



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Film

Sito (2013) menjelaskan bahwa film merupakan media yang terdiri dari gambar bergerak, yang menggabungkan elemen seni, visual, industri, dan bisnis. Salah satu elemen pembangun film adalah teknologi, yang memberikan film dengan berbagai perlengkapan seperti kamera dan animasi komputer yang mengubah cara berpikir mengenai bagaimana cara menciptakan sebuah film. Film juga memberikan pandangan yang unik kepada penonton, mengenai bagaimana cara untuk hidup (hlm. 5-6).

2.1.1. Animasi

Menurut Selby (2013), animasi merupakan sebuah medium yang terdiri atas penggabungan berbagai bentuk seni seperti gambar bergerak, dan audio dan bertujuan untuk menyampaikan sebuah pesan menggunakan beberapa ide dan cerita. Animasi juga merupakan medium yang penuh dengan kreativitas dan kemungkinan yang tak terbatas, memberikan para kreator kebebasan untuk mengeksplor berbagai ide dan mengungkapkannya dengan cara yang tidak terpikirkan sebelumnya (hlm. 6).

2.1.2. Animasi *Hybrid*

O'Hailey (2015) mendefinisikan animasi *hybrid* sebagai sebuah medium animasi di mana media animasi dua dimensi dan tiga dimensi digabung menjadi satu.

Akan tetapi, medium tersebut dapat dibuat salah satu sepenuhnya tanpa penggabungan, dan terdapat beberapa masalah yang harus dihadapi ketika membuat animasi hybrid, seperti penyesuaian gaya visual, *frame rate*, ketika sebuah gambar dari satu medium menyentuh gambar dari medium lain, *timing*, dan ukuran gambar. Kesuksesan dari penggabungan kedua medium tersebut menjadi animasi hybrid terjadi jika visual animasi dan pergerakannya menjadi “bersatu” (*homogenous*) tanpa terlihat perbedaan antar medium dan juga dengan *timing* yang tepat (hlm. 1-15).

2.2. Film Aksi

Menurut Hill (2012), film dengan genre aksi memiliki karakteristik adegan dengan pergerakan karakter yang cepat dan terdapat ledakan, serta memacu adrenalin. Salah satu tujuan film aksi adalah *escapism*, atau mencari sebuah hiburan untuk mengalihkan pandangan dari kenyataan hidup yang pahit. Akan tetapi, adanya hal tersebut tidak berarti membuat film aksi lebih rendah statusnya jika dibanding dengan film lain. Adegan yang terdapat dalam film aksi seringkali tidak pernah terjadi dalam kehidupan nyata, dan memunculkan emosi ketegangan dan keseruan yang bukan menjadi ciri khas dari film dari genre lain (hlm. 8).

2.2.1. Esensi dari Film Aksi

Di dalam sebuah film aksi, terdapat beberapa elemen yang mendefinisikan film aksi tersebut, yaitu *The Hero*, *The Villain*, *The Mission*, *The Amount of Action*, *The Quality of Action*, dan *The Stunts*. Keberhasilan dalam membuat sebuah film aksi ditentukan dari sinergi dari beberapa elemen tersebut (hlm. 10).

2.2.1.1. *The Hero*

The Hero, atau sang protagonis yang menjadi penuntun dalam cerita, akan muncul dalam sebagian atau seluruh adegan film. Oleh karena itu, diperlukan protagonis yang disukai ataupun dapat dihubungkan secara emosional oleh audiens. Salah satu cara agar hal tersebut dapat dicapai adalah dengan memberikan kelebihan kepada protagonis baik kemampuan fisik atau mental maupun kepribadian yang kuat atau berani mengambil resiko, yang dapat membantu protagonis untuk keluar dari situasi buruk, menyelesaikan misi, dan mencapai tujuannya (hlm. 10-11).

2.2.1.2. *The Villain*

The Villain, atau sang antagonis, merupakan sosok yang ada di dalam cerita untuk menghalangi protagonis dalam mencapai tujuannya. Antagonis menjadi sumber utama dari konflik dalam cerita, dan konflik tersebut akan terus berlanjut hingga ada seseorang yang menghentikannya, seringkali oleh protagonis. Reaksi emosional audiens terhadap *The Villain* terbalik dengan *The Hero*. Semakin *The Villain* tidak disukai oleh audiens, maka semakin baik (hlm 11-12).

2.2.1.3. *The Mission*

The Mission, atau misi yang dilakukan oleh protagonis, merupakan tujuan yang harus diraih dan alasan mengapa cerita dimulai. Selain itu, di dalam misi tersebut harus terdapat tema yang dapat dihubungkan oleh audiens, seperti cinta, keadilan, atau tema lainnya (hlm. 12).

2.2.1.4. *The Amount of Action*

Di dalam sebuah film aksi, kuantitas dari adegan aksi yang ada dapat menentukan apakah film tersebut akan disukai audiens atau tidak. Jika sang protagonis, antagonis, ataupun misi yang dijalankan protagonis terlalu dangkal, terkadang hal tersebut dapat ditutupi dengan adegan aksi yang terus menerus muncul dan membuat audiens tetap menonton. Akan tetapi, tiga elemen sebelumnya tetap harus dipikirkan dengan baik. Sebaiknya adegan aksi dimulai dari awal, dibangun secara perlahan, lalu diakhiri dengan ledakan yang besar (hlm 14).

2.2.1.5. *The Quality of Action*

Selain kuantitas, terdapat juga kualitas atau bagus tidaknya sebuah adegan aksi. Salah satu hal yang menentukan adalah sulit atau tidaknya aksi tersebut jika dilakukan di dunia nyata, dan bahwa tidak semua orang dapat melakukannya. Akan tetapi, semakin realistis aksi tersebut, maka semakin baik (hlm. 14).

2.2.1.6. *The Stunts*

The Stunts merupakan aktor yang biasanya menggantikan aktor utama ketika sedang terjadi adegan aksi, dengan menggunakan helm atau menutupi wajahnya dengan rambut. Peran *The Stunts* sangat penting dalam film aksi, karena seringkali aksi yang akan dilakukan sangat sulit untuk diperagakan oleh aktor utama dan perlu seseorang dengan spesialisasi dan latihan yang intens (hlm. 15).

2.2.2. Adegan Aksi

Menurut Paez dan Jew (2013), sebuah adegan aksi memiliki cara khusus yang digunakan agar menjadi terasa seru. Aksi tidak akan menjadi bernilai jika tidak ada kedalaman emosi di baliknya, dan sebaiknya adegan aksi dibuat se-sinematik mungkin agar tidak membosankan. Cara-cara yang dapat digunakan untuk membangun adegan aksi, yaitu dengan memberikan antisipasi terhadap pertarungan atau rangkaian adegan yang akan muncul, meningkatkan kecepatan pergantian *shot*, mendekatkan kamera setiap terjadi pergantian *shot*, menambah tingkat bahaya demi meningkatkan intensitas, dan biarkan objek datang dan pergi dari kamera untuk meningkatkan kedalaman adegan. Selain itu, kamera dapat direndahkan ataupun digerakkan secara *tilting* (digerakkan ke atas atau bawah), juga digerakkan bersamaan dengan aksi yang bergerak untuk memberikan efek dinamis yang semakin besar. Kamera tidak perlu ditaruh di satu tempat saja, tetapi juga bergerak sesuai dengan arah aksi yang terdapat dalam adegan baik mendekati ataupun menjauhi aksi yang terjadi, dan dengan begitu variasi shot dengan komposisi yang kuat dapat dilakukan agar adegan aksi semakin terasa menegangkan (hlm 136).

2.3. Sinematografi

Menurut Brown (2016), sinematografi adalah proses penerjemahan visual, yang dibangun menggunakan beberapa elemen seperti aksi, ide, kata-kata, dan unsur nonverbal lainnya. Penerjemahan tersebut dilakukan melalui teknik-teknik dengan

tujuan memberikan sebuah makna dalam film, membangun visualisasi di mana penonton dapat memahami cerita dan karakter dalam film (hlm. 2).

2.3.1. Komposisi

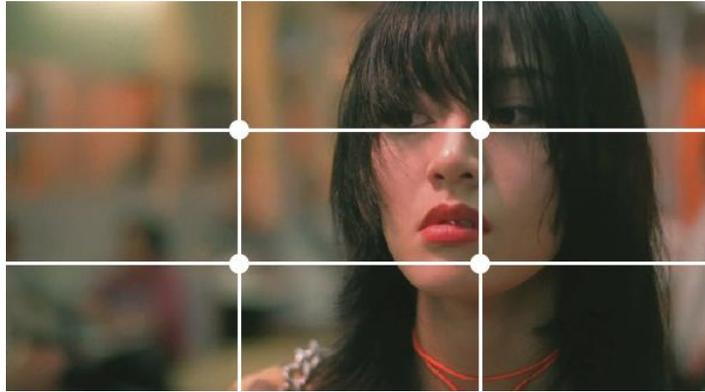
Menurut Mercado (2011), komposisi tersusun dari berbagai elemen visual dan konsep teknis yang saling membangun (hlm.1-2). Untuk membentuk sebuah komposisi yang utuh, diperlukan beberapa hal, yaitu *aspect ratio*, *rule of thirds*, *Hitchcock's rule*, *frame axes*, *depth cues*, *closed/open frames*, *180 degree rule*, *compositional balance* *depth of field* dan *focal points*.

2.3.1.1. Aspect ratio

Aspect ratio merupakan perbandingan panjang dan lebar dari sebuah layar yang akan menjadi *frame* dari film. Hal ini menentukan seberapa lebarnya satu *frame* dan dengan itu juga informasi visual yang dapat muncul di *frame* (hlm. 6).

2.3.1.2. Rule of thirds

Rule of thirds membagi sebuah *frame* menjadi sembilan panel yang ukurannya sama, dan terdapat empat titik di sekitar bagian tengah *frame*, di mana garis pembatas saling bersinggungan. Titik tersebut menjadi tempat sebuah objek atau subjek ditaruh, memberikan kesan persatuan (*unity*), dan keseimbangan (*balance*) (hlm. 7).



Gambar 2.1 *Rule of thirds* dalam sebuah *shot*

(Mercado, *The Filmmaker's Eye*, 2011)

2.3.1.3. *Hitchcock's rule*

Hitchcock's rule merupakan sebuah aturan yang dikemukakan oleh pembuat film asal Inggris bernama Alfred Hitchcock, yang mengatakan bahwa besar kecilnya ukuran dari sebuah subjek ataupun objek di sebuah *frame*, berbanding dengan penting tidaknya subjek atau objek tersebut dalam situasi tersebut. Aturan ini dapat digunakan untuk membangun ketegangan dalam adegan (hlm. 7-8).

2.3.1.4. *Frame axes*

Frame axes merupakan sumbu yang terdapat dalam sebuah *frame*, dan terdapat tiga sumbu, yaitu *x*, *y*, dan *z axis*. Sumbu *x* merepresentasikan sisi horizontal, sumbu *y* merepresentasikan sisi vertikal, dan sumbu *z* merepresentasikan sisi depan belakang atau kedalaman dari sebuah *frame*. Pergerakan subjek di sumbu *z* juga menambah kesan kedalaman (hlm.6).

2.3.1.5. *Depth cues*

Depth cues merupakan salah satu teknik komposisi yang memanfaatkan ruang di dalam sebuah *frame*, dimana jika subjek berada semakin jauh dari subjek atau objek yang berada di depannya, maka ukuran subjek akan semakin kecil. Subjek atau objek tersebut dapat ditaruh tumpang tindih dengan subjek lain. Selain itu, ruang dalam *frame* dapat dibagi menjadi *foreground*, *midground*, dan *background*, dengan objek atau subjek yang dekat dengan kamera sebagai *foreground*, *midground* di tengah dan *background* di belakang. Teknik ini dipakai untuk menghindari *frame* yang datar dan memberikan kesan kedalaman (hlm. 9-10).

2.3.1.6. *Frame openness*

Frame openness merupakan istilah yang merujuk pada lengkap atau tidaknya penyampaian informasi visual dalam sebuah *shot*. Jika di dalam *shot* tersebut harus ditambah *shot* lain untuk memperjelas informasi yang terdapat di *shot* sebelumnya, maka disebut *open frame*. Sebaliknya, jika sebuah *shot* tidak membutuhkan *shot* lain untuk memberikan semua informasi, maka disebut *closed frame*. Penggunaan *open frame* dapat mengurangi informasi visual dalam satu *shot*, memberikan kesan minimnya kejelasan dalam adegan (hlm. 10-11).

2.3.1.7. *180 degree rule*

180 degree rule merupakan sebuah aturan di mana terdapat sebuah garis pembatas bersudut 180 derajat di sumbu z tepat di tengah *frame*, dan

kamera ditempatkan tidak melebihi garis pembatas tersebut (baik jika kamera tersebut ditempatkan di kiri atau kanan garis). Hal ini dilakukan agar kontinuitas adegan tidak terpotong sehingga tidak menimbulkan kebingungan (hlm. 11-12).

2.3.1.8. *Composition balance*

Composition balance merupakan salah satu elemen komposisi yang merujuk pada setara atau tidaknya distribusi elemen visual dalam ruang sebuah *frame*. Jika penyebaran visual setara, maka terjadi keseimbangan dan memberikan kesan teratur dan rapi. Hal ini disebut *balanced composition*. Sebaliknya, jika penyebaran elemen visual tidak merata, misal satu sisi *frame* penuh dan sisi lainnya kosong, maka disebut *unbalanced composition*. Pengaturan komposisi ini memberikan kesan kekacauan dan ketegangan (hlm. 8).

2.3.1.9. *Depth of field*

Depth of field merupakan teknik komposisi yang mengukur fokusnya kamera berdasarkan jarak subjek dari kamera, Semakin jauh subjek dari kamera, maka latar yang ditempati subjek akan menjadi semakin fokus. Jika subjek dekat dengan kamera, maka kamera akan difokuskan ke subjek, membuat latar di belakangnya menjadi kabur. Teknik ini dapat dipakai untuk menentukan titik sorot dari sebuah *shot*, memperlihatkan subjek yang penting dengan fokus dan mengaburkan subjek atau objek lain yang kurang penting (hlm. 15-16).

2.3.1.10. *Focal points*

Focal points merupakan istilah dalam komposisi yang mengacu pada sebuah titik yang diisi oleh subjek, objek, interaksi antar beberapa subjek atau interaksi antar subjek dan objek, yang menjadi fokus utama dari sebuah *shot*. *Focal points* diperlihatkan kepada penonton menggunakan berbagai elemen komposisi lainnya seperti *rule of thirds*, *depth cues*, *composition balance*, dan *depth of field*. Berbagai cara yang dapat digunakan adalah dengan pencahayaan khusus terang atau gelap ke sebuah titik di *shot*, ataupun memfokuskan lensa kamera ke sebuah titik lalu mengaburkan latar atau subjek lainnya (hlm. 11).

2.3.2. Jenis *Shot*

Bowen (2018) menjelaskan bahwa terdapat beberapa jenis *shot*, yang terbagi lagi menjadi *shot* dasar dan pengembangan dari *shot* dasar. *Shot* dasar terbagi atas *close-up*, *medium shot* dan *long shot* (hlm. 9). Bersama dengan pengembangannya dari *shot* dasar, penjelasannya adalah sebagai berikut.

2.3.2.1. *Close-up*

Close-up merupakan *shot* di mana *framing* berada di dekat subjek, bertujuan untuk memperlihatkan ekspresi dan detail subjek seperti wajah terutama di bagian mata dan mulut, sehingga memperlihatkan emosi yang dirasakan oleh subjek. Selain itu, *close-up* juga dapat digunakan untuk memberikan detail pada subjek lain seperti objek besar dan kecil seperti

layar televisi dan kunci (hlm. 19-20). Variasi dari close-up adalah *extreme close-up* dan *big close-up*.



Gambar 2.2. *Close-up Shot*

(Bowen, *Grammar of The Shot*, 2018)

Shot extreme close-up hanya memperlihatkan salah satu bagian wajah subjek, seperti mata, hidung, dan mulut. Tanpa adanya *shot* sebelumnya yang memperlihatkan tempat atau sumber di mana subjek itu berada, akan sulit untuk menentukan kontinuitas. Akan tetapi, *shot* ini sangat berguna untuk menyorot detail dari bagian spesifik dari subjek. Sedangkan pada *big close-up*, wajah subjek tetap terlihat, tetapi karena kamera semakin didekatkan, maka bagian dagu dan dahi subjek terpotong, hanya terlihat mata, hidung, mulut, telinga, dan sedikit *background*. *Shot* ini lebih personal daripada *close-up*, semakin memperlihatkan detail dari wajah dan ekspresi, dan berfungsi menunjukkan emosi dari subjek. (hlm. 19-21).

2.3.2.2. *Medium shot*

Medium shot merupakan *shot* di mana kamera memberikan *framing* dekat dengan subjek, tetapi tidak sedekat *close-up*. Biasanya *medium shot* membatasi *frame* hingga pinggang dari subjek, dan memberikan informasi yang terdapat pada subjek seperti arah subjek berdiri atau melihat, pakaian yang dikenakan subjek, atau apakah ada objek yang dipegang oleh subjek. Selain itu, latar subjek berada juga terlihat baik itu cuaca yang cerah atau hujan, waktu siang atau malam, maupun tempat yang berada di interior atau eksterior (hlm. 17-18). Variasi dari *medium shot* adalah *medium close-up* dan *medium long shot*.



Gambar 2.3. *Medium shot*

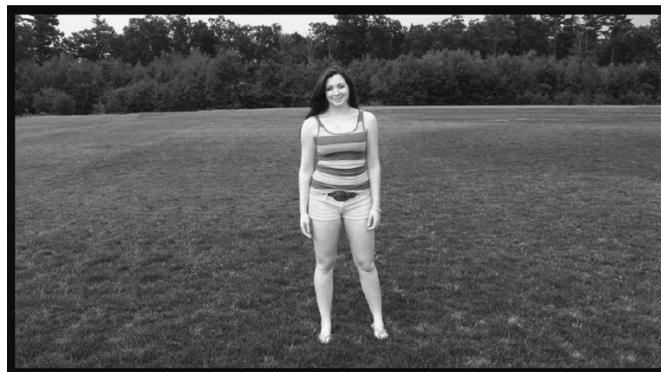
(Bowen, *Grammar of The Shot*, 2018)

Medium long shot memotong *frame* di lutut, sehingga jarak kamera lebih jauh jika dibanding dengan *medium shot*. Seperti *medium shot*, *medium long shot* memperlihatkan kostum yang dikenakan subjek dan

pose yang dilakukan subjek. Sedangkan *medium close-up* memotong *frame* di dada subjek, sehingga kamera lebih didekatkan ke subjek jika dibandingkan dengan *medium shot*. *Shot* ini menunjukkan berbagai fitur wajah seperti ekspresi, warna rambut, dan arah mata subjek memandang. Selain itu, baju yang dikenakan dan tempat di mana subjek berada masih terlihat. Akan tetapi, fokus *shot* ini adalah pada kepala subjek (hlm. 16-19).

2.3.2.3. *Long shot*

Long shot merupakan *shot* di mana subjek berada jauh dari kamera, semua bagian dari subjek terlihat dan juga dengan *background* yang berada di sekitarnya. *Long shot* digunakan untuk memperlihatkan interaksi antar subjek dan lingkungan di sekitar, juga untuk menekankan posisi subjek di dalam *shot* (hlm. 15-16). Variasi dari *long shot* adalah *very long shot* dan *extreme long shot*.



Gambar 2.4. *Long shot*

(Bowen, *Grammar of The Shot*, 2018)

Very long shot menempatkan subjek jauh dari kamera, tetapi jaraknya dua kali lipat lebih jauh jika dibanding dengan *long shot*. *Shot* ini membuat latar menjadi lebih fokus dan subjek hanya terlihat sedikit di dalam *frame* kamera. *Shot* ini digunakan pada beberapa kondisi, contohnya adalah saat subjek bergerak mendekati kamera, dan ketika ingin memperlihatkan perbandingan ukuran subjek dan latar yang ditempatinya. Penempatan subjek di kamera pada *extreme long shot* dua kali lipat lebih jauh dibanding dengan *very long shot*, hanya memperlihatkan sedikit dari subjek, dan sebagiannya adalah latar. *Shot* ini digunakan pada adegan di latar eksterior, dan menunjukkan posisi, waktu, cuaca, dan suasana latar (hlm. 14-16).

2.3.3. *Angle Shot*

Menurut Mamer (2013), *angle shot* merupakan istilah yang merujuk pada ketinggian, sudut dan orientasi kamera, serta relasi antara subjek dengan kamera (hlm.7). Terdapat beberapa jenis *angle shot*, yaitu *high angle*, *eye level*, *dutch angle*, *bird's-eye view*, *point-of-view shot* dan *low angle*.

2.3.3.1. *High angle*

High angle merupakan jenis *angle shot* dimana ketinggian kamera berada di atas subjek, tetapi sudut kamera mengarahkan kamera ke bawah, menuju subjek. *High angle* digunakan untuk memperlihatkan status subjek yang tidak dominan di tempat atau situasi, atau menunjukkan emosi subjek yang merasa takut atau khawatir (hlm. 8).

2.3.3.2. *Eye level*

Eye level merupakan jenis *angle shot* dimana kamera diposisikan di ketinggian yang sama dengan arah mata subjek, yang memperlihatkan status sejajar dengan penonton dan tidak mengancam ataupun merendahkan (hlm.8).

2.3.3.3. *Dutch angle*

Dutch angle merupakan jenis *angle shot* dimana kamera diposisikan dengan sudut diagonal, baik ke kiri maupun ke kanan, dari garis level mata yang memandang ke depan. Sudut kamera ini dipakai untuk memperlihatkan ketidakstabilan situasi di dalam adegan, atau untuk merepresentasikan kondisi mental yang dimiliki oleh karakter utama (hlm. 9-10).

2.3.3.4. *Bird's-eye view*

Bird's-eye view merupakan jenis *angle shot* dimana kamera berada jauh di atas subjek, memperlihatkan latar di sekitar seperti seekor burung yang sedang terbang tinggi dan melihat dari atas menuju bawah. Salah satu tujuannya adalah untuk memberikan sebuah kesan bahwa subjek dan hal di sekitarnya tidaklah penting, dan begitu juga dengan segala aksi yang dilakukan dan emosi yang dirasakan oleh subjek (hlm. 9).

2.3.3.5. *Point-of-view shot*

Point-of-view shot merupakan jenis *angle shot* dimana kamera ditempatkan tepat di depan mata subjek, seakan-akan kamera tersebut merupakan apa yang dilihat oleh subjek. *Angle shot* ini dipakai untuk memberikan kesan lebih personal terhadap subjek, dan penonton dapat melihat dengan lebih dalam, bagaimana subjek melihat dunia di sekitarnya (hlm. 10).

2.3.3.6. *Low angle*

Low angle merupakan jenis *angle shot* dimana kamera ditempatkan di bawah subjek, tetapi sudut kameranya menjadi diagonal ke atas, menuju poin fokus yang terdapat di subjek. Sudut ini dipakai untuk memperlihatkan kesan kuat yang dimiliki oleh karakter maupun latar, dan juga ketika situasi dalam adegan menjadi tidak terkontrol (hlm. 7).

2.3.4. *Camera Movement*

Menurut Ascher dan Pincus (2012), pergerakan kamera merupakan perubahan posisi fokus kamera dari satu posisi menuju posisi lain, baik itu horizontal, vertikal, maupun ke depan dan ke belakang. Kamera yang bergerak dikontraskan dengan *static shot*, di mana tidak terdapat pergerakan kamera apapun (hlm. 401). Pergerakan kamera terbagi atas *tilting*, *panning*, *zooming*, dan *dolly*.

2.3.4.1. *Tilting*

Tilting merupakan perpindahan kamera secara vertikal dari atas ke bawah ataupun sebaliknya, tetapi tidak memindahkan kamera secara fisik, hanya sudutnya saja yang berubah. *Tilting* seringkali digunakan untuk memperlihatkan latar dari langit menuju kota ataupun sebaliknya sebagai *establishing shot*, ataupun detail subjek dari kepala hingga kaki dan sebaliknya (hlm. 402).

2.3.4.2. *Panning*

Panning merupakan perpindahan sudut kamera secara horizontal dari kiri ke kanan ataupun sebaliknya, tanpa memindahkan kamera secara fisik. Salah satu fungsi *panning* adalah untuk memperlihatkan situasi atau kondisi yang terdapat di latar, ataupun untuk menunjukkan perpindahan subjek dari satu titik di kiri menuju titik di kanan dan sebaliknya (hlm. 402).

2.3.4.3. *Zooming*

Zooming merupakan perpindahan *framing* kamera dari depan menuju belakang dan sebaliknya, tanpa mengubah posisi kamera. Perpindahan dari belakang ke depan disebut dengan *zoom in*, sedangkan perpindahan dari depan ke belakang disebut dengan *zoom out*. Terdapat beberapa kegunaan dari *zooming*, yaitu untuk memperlihatkan detail dari sebuah subjek ataupun objek yang tadinya hanya terlihat gambaran besarnya saja, dan

sebaliknya, dan untuk memberikan bagian *frame* yang tadinya tidak terlihat (hlm. 402-404).

2.3.4.4. Dolly

Dolly merupakan pergerakan kamera dari belakang menuju ke depan atau sebaliknya, termasuk memindahkan kamera secara fisik, yang membedakannya dengan *zooming*. Pergerakan kamera dari belakang ke depan disebut *dolly in*, dan pergerakan kamera dari depan ke belakang disebut *dolly out*. *Dolly* berfungsi untuk memberikan sebuah kesan pergerakan dan kedalaman di suatu adegan. Variasi lain dari *dolly* adalah *pedestal*, di mana pergerakan dilakukan secara vertikal dari atas ke bawah (*pedestal down*), maupun bawah ke atas (*pedestal up*) (hlm. 402-404).

2.4. Desain Shot

Menurut Kocka (2019), desain shot mengacu pada penempatan subjek dan objek dalam sebuah shot, menekankan pada pemaknaan secara implisit maupun eksplisit, dengan teknik *directing* seperti *blocking* dan *staging*. Berbeda dengan sinematografi yang fokus pada bagaimana teknik kamera seperti jenis shot dan pergerakan kamera menyusun sebuah *shot*, desain *shot* lebih memperhatikan ke subjek atau objek yang berada di dalam *shot*, penempatannya, dan perubahan posisi subjek atau objek dalam sebuah *shot*, meskipun elemen dalam sinematografi juga dibahas di dalam desain *shot* (hlm. 126). Salah satu elemen desain *shot* yang dibahas oleh Kocka adalah mengenai kecenderungan secara psiko-fisiologis, orientasi kiri-kanan dan sebaliknya dalam sebuah *shot*,

2.4.1. *Psycho-physiological Regularities in Left-right/Right-left Orientation*

Kocka (2019) menjelaskan bahwa di dalam sebuah *shot*, terdapat sebuah kecenderungan untuk mengarahkan penglihatan ke kiri atau ke kanan, yang berdampak pada psikologi dan fisiologi penonton secara tidak sadar. Subjek atau objek yang melakukan pergerakan dari kiri ke kanan dianggap lebih wajar daripada sebaliknya, yang asalnya didapat dari kebiasaan orang membaca dari kiri ke kanan. Untuk posisi, subjek atau objek yang berada di kiri dianggap lebih dominan dan menarik dibanding yang berada di kanan. Akan tetapi, tidak terdapat dampak apapun pada kemampuan penonton mengerti konteks dari film, hanya kecenderungan preferensi subjek atau objek saja (hlm. 199, 208). Di dalam teori mengenai *psycho-physiological regularities in left-right/right-left orientation*, terdapat beberapa contoh aplikasi, yang dijelaskan sebagai berikut.

2.4.1.1. *Dominant vs. Submissive*

Dominansi merujuk pada karakter yang memiliki kendali lebih terhadap sebuah situasi, baik karena kemampuan ataupun status yang lebih superior, sedangkan *submission* merujuk pada karakter yang posisinya lebih inferior jika dibanding dengan karakter yang dominan, dan menjadi subjek yang terkontrol. Karakter yang berposisi di kiri cenderung menjadi yang lebih dominan dan karakter yang berposisi di kanan cenderung menjadi lebih *submissive*. Dinamisme ini dapat menunjukkan perbedaan status, ketidaksetaraan posisi maupun menjelaskan karakter mana yang memiliki kendali lebih dalam sebuah situasi (hlm. 211).

2.4.1.2. *Protagonist vs. Antagonist*

Karakter yang berada di sebelah kiri dalam sebuah *frame* merupakan karakter yang penting, dan pada umumnya seorang protagonis berada di kiri dan pergerakannya dari kiri ke kanan. Akan tetapi, protagonis juga bisa ditempatkan di sebelah kanan jika sedang berada dalam situasi yang tidak menguntungkan baginya dan melawan antagonis yang kuat, lalu protagonis berusaha mendapatkan kendali atas situasi dan mencoba bergerak menuju sebelah kiri dalam *frame*. Antagonis yang ditempatkan di sebelah kiri dapat menunjukkan secara jelas rintangan apa yang harus dihadapi protagonis, yaitu sang antagonis itu sendiri (hlm. 209).

2.4.1.3. *Directionality of Movement*

Directionality of movement, atau arah dari pergerakan menunjukkan apakah seorang karakter bergerak dari kiri ke kanan atau kanan ke kiri dalam sebuah adegan. Biasanya pergerakan dari kiri ke kanan membuat penonton nyaman dan pergerakan dari kanan ke kiri memberikan perasaan ketidaknyamanan. Arah pergerakan dapat membangun perasaan tegang ataupun memberikan petunjuk mengenai status karakter dalam adegan, apakah dominan atau tidak (hlm. 216).

2.4.1.4. *Sympathetic vs. Unsympathetic*

Karakter yang berdiri di sebelah kiri atau melihat dari kiri ke kanan cenderung menjadi karakter yang simpatik, atau karakter yang didukung oleh penonton. Sebaliknya, karakter yang berdiri di sebelah kanan menjadi

karakter yang tidak simpatik atau karakter di mana penonton tidak menghubungkan diri dengan karakter tersebut (hlm. 215-216).

2.4.1.5. *Pursuing Goals and Objectives*

Karakter protagonis yang sedang mencari dan akan mendapatkan hal yang di-inginkannya, bergerak dari kiri ke kanan. Sebaliknya, jika sang protagonis terhalang oleh sebuah rintangan, maka dia akan bergerak dari kanan ke kiri. Tidak hanya rintangan, tetapi juga dapat merupakan kepercayaan, penyesalan masa lalu, ataupun menghadapi trauma dari diri protagonis sendiri yang menghalanginya dari tujuannya (hlm. 217-218).

2.5. Storyboarding

Menurut Paez dan Jew (2013), *storyboard* adalah kumpulan gambar yang dibuat untuk memperlihatkan konten emosional dan aksi dalam sebuah karya. *Storyboard* bertujuan untuk mengemukakan sebuah ide dan menyampaikan sebuah cerita, dan merupakan visualisasi dari elemen-elemen sinematografi seperti *angle* kamera dan komposisi (hlm. 13-14).

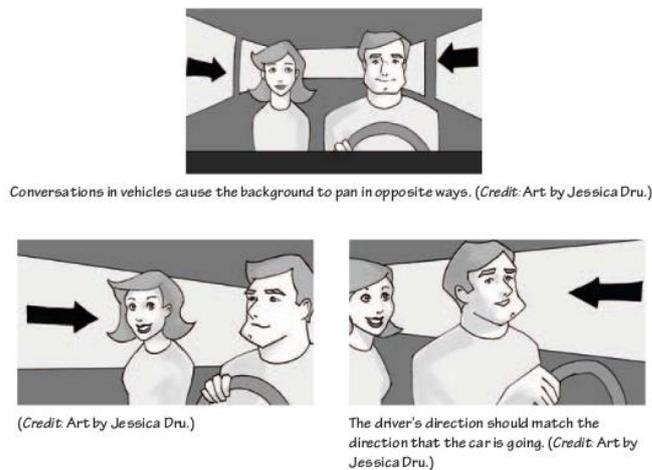


Gambar 2.5. Contoh dari *storyboard*

(Paez & Jew, *Professional Storyboarding*, 2013)

Proses *storyboarding* dimulai setelah cerita yang ingin disampaikan, teknik sinematografi, dan pemilihan karakter, *setting*, dan *prop* telah ditentukan. Lalu membaca naskah yang telah disediakan selama berkali-kali hingga alurnya dimengerti, membagi naskah menjadi beberapa *beat*, dan menginterpretasi naskah tersebut berdasarkan pemahaman. Interpretasi yang dilakukan, mengisi tujuan dari cerita yang disampaikan, makna dari elemen seperti narasi, deskripsi, dan dialog, dan hal apa saja yang harus masuk ke dalam *shot* di *storyboard*. Selanjutnya

melakukan *thumbnailing*, yaitu menggambar ke dalam kumpulan *frame* persegi panjang yang berurutan dengan sketsa kasar, memperlihatkan cerita yang ingin disampaikan. Sketsa kasar diberi *lineart*, dapat ditambah *shading*, dan menulis deskripsi berupa dialog dan aksi di bawah setiap *frame* (hlm. 115-124).



Gambar 2.6 Garis imajiner dalam *shot*

(Glebas, *Directing the Story*, 2012)

Glebas (2012) mengatakan bahwa sebuah *shot* harus memperlihatkan arah ke mana sebuah aksi dilakukan di tempat atau waktu tertentu. Hal ini dilakukan agar penonton dapat mengetahui segala aksi yang terjadi dalam *shot* dengan jelas. Salah satu caranya adalah dengan menggambar garis imajiner di dalam *shot* yang akan dibuat (hlm. 246).