaku (Shaw, 2003, hlm. 52).

a. The Front Kick

Menurut Shaw (2003) Teknik tendangan ini adalah teknik pertama yang diajarkan kepada peserta pelatihan yang masih baru. Meskipun teknik tendangan ini masih tahap dasar, teknik tersebut akan menjadi salah satu penyerangan juga pertahanan yang sangat efektif yang nantinya menjadi senjata pamungkas dalam tendangan. Teknik tendangan ini dikenal dengan sebutan *ap chagi*. Tahap dasar dari tendangan depan dimulai dengan memposisikan kedua kaki ke dalam *fighting stance* kemudian kedua tangan dikepal menghadap ke depan. Lalu, kaki belakang diangkat ke atas sejajar dengan siku kaki (seperti gambar 2.16). Bagian kaki bawah untuk menendang kemudian digertak secara langsung mengenai target lawan tersebut (seperti gambar 2.17). Kekuatan dari tendangan depan dapat dikembangkan melalui kombinasi antara otot kaki bagian atas dan momentum dari gertakan kaki bagian bawah (hlm. 53).



Gambar 2.17 Dasar dari *front kick*, part 1

(Sumber: Tuttle Martial arts Taekwondo Basics, S. Shaw)



Gambar 2.18 Dasar dari *front kick*, part 2

(Sumber: Tuttle Martial arts Taekwondo Basics, S. Shaw)

b. The Side Kick

Teknik tendangan ini merupakan dasar dari tendangan taekwondo yang menyerang dengan melemparkan kaki serangan tersebut ke samping target lawan. Dengan beberapa perubahan kecil, tendangan samping menjadi senjata yang sangat efektif dalam pertahanan diri anda. Teknik tersebut dapat dilakukan dengan memosisikan kaki belakang naik dan ditekuk menghadapai ke tingkat pinggang. Lalu, setelah kaki serangan tersebut naik, pivot kaki depan dengan arah 180 derajat, dan pinggul dari serangan kaki berputar menghadapai lawan tersebut (seperti gambar 2.18). Condongkan badan ke samping saat menyentuh kaki ke target lawan (gambar 2.19). Teknik tendangan ini dikenal dengan sebutan *yup chagi* (Shaw, 2003, hlm 58-59).



Gambar 2.19 *Side kick, part 1*

(Sumber: Tuttle Martial arts Taekwondo Basics, S. Shaw s)



Gambar 2.20 *Side kick, part 2*

(Sumber: Tuttle Martial arts Taekwondo Basics, S. Shaw)

c. The Roundhouse Kick

Teknik tendangan ini merupakan teknik tendangan di mana dampak yang dikenai oleh target lawan dilakukan dengan punggung kaki dan secara ideal diarahkan ke bagian antara lain, lutut, paha, bagian tengah badan, atau kepala oleh praktisi yang sudah tingkat tinggi (Shaw, 2003, hlm. 63).

Menurut Shaw (2003) bahwa teknik tersebut dilakukan dengan melempar kaki belakang (seperti gambar 2.20) yang diarahkan dengan ke titik tujuan ke target lawan. Gerakan tersebut dapat diselesaikan dengan memutar (*pivot*) 180 derajat pada telapak kaki, di saat itu juga tendangan berlanjut menuju ke target lawan (seperti gambar 2.21) (hlm. 62).



Gambar 2.21 *Roundhouse kick, part 1*

(Sumber: Tuttle Martial arts Taekwondo Basics, S. Shaw)



Gambar 2.22 *Roundhouse kick, part 2*

(Sumber: Tuttle Martial arts Taekwondo Basics, S. Shaw)

d. The Back kick

Menurut Shaw (2003) teknik tendangan ini merupakan teknik yang di mana serangan tersebut bersifat agresif juga efektif dalam serangan tendangan. Teknik tersebut dapat dilakukan sebagai gerakan ofensif tunggal atau serangan variasi dengan cepat, dari satu tendangan belakang ke tendangan belakang berikutnya. Teknik ini juga merupakan metode yang sangat baik untuk terus menyerang lawan anda (hlm. 66).

Secara struktur teknik tendangan ini menyerupai dengan tendangan samping (*yup chagi*). Tendangan ini dapat dieksekusi dengan cara, pertama. Memutar kepala ke belakang demikian mata mengarah ke target lawan. Gerakan tersebut secara bersamaan berputar (*pivot*) 180 derajat pada di atas telapak kaki (seperti gambar 2.22). Lalu, teknik tendangan tersebut dilakukan dari posisi belakang kaki melalui tendangan samping dari dalam (seperti gambar 2.23). Setelah itu, luncurkan tendangan tersebut dengan meluruskan kaki, sehingga dampak yang dikenainya berdasarkan dari tendangan luar dari kaki pengguna (seperti gambar 2.24). Secara ideal, teknik tendangan tersebut menargetkan lawan dengan mengenai antara lain bagian lutut, tengah badan, dan kepala (hlm. 66-67).



Gambar 2.23 *Back kick, part 1*

(Sumber: Tuttle Martial arts Taekwondo Basics, S. Shaw)



Gambar 2.24 *Back kick, part 2*

(Sumber: Tuttle Martial arts Taekwondo Basics, S. Shaw)



Gambar 2.25 *Back kick, part 3*

(Sumber: Tuttle Martial arts Taekwondo Basics, S. Shaw)

2.3.3. *Boxing*

Sejarah *boxing* dimulai pertama kali oleh bangsa Spartan pada zaman Yunani klasik sebagai olahraga dan kompetisi. *Boxing* diciptakan sebagai teknik perlawanan dan pertahanan menghadapi musuh yang lebih banyak menggunakan tangan dibandingkan kaki. Seiring berjalannya waktu olahraga *boxing* menjadi semakin populer dan telah berubah menjadi dunia hiburan. Teknik dan *stances* yang membedakan *boxing* dengan jenis beladiri lainnya adalah penggunaan gerakan yang presisi dan cepat dalam menghindari dan melumpuhkan lawan dengan manipulasi kaki (*footwork*).

2.3.3.1. *Stances and guards*

Menurut Hatmaker dan Werner (2004), terdapat beberapa variasi sikap atau *stances* dalam *boxing* yang menjadi salah satu dasar pemahaman dalam *boxing*. Setiap sikap dibuat untuk menekankan titik ofensif atau

defensif tertentu atau membangun tubuh seorang *fighter*. Terdapat enam macam tahanan yang dapat dipilih, antara lain:

a. *Classic guard*

1. Bayangkan diri Anda berdiri di atas jam. *Fighter* pemimpin kiri berdiri dengan kaki kiri pada pukul 11 dan kaki kanan pada pukul 4. *Fighter* pemimpin kanan berdiri dengan kaki kanan pada jam 2 dan kaki kiri pada jam 8.
2. Buka kaki selebar bahu dan taruh berat badan diantara keduanya.
3. Jari-jari kaki menghadap ke depan dengan hanya sedikit putaran ke arah dalam.
4. Rasakan berat badan melalui tumit kaki.
5. Kedua tangan di atas.
6. Bagian belakang tinju menyentuh bagian belakang rahang.
7. Kepalan tangan tidak melebihi tinggi bahu, lalu julurkan sekitar satu kaki di depan bahu.
8. Posisikan siku sejajar dengan tangan dan jangan melebar seperti huruf V terbalik.
9. Posisikan dagu menghadap ke tulang dada.
10. Naikkan bahu untuk melindungi bagian rahang.



Gambar 2.26 *Classic guard*

(Sumber: *Boxing Mastery*, M. Hatmaker)

b. *Peekaboo guard*

1. Berikut adalah variasi dari the classic guard yang diciptakan oleh seorang trainer terkenal Cus d'Amato dan Floyd Patters. Hanya perbedaan dari *guard* sebelumnya yang ditangani.
2. Berjongkok sedikit lebih ke dalam untuk melindungi daerah badan.
3. Lengan paralel dinaikan tinggi sedikit guna melindungi daerah bagian kepala.
4. Kecuali ingin menyerang, kepalan tangan sebaiknya tidak dikepal.
5. Pertahanan dari *the peekaboo guard* adalah pada pokoknya melakukan *shelling up* dan memilih pukulan masuk dengan sedikit *parry* ke dalam dan ke luar.



Gambar 2.27 *Peekaboo guard*

(Sumber: *Boxing Mastery*, M. Hatmaker)

c. *Crouch*

1. Berikut merupakan varian dari *the peekaboo guard* bagi petinju agresif yang lebih memilih ke bagian badan.
2. Sangat ideal bagi petinju mengarah ke atas.atau ke bawah lawan.
3. *Stance* terkuat untuk seranagan seperti *hook* dan *uppercut* tetapi banyak memakai gerakan kepala karena semakin rapatnya *stance* tersebut, semakin sulit memainkan gerakan kaki/*footwork*.
4. Untuk mengambil *stance* tersebut, pertimbangkan posisi tangan dari *the peekaboo guard* dan memperlebar jarak kaki, yang menurunkan pusat gravitasi tubuh anda.

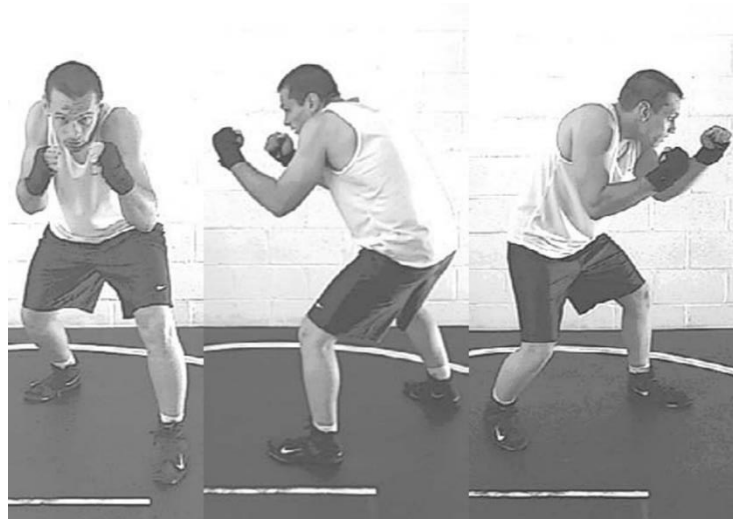


Gambar 2.28 *Crouch*

(Sumber: *Boxing Mastery*, M. Hatmaker)

d. *Jeffries crouch*

1. Posisi jongkok tersebut menggunakan prinsip memperlebar jarak kaki, tetapi kedua posisi tangan mengangkat lebih ke depan daripada yang ada di the classic guard.
2. Merupakan pertahanan yang baik untuk menyerang lurus dan *hook* ke badan dengan jarak pendek. Keterbatasannya menurunkan gerakan/mobilitas kaki dan kurangnya perlindungan terhadap kepala.
3. *Stances* ini dinamakan karena pendukung utamanya, Jim Jeffries.



Gambar 2.29 *Jeffries crouch*

(Sumber: *Boxing Mastery*, M. Hatmaker)

e. *Philly shell*

1. Pertahanan menarik berikut memanggil variasi untuk membawa tangan utama/dominan ke dalam posisi *roll* bahu. Pertahanan ini juga sangat baik sekali untuk perlindungan tubuh juga menyerang *hook* dengan mudah. Sayangnya, lemah sekali untuk memukul dengan pukulan *jab*.
2. Untuk mengambil *stance* tersebut, putar bahu utama/dominan menghadap ke arah muka lawan, posisi kaki menggunakan *clock face*. Tangan belakang pindah untuk melindungi dagu depan dengan menempatkan tangan bagian belakang pada rahang. Tangan utama/dominan dibawah rendah dengan memakai sarung tangan sambil melindungi bagian perut. Bahu utama/dominan dibawah tinggi sebagai perlindungan rahang tambahan.
3. Pertahanan ini telah dimanfaatkan dengan efek hebat oleh banyak orang, salah satunya Joe Frazier.



Gambar 2.30 *Philly shell*

(Sumber: *Boxing Mastery*, M. Hatmaker)

f. *Cross guard*

1. Pada dasarnya merupakan kombinasi antara *crouch guard* dan *philly shel*.
2. Lebarkan kaki menggunakan posisi *clock face*. Geserkan tangan belakang melewati muka seperti yang dilakukan di *philly shell stance*. Lalu silangkan tangan dominan untuk menjaga rahang bagian belakang. Posisi tangan tersebut bisa terbalik dengan lengan bawah yang beristirahat di luar.
3. Berhati-hatilah karena walaupun variasi tersebut adalah pertahanan *guard* yang efektif untuk *shelling up*. Posisi kedua tangan silang menjebak tangan, memberikan tangan tersebut tidak bisa membalikan ataupun memulai dengan kecepatan yang optimum.

4. Pertahanan yang aneh ini telah dimanfaatkan dengan efek hebat oleh Freddie Mills dan Len Harvey.



Gambar 2.31 *Cross guard*

(Sumber: *Boxing Mastery*, M. Hatmaker)

2.3.3.2. Footwork

Skill ini adalah kunci yang sering dilihat dan terus diulang kali oleh para pemula bersemangat untuk memasuki ke tahap pukulan/*punching*. Tanpa *footwork* yang kuat, seorang *boxer* tidak mungkin bisa meraih pukulannya di bawah sikap yang kokoh. Lebih depresi lagi, seorang *boxer* akan terkena datar ketika menerima pukulan dan ini akan langsung otomatis kalah. Jadi sangat disarankan untuk mulai melatih *footwork* dan melihat beberapa konsep menurut penulis yang sudah disiapkan dengan latihan dasar (hlm.24).

- a. Pertahankan posisi selebar bahu bahkan saat bergerak. Ini adalah salah satu usaha untuk tetap seimbang.

- b. Diusahakan untuk tidak bergerak lebih supaya tidak membuang stamina untuk di ronde berikutnya. Dengan banyak melakukan gerakan kaki bisa membuat tubuh sedikit lebih cepat dan ringan, tetapi juga bisa menurunkan kekuatan pukulan.
- c. Diusahakan kaki untuk selalu menyentuh di atas lantai, ketika *stepping*. Berpikir selalu dengan *step* dan *drag*.

2.3.3.3. Hinge principle (Prinsip engsel)

Menurut Hatmaker dan Werner (2004), melempar pukulan dibagi menjadi dua dasar konsep yaitu dari prinsip engsel (*hinge principle*) dan kekuatan fisik (*physics of power*). Pada dasarnya, prinsip engsel adalah suatu analogi fisikal yang mempelajari bagaimana cara melempar dan menyerang setiap pukulan demikian juga meningkatkan kecepatan, jarak, dan kekuatan. Prinsip engsel ini dibutuhkan imajinasi dimana tubuh bagian atas adalah suatu pintu, sekuatnya pintu tersebut semakin bagus. Dengan setiap pukulan yang dilempar, bayangkan seakan-akan pintu tersebut ditampar sekeras-kerasnya ketika melakukan putaran tajam pada engsel tersebut. Berikut pukulan dasar dan bagaimana engsel dapat meningkatkan tingkat efektifitasnya (hlm. 40).

a. Jab

Ketika mengeksekusi pukulan *jab*, diusahakan pintu ditampar ke arah bagian dalam tubuh untuk mengeluarkan seluruh kekuatan dan jarak dari senjata tersebut.



Gambar 2. 32 *Jab*

(Sumber: *Boxing Mastery*, M. Hatmaker)

b. Cross/rear straight

Dengan gerakan *cross*, diusahakan pintu ditampar ke arah bagian luar tubuh anda.



Gambar 2. 33 *Cross/rear straight*

(Sumber: *Boxing Mastery*, M. Hatmaker)

c. Lead hook

Dengan gerakan *hook*, anda dapat melempar pintu ke arah dalam.

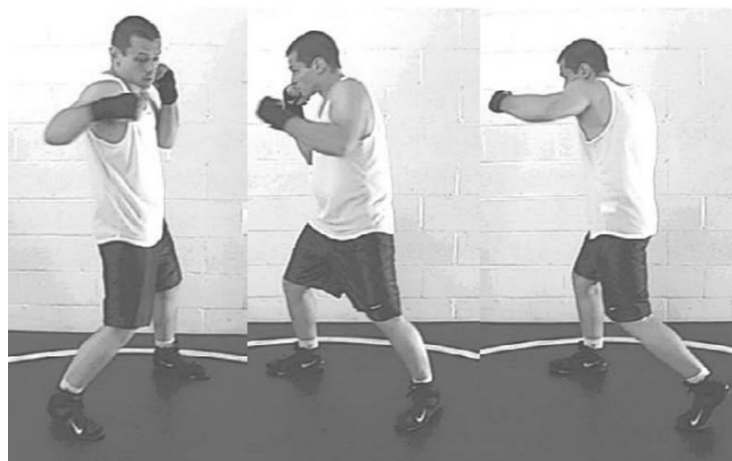


Gambar 2.34 *Lead hook*

(Sumber: *Boxing Mastery*, M. Hatmaker)

d. Rear hook

Hook samping dibutuhkan untuk melempar pintu ke bagian luar tubuh.



Gambar 2.35 *Rear hook*

(Sumber: *Boxing Mastery*, M. Hatmaker)

2.3.4. Muay Thai

Muay Thai adalah salah satu olahraga seni beladiri yang di mana memfokuskan tidak hanya pada pukulan maupun tendangan, tetapi untuk merilekskan tubuh dari stress dan kelelahan. Teknik pukulan muay thai dapat disamakan dengan teknik *boxing*. Maka dari itu, langsung saja ke pengertian teknik siku dan serangan kaki.

2.3.4.1. Elbow technique

Menurut Veere (2012) seni beladiri yang menggunakan siku sudah dikembangkan oleh masyarakat Thailand. Di setiap negara, serangan siku dilarang karena dapat mengakibatkan patah tulang, leher, atau tulang belakang karena kekuatan dan efeknya yang sangat ekstrem. Lengan siku adalah salah satu senjata paling mematikan dalam seni beladiri bahkan kekuatan dari siku tidak boleh diremehkan. Setiap serangan yang dikeluarkan dari kekuatan siku sangat efektif untuk melumpuhkan lawan. Berikut empat bagian kategorisasi berdasarkan dari teknik siku antara lain (hlm. 71),

a. Roundhouse elbow

Ketika membuat pukulan *hook*, ambil lengan siku membelakangi kepalan tangan anda dan tarik kepalan tangan tersebut dengan kekuatan penuh dari tubuh. Untuk memberikan *roundhouse elbow* jangan meninggalkan posisi kepalan tangan. Sedemikian juga, lengan siku bergerak ke arah pukulan

hook. Ketika target sudah tercapai, mulailah menarik kembali pada saat momen/dampak mengenai target tersebut (Veere, 12, hlm. 71)



Gambar 2.36 *Roundhouse elbow*
(sumber: *Muay Thai*, A. Verre)

b. Uppercut elbow

Uppercut elbow dapat dilihat dari posisi rendah dan langsung menerjang ke bagian dagu lawan. Gerakan tersebut dimulai dari *stance boxing* di mana siku berada pada sisi samping tubuh. Terdapat dua cara dalam mengepal tangan pada gerakan tersebut antara lain, berada pada sisi kuping kiri (ketika menggunakan siku kanan) atau berada pada sisi kuping kanan (siku terbalik). Setelah mengenai ke target langsung balik ke posisi awal *stance* dan bersiap untuk aksi selanjutnya (Veere, 12, hlm. 72)



Gambar 2.37 *Uppercut elbow*
(sumber: *Muay Thai*, A. Verre)

c. ***“Down to earth” elbow***

Arahan dari siku ini datang dari atas target pada arah datar. Gerakan siku tersebut dapat digunakan dalam dua cara antara lain, salah satu caranya adalah melompat dan mengangkat siku melewati bahu untuk membiarkannya turun ke arah target. Cara lain adalah dengan menarik atau mendorong lawan ke bawah dan kemudian meluncurkan siku pada target yang ingin dituju (Veere, 12, hlm. 73)



Gambar 2.38 *“Down to earth” elbow*
(sumber: *Muay Thai*, A. Verre)

d. Back swing elbow

Menurut Veere (2012) teknik tersebut sering digunakan ketika teknik *boxing* maupun teknik siku lainnya meleset mengenai musuh/target. Teknik tersebut merupakan metode beladiri yang sangat efektif ketika lawan musuh tidak dapat melihat aksi yang akan datang atau juga mengambil kejutan (hlm. 73).



Gambar 2.39 *Back swing elbow*

(sumber: *Muay Thai*, A. Verre)

2.4. Jenis-jenis Senjata/Teknik yang Dipakai dalam Action Scenes

Menurut McAsh (2010), secara keseluruhan perfilman laga banyak menggunakan teknik/senjata yang dipakai untuk adegan pertarungan baik di dalam maupun di luar negeri. Teknik ini juga berguna untuk mengingat gerakan di saat anda berkoreografi. Teknik/senjata tersebut seperti halnya,

2.4.1. Knife Combat

Dalam dunia asli, pertarungan pisau atau dikenal dengan *knife fighting* mungkin adalah salah satu pertarungan paling berbahaya yang menuruntukan terhadap senjata tajam. Alasannya adalah pertarungan pisau terjadi dengan sangat tercekik. Anda harus bisa menyerang lawan anda tanpa memanjangkan penuh lengan anda sendiri dengan kata lain, meluruskan habis pada siku anda. Jika anda melakukannya dan mengetahui bahwa lawan anda juga mengerti atau memahami pemahaman tersebut, anda bisa saja sadar bahwa lengan anda akan patah atau nadi arteri yang ada di tangan kebelah hantam (McAsh, 2010, hlm. 96).

Jadi kalau dilihat dari atas, permainan pertarungan dengan menggunakan senjata tajam harus dilakukan dengan hati-hati dan sedikit kesalahan bisa mengakibatkan fatal antar kedua pemain. Pemahaman yang biasa digunakan pada pertarungan yang menggunakan senjata tajam harus selalu diingat kepada *fight director* bahwa mengetahui teknik koreografi yang dipakai harus digunakan secara aman dan nyaman baik pengguna awam maupun pengalaman (McAsh, 2010, hlm. 96).

2.4.2. Wire Harness

Menurut McAsh (2010) pengetahuan mengenai *Wire harness* yang diketahuinya terdiri dari 2 tipe yaitu, “*single*” dan “*double*” *wire harness*. Perbedaan antar kedua tipe tersebut, bahwa *single wire harness* biasanya dipasang/menempel di bawah bagian tengah belakang tubuh untuk mendistribusikan beban yang sama. *Double wire harness* dapat dipasang antara di pundak bahu atau di pinggul tubuh

(dalam hal ini dikenal juga sebagai “somersault harness), tergantung pada pemakaian *flying* efek seperti apa pada saat dipakai. Ada juga dipakai ketika wire harness tidak digunakan sebagai aksi efek terbang, tapi digunakan sebagai safety ketika pemain sedang mengerjakan alat-alat tinggi dan *air bag* yang disebut “wired off” (hlm. 100-101).

2.4.3. Firearms (Senjata-api)

McAsh (2010) mengatakan bahwa secara umum, seorang *fight* director tidak dianjurkan menjadi penasehat dalam senjata api dalam melakukan adegan laga. Beliau mengatakan bahwa harus ada seseorang yang bisa mengontrol, juga penanganan senjata api dilihat dari background dirinya seperti polisi maupun mempunyai lisensi. Beliau juga menangani beberapa produksi karena beliau mempunyai latihan militer khusus dan pengalaman dengan senjata api. Dalam panggung, berbeda cerita. Bahwa semua koreografer laga sudah punya dasar penanganan dan keselamatan dalam menggunakan senjata api (hlm. 101).

2.4.4. Equestrian Fighting Technique

Berbeda dengan teknik *fighting* dari sebelumnya, berikut adalah teknik *fighting* yang menggunakan kuda untuk film perang seperti “*War Horse* (2011)”. Menyewa kuda juga bukan pekerjaan untuk seorang *fight director* maupun koordinator, namun, pekerjaan yang lebih spesifik adalah untuk mengetahui tipe kuda mana yang akan dipakai dalam film dan harus menjamin *stunt performers* sesuai skill dengan pekerjaan kuda. Jangan salah, bahwa ada kuda tipe penarik kereta yang dipakai untuk keperluan film, lalu pada saat adegan perang, kuda

tersebut kaget. Secara natural, kuda tersebut harus dilatih dan dirubah prinsipnya menjadi kuda tempur (hlm. 107-108).

2.5. Jenis-jenis Koreografi Fighting

Menurut McAsh (2010) tujuan koreografi berantem adalah untuk menceritakan visual kekerasan di mana dapat mengagetkan dan menghiburkan penonton juga menjamin keselamatan pemain/aktor di saat proses produksi. Koreografi berantem juga mempengaruhi berdasarkan antara lain, realisme selektif, meningkatkan cerita dari keseluruhan naratif, dan juga persepsi karakter. Koreografi tersebut juga harus mempunyai makna logis dan harus mengarahkan perhatiannya kepada penonton yang mengandung gerakan nyata dan menutupi gerakan lain. Koreografi juga harus memiliki gaya yang sama seperti selemba musik di mana antara lain harus memiliki aliran (*flows*), ritme (*rhythm*), dan kecepatan (*pace*). Tetapi yang paling penting adalah koreografi harus mempunyai arti atau makna itu sendiri.

2.5.1. The Number of Phrase in a Fight Scene

Menurut McAsh (2010), istilah "*phrase*" atau "frase" mengacu pada serangkaian gerakan yang mirip dengan paragraph tertulis. Frase adalah bagian dari keseluruhan cerita dalam perkelahian yang dimana memiliki struktur naratif antara naik atau rendahnya dalam laga. Frasa dalam perkelahian seharusnya memiliki persamaan struktur setelah tidak ada satu pun dari frasa yang memiliki keseluruhan perkelahian dalam dan dari dirinya sendiri, tetapi bagian dari keseluruhan naratif dalam cerita perkelahian yang berujung konklusi/akhir (hlm. 65-66).

2.5.2. *Bringing the Phrases Together*

Menurut McAsh (2010) terpisah dengan aktual fakta yang dimana setiap senjata digunakan dan meninggalkan aspek karakterisasi, bagaimana penulis menyusun kembali pergerakan asli dalam sebuah koreografi? Pertama, setiap frase dimulai dengan aktor dalam melakukan posisi bertahan atau *guard stance*. *Guard stances* (atau bisa disebut dengan *Guardia* atau posisi *en garde*) memiliki tujuan yang sangat spesifik. Pertama, posisi senjata bisa menarik atau mencegah serangan. Itu memungkinkan satu penyerang sedang mencoba mengumpani lawannya atas menyerang lawannya di tempat yang sangat spesifik, dengan kata lain, posisi pertahanan penyerang mungkin dapat terbuka lebar, kiranya dengan cara yang tidak jelas (hlm. 67)

2.5.3. *Full Contact*

Menurut McAsh (2010) beliau mengungkapkan bahwa setelah serangan pertama masuk, beberapa kemungkinan mulai datang secara eksponensial. Seorang (Katz, 1991) *fighter* yang baik pasti merencanakan serangan kedepannya, mengetahui bahwa setiap serangan yang diserang pasti memiliki kesempatan untuk menangkis/bertahan. Maka dari itu, penyerang memikirkan serangan alternative lainnya. Jika penyerang menyerang ke perut atau memotong/melukai kaki dan ditangkis oleh lawannya, penyerang menggunakan energi dari tangkisan tersebut untuk mengirimkan senjata tersebut ke lawan berikutnya (hlm. 68).

2.5.4. *The “Off” Hand*

McAsh (2010) mengungkapkan bahwa teknik tersebut merupakan satu saran yang masuk ke kredibilitas. Beliau memberikan sebuah contoh koreografi dari film *Rob Roy* (1995) yang dimainkan oleh Liam Neeson dan Tim Roth juga koreografer oleh William Hobbs di adegan duel terakhirnya. Ketika Rob Roy dalam keadaan kekalahan, tiba-tiba beliau mengambil ujung pedang lawannya dan menahanya, lalu Rob Roy mengambil pedang miliknya dan langsung menyerang ke lawannya. Aplikasi ini bisa dipakai, walaupun penyerang hanya menahan saja, lawan tersebut bisa saja mengambil pedang tersebut, melukai tangan penyerang secara proses (hlm. 72).

2.5.5. *Footwork*

Menurut McAsh (2010) *Volte* adalah suatu pergerakan yang bisa membuat aktor berpindah ke sisi samping dan sangat handal ketika berlawan dua musuh sekaligus. *Volte* adalah *backward lunge*