



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 Animasi

Film adalah salah satu metode utama manusia bertukar cerita di jaman modern ini (Cumming, Greenberg, & Kelly, 2017). Bagaimana cerita tersebut disampaikan dijelaskan oleh Bordwell & Thompson (2013) sebagai kemampuan film yang dapat membawa penontonnya melalui pengalaman yang dibentuk dari elemen-elemen yang terdapat di dalam film tersebut.

Film memiliki berbagai metode produksi berdasarkan medium yang digunakan. Brad Bird (seperti dikutip oleh Bordwell & Thompson (2013)), mengatakan bahwa animasi adalah sebuah medium yang dapat menyampaikan genre film apa pun. Sementara, menurut Bordwell & Thompson (2013) sendiri, perbedaan utama dari film animasi dengan film *live action* tampak jelas dalam metode produksinya. Ketika film *live action* merekam, film animasi membentuk kumpulan gambar yang ketika disatukan, menghasilkan ilusi gambar yang bergerak.

Masih menurut Bordwell & Thompson (2013), film animasi dapat dibedakan menjadi tiga tipe berdasarkan media pembuatannya, yaitu: film animasi tradisional, film animasi digital, dan film animasi eksperimental. Dalam film animasi digital, film animasi dapat dibagi lagi menjadi film animasi 2D digital dan 3D digital.

Film animasi 2D digital merupakan film animasi yang secara visual mirip dengan film animasi tradisional *cel animation*, seperti contoh dalam film *My Dog Tulip* (Fierlinger & Fierlinger, 2009). Sementara film animasi 3D digital tampak lebih menyerupai film animasi tradisional *puppet animation* atau stop motion. Salah satu contoh film animasi 3D digital adalah *A Bug's Life* (Lasseter & Stanton, 1998).



Gambar 2.1. Contoh film animasi 3D digital

(sumber: <http://www.filmtakeout.com/wp-content/uploads/2015/11/A-bug-s-life-a-bugs-life-2150612-1920-1080.jpg>)

Menurut Bordwell, Thompson, & Smith (2017), animasi 3D sebelum munculnya komputer adalah animasi yang menggunakan objek 3 dimensi dalam pembuatannya. Berdasarkan objek yang dianimasikan di dalamnya, animasi 3D dapat dibagi menjadi 3 kategori. Ketiga kategori tersebut adalah *claymation*, *model/puppet animation*, dan *pixillation*. *Claymation/Clay animation* menggunakan *modelling clay* atau *plasticine* yang flexibel dalam pembuatannya. Contoh film yang menggunakan metode ini adalah film *Chicken Run* (Lord &

Park, 2000). Sementara *model/puppet animation* menggunakan sebuah figur/boneka dengan sendi yang dapat digerakkan. Contoh film dalam kategori *puppet animation* adalah *The Nightmare Before Christmas* (Selick, 1993). Terakhir, *pixillation* menggunakan manusia dan objek dunia nyata sebagai objek animasi dalam pembuatannya. Contoh animasi yang menggunakan *pixilation* adalah *A Chairy Tale* (McLaren & Jutra, 1957).

Selain animasi 2D dan 3D, terdapat juga tipe animasi bernama animasi *hybrid*. Animasi *hybrid* adalah penggabungan medium animasi 2D dan 3D (O'hailey, 2015). Dalam pembuatannya, terdapat berbagai variasi untuk menggabungkan kedua medium tersebut, seperti misalnya, menggunakan medium 3D untuk satu objek, dan menggunakan animasi 2D untuk semua hal selain objek tersebut, yang dilakukan dalam *The Black Cauldron* (Berman & Rich, 1985) untuk bola bersinarnya.

2.2. Storyboard

Menurut Torta & Minuty (2011), *storyboard* adalah seri gambar, ilustrasi, atau foto yang menggambarkan sebuah cerita atau urutan suatu kejadian dan biasanya memiliki dialog di dalamnya. Sementara, Rousseau & Phillips (2013) mendefinisikan *storyboard* sebagai sebuah alat perancangan yang dapat digunakan dalam berbagai disiplin ilmu, namun biasanya digunakan untuk narasi visual yang direkam terutama dalam film *live action* dan animasi. Belgeiter (2010) menambahkan bahwa membuat *storyboard* melibatkan perhatian terhadap logistik dan estetik. Penggunaan *storyboard* dalam proses produksi film *live action*

maupun animasi dilakukan untuk menghemat waktu dan biaya selama proses produksi. Katz & Nolen (2012) memperjelas bahwa *storyboard* banyak digunakan dalam proses perencanaan film animasi dan dalam presentasi pembuatan iklan untuk calon klien.

Sejarah *storyboard* sendiri muncul dari industri animasi. Dalam bukunya, *Storyboarding Essentials: How to Translate Your Story to The Screen for Film, TV, and Other Media*, Rousseau & Phillips (2013) mencatat asal mula *storyboard* muncul di masa awal industri animasi. Saat itu, para animator membuat gambar sketsa untuk merencanakan film pendeknya. Dibandingkan dengan naskah tertulis, sketsa tersebut membantu proses visualisasi cerita yang efektif untuk film kartun. Pada pertengahan tahun 1930-an, studio animasi menggunakan gambar-gambar yang ditempelkan ke sebuah papan untuk menjelaskan cerita dalam rapat-rapat produksi. Hal ini membuktikan bahwa, terutama dalam film animasi, *storyboard* memiliki peran penting dalam merencanakan hasil akhir dari sebuah film secara efektif dan jelas. Katz & Nolen (2012) juga mencatat bahwa berbeda dengan film *live action* yang dibuat berdasarkan pada naskah, animasi dibuat berdasarkan pada *storyboard* untuk menceritakan ceritanya.

Storyboard memiliki dua fungsi utama menurut Torta & Minuty (2011). Pertama, untuk memberi bentuk visual kepada visi sutradara berdasarkan naskah cerita. Hal ini dilakukan untuk memastikan dan menyatukan ide sutradara secara efektif. Kedua, sebagai alat dalam proses produksi karya. *Storyboard* berfungsi sebagai referensi dari visi sutradara untuk tim produksi di kemudian hari. Oleh karena itu, sebuah *storyboard* harus dibuat dengan tujuan utama berupa kejelasan

baik dalam visual, aksi maupun detail-detail lain, terutama dalam film aksi yang kebanyakan adegannya berfokus pada visual.

Selain itu, menurut Rousseau & Phillips (2013), *storyboard* dapat dibagi menjadi 4 jenis berdasarkan tujuannya yaitu *editorial storyboard/shooting board*, *animation storyboard*, *comp/presentation* (Iklan), dan *previz board* (CGI). *Animation storyboard* adalah *storyboard* yang dibuat untuk film animasi. Selain lokasi dan sudut kamera, *animation storyboard* berfokus pada *timing* dan *layout* dalam pembuatannya. Hal ini menyebabkan *animation storyboard* membutuhkan lebih banyak gambar untuk sebuah aksi dalam satu *shot* dibandingkan *storyboard* untuk film *live action*.

2.3. Shot

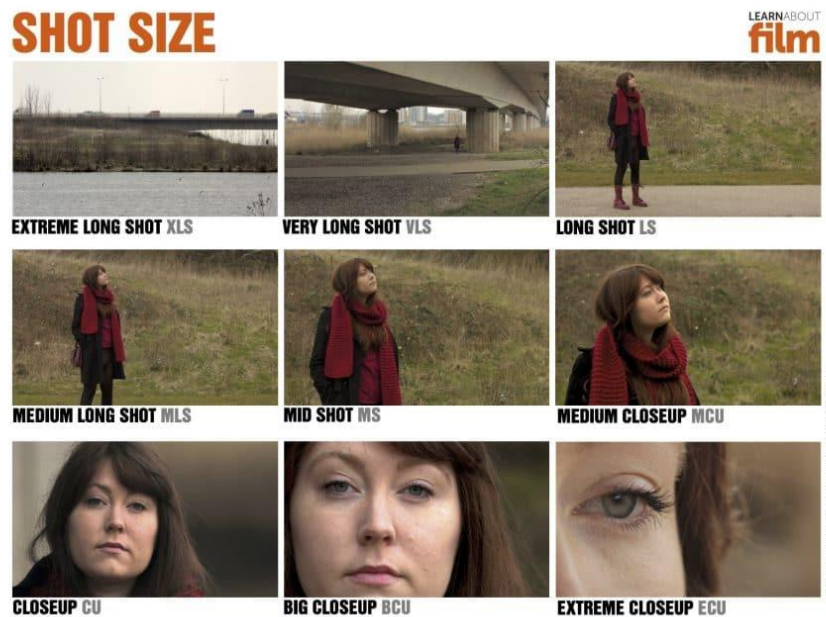
Shot adalah satuan gramatikal terkecil dari bahasa film. *Shot* dapat juga didefinisikan sebagai sebuah rekaman yang dilakukan secara terus menerus tanpa terpotong (Katz & Nolen, 2012). Dalam *Grammar of The Shot*, Bowen & Thompshon (2013) mendefinisikan *shot* sebagai rekaman sebuah aksi dari sebuah sudut pandang dalam suatu waktu tertentu. Penggambarannya menunjukkan sebuah unit dari liputan foto seseorang, tempat, atau peristiwa dalam gambar bergerak dari sudut dan jarak yang unik.

Shot memiliki berbagai jenis. Jenis – jenis *shot* dapat dibagi berdasarkan berbagai faktor, seperti jumlah objek di dalamnya atau ukuran objek tersebut.

2.3.1. Berdasarkan Ukuran Objek

Jarak kamera terhadap objek mempengaruhi bagaimana ukuran objek tersebut dalam kamera. Menurut Bowen & Thompshon (2013), penonton mengasosiasikan ukuran sebuah objek dalam *shot* dengan nilai kepentingan dari objek tersebut. Semakin besar sebuah objek, semakin penting dan dekat/personal objek tersebut terasa. Semakin kecil, semakin objek tersebut terasa jauh dan tidak penting.

Hal ini juga didukung oleh teori Hitchcock yang dicatat Mercado (2011) dalam bukunya *The Filmmaker's Eye*. Teori Hitchcock menyatakan, ukuran dari suatu objek dalam *shot* harus sesuai dengan kepentingannya dalam cerita saat itu. Berdasarkan hal inilah, *shot* dapat dibagi menjadi 3 pembagian utama. Menurut Bowen & Thompshon (2013), 3 pembagian utama tersebut adalah *long shot*, *medium shot*, dan *close up*. Ketiga *shot* tersebut kemudian dapat diturunkan menjadi 9 jenis *shot* dasar.



Gambar 2.2. Ragam tipe *shot*

(Sumber: <https://learnaboutfilm.com/wp-content/uploads/2014/04/SHOTSIZE.jpg>)

Berikut adalah jenis-jenis *shot* tersebut:

1. *Extreme Long Shot/Extreme Wide Shot* (ELS/XLS/EWS/XWS)

Shot ini secara tradisional digunakan di luar gedung (Bowen, 2018). Biasanya digunakan sebagai *establishing shot*, karena penggunaan *shot* ini biasanya digunakan untuk menunjukkan lokasi dan waktu, seperti musim hujan atau malam hari. Jika ada subjek manusia dalam *shot* ini, manusia tersebut akan tampak sangat kecil hingga hampir tidak dapat terlihat (hlm. 13).

Establishing shot, menurut Mercado (2011), adalah *shot* yang menunjukkan lokasi di mana kejadian-kejadian dalam *shot* setelah *shot* tersebut mengambil tempat. *Establishing shot* biasanya diambil dari luar

gedung, menunjukkan bentuk dan lokasi gedung tersebut. *Establishing shot* biasanya diletakkan di awal sebuah *scene* untuk menetapkan lokasi/latar belakang tempat cerita, namun dapat juga diletakkan di belakang dalam urutan *shot*, sebagai kesimpulan dari sebuah *scene*.

2. *Very Long Shot/Very Wide Shot* (VLS)

Very long shot dapat digunakan di luar dan di dalam gedung yang cukup besar seperti arena pertandingan olahraga atau lapangan penerbangan. Bowen & Thompshon (2013) mencatat bahwa dalam *shot* ini, meskipun *environment* masih menjadi peran utama, subjek manusia yang direkam dalam *shot* ini dapat tampak jauh lebih jelas dan dekat, dengan detail-detail aksesoris pakaian dapat lebih terlihat, jika dibandingkan dengan subjek yang diambil dengan *extreme long shot*.

3. *Long Shot/Wide Shot/Full Shot* (LS/WS)

Long shot, masih menurut Bowen & Thompshon (2013), adalah jenis *shot* yang menunjukkan sebuah area yang besar dalam daerah film. Merupakan jenis *shot* terdekat yang merekam tubuh manusia secara utuh. Dalam *shot* ini, hubungan antara subjek, objek, aksi/gerakan, serta lingkungannya tampak jelas. Ekspresi subjek juga dapat jauh lebih terlihat dalam *shot* ini.

4. *Medium Long Shot/Knee Shot* (MLS)

Medium long shot, dikenal juga sebagai *American shots* oleh kritikus film eropa karena jenis *shot* ini pertama kali diperkenalkan dalam film western

Amerika (Mercado, 2011). Ukuran *shot* ini lebih lebar daripada *medium shot* namun lebih sempit daripada *long shot*. *Shot* ini merupakan *shot* pertama yang memotong bagian tubuh subjek. Secara tradisional, *shot* ini merekam tokoh dari sekitar dengkul ke atas. Namun, menurut Bowen & Thompshon (2013), pemilihan untuk pemotongan subjek dapat berubah tergantung dengan kostum dan gerakan subjek tersebut.

5. *Medium Shot/Waist Shot* (MS)

Medium shot, juga menurut Bowen & Thompshon (2013), adalah tipe *shot* yang paling mendekati bagaimana seorang manusia melihat lingkungan dan orang-orang di sekitarnya pada umumnya. Seseorang yang direkam dalam *medium shot* biasanya terlihat dalam kamera dari sekitar pinggang ke atas. Penonton yang menonton *medium shot* seharusnya merasa nyaman dengan kedekatan subjek karena subjek berada cukup dekat namun tidak masuk ke daerah personal penonton.

6. *Medium Close Up/Bust Shot* (MCU)

Medium close up, merupakan *shot* yang secara ukuran, berada di antara *medium shot* dan *close up shot*. Biasanya *shot* ini merekam subjek dari bagian dada ke atas (Rousseau & Phillips, 2013). *Shot* ini juga dapat disebut "*Two-button*" karena kamera tepat memotong di daerah sekitar kancing kedua jika tokoh mengenakan kemeja berkancing. Menunjukkan lebih banyak mengenai tokoh daripada lokasi dan waktu di dalamnya.

Wajah tokoh, ekspresi, gaya rambut, dan arah pandangan mata dapat terlihat jelas dalam *shot* ini (Bowen, 2018).

7. *Close Up* (CU)

Close Up, juga menurut Bowen & Thompshon (2013), disebut juga sebagai “*head-shot*” karena kamera dapat memotong mulai dari bagian atas rambut tokoh sementara di bagian bawah, secara tradisional, memperlihatkan sedikit bagian pundak. *Shot* ini membawa subjek ke dalam daerah personal penonton dan sangat berfokus pada muka tokoh, terutama di mata dan mulutnya. Lingkungan dan waktu tidak lagi memegang peran penting untuk diperlihatkan dengan jelas dalam *shot* ini (hlm. 19). Menurut Mercado (2011), *close up* biasanya menggunakan *shallow depth of field*, menghilangkan fokus dari latar belakang sehingga penonton dapat hanya memperhatikan tokoh dan ekspresinya. Hal ini menyebabkan penonton menjadi lebih peduli dan terikat emosinya terhadap tokoh tersebut, sehingga penggunaannya harus direncanakan dengan baik untuk bagian-bagian penting dalam sebuah cerita.

8. *Big Close Up/Choker* (BCU)

Big close up, dikenal juga sebagai *tight close up*. Dalam *shot* ini, wajah tokoh mengambil sebagian besar daerah yang direkam. Ekspresi wajah dapat terlihat dengan jelas dalam *shot* ini, menyebabkan penonton dapat dengan mudah mengikatkan emosinya terhadap tokoh tersebut (Bowen, 2018). Pergerakan tokoh perlu menjadi lebih halus dan diperkecil dalam

shot ini karena kedekatannya. *Shot* ini biasanya digunakan untuk menunjukkan detail-detail, seperti ekspresi tokoh dan perasaannya (hlm. 20).

9. *Extreme Close Up* (ECU/XCU)

Extreme close up, adalah versi paling intens dari *close up* (Rousseau & Phillips, 2013). Penggunaan *extreme close up* membuat pembuat film dapat meminta fokus penonton kepada detail-detail kecil dari sebuah tokoh atau objek. Jika detail-detail tersebut terlalu kecil, dapat digunakan lensa special, yang menyebabkan *shot* tersebut dapat disebut sebagai *macro shot*, namun dalam fungsi naratifnya, tetap berfungsi sebagai *extreme close up*. Dalam penggunaannya, *extreme close up* dapat digunakan untuk membuat pernyataan visual yang kuat dalam system visual sebuah cerita. Penggunaannya yang umum adalah dengan mengisolasi sebuah objek atau detail-detail yang sekilas terkesan tidak penting, namun kemudian ternyata memainkan peran penting dalam cerita (Mercado, 2011).

2.3.2. Berdasarkan Jumlah Objek



Gambar 2.3. Tipe *shot* berdasarkan jumlah objek

(Sumber: <http://lilik.id/komposisi-pengambilan-gambar-dengan-kamera/>)

Berdasarkan jumlah objek yang diambil, *shot* dapat dibagi menjadi *one shot*, *two shot*, *three shot*, dan *group shot*. Berikut adalah pembagiannya:

1. *One Shot (1S)*

Jenis *shot one shot* adalah jenis *shot* yang hanya memiliki satu tokoh dalam *shot* tersebut (Zoebazary, 2010). Penjelasan jenis *shot* berdasarkan ukuran objek di atas mengasumsikan bahwa jenis *shot* yang digunakan adalah jenis *shot* ini.

2. *Two Shot (2S)*

Two shot menampilkan dua tokoh dalam komposisi yang sama (Mercado, 2011). Terdapat berbagai metode komposisi dalam pembentukan *two shot*. Pertama, *profile two shot*, di mana tubuh subjek direkam dari samping, dan biasanya kedua subjek saling berhadapan. Kemudian ada juga *the direct to camera two shot*, di mana tubuh kedua subjek menghadap lebih ke arah

kamera yang berada di depan kedua subjek daripada kepada satu sama lain. Selain itu ada *over the shoulder two shot*, di mana kamera diletakkan di belakang salah satu dari dua tokoh yang sedang saling berhadapan, biasanya digunakan untuk adegan dialog. Ada juga *the “dirty” single*, dilakukan ketika pembuat film ingin menunjukkan potongan dari tokoh A dalam *shot* yang dipenuhi tokoh B. Terakhir, *the power dynamic two shot (up/down)* adalah *shot* di mana salah satu tokoh berada lebih tinggi dibandingkan tokoh lainnya, membentuk *power dynamic/dinamika* kekuatan di antara kedua tokoh (Bowen, 2018).



Gambar 2.4. Contoh “dirty” single

(Sumber: *Grammar of the Shot* (Bowen, 2018))

3. *Three Shot* (3S)

Three shot menampilkan tiga objek dalam komposisi yang sama. Sama dengan *two shot*, *three shot* biasanya dilakukan dalam *medium shot* (Zoebazary, 2010). Berdasarkan penelitian “The Framing of Characters in Popular Movies” oleh Cutting (2015), ditemukan bahwa rata-rata, secara

komposisi, tokoh dalam *one shot* dan tokoh sentral dalam sebuah *three shot* mengambil tempat tepat di bagian tengah layar.

4. *Group Shot* (GS)

Group shot menampilkan objek dengan jumlah melebihi pembahasan sebelumnya yaitu lebih dari tiga objek (Zoebazary, 2010). *Group shot* mengutamakan suatu kelompok orang sebagai objek gambar (Achlina & Suwardi, 2011). Komposisi dalam kelompok dibentuk berdasarkan pada bentuk environment dan ukuran setiap individunya (Bowen, 2018).

2.4. Perancangan *shot*

Sebagai sebuah karya seni visual, perancangan *shot* dibuat untuk menarik reaksi dan emosi dari penontonnya. Namun sebagai medium untuk menyampaikan cerita, *shot* juga harus dirancang untuk memberi kejelasan dari cerita yang akan disampaikan. Untuk mencapai tujuan – tujuan tersebut, terdapat berbagai elemen yang perlu dipertimbangkan dalam perancangan *shot* (Paez & Jew, 2013). Berikut adalah elemen – elemen tersebut.

2.4.1. Komposisi

Komposisi adalah pengaturan yang dilakukan secara sengaja terhadap bagian – bagian artistik yang dipilih dari karya seni yang sedang dibuat. Dalam pembuatan *shot*, komposisi mengatur segala hal yang berada dalam *shot* dan bagaimana mengisi *shot* tersebut dengan objek dan informasi. Hal pertama yang perlu dilakukan dalam perancangan *shot* adalah penentuan aspek rasio yang kemudian menentukan bentuk bingkai (*frame*) sebuah *shot* (Bowen, 2018).

Komposisi memperhatikan peletakan objek dalam bingkainya. Pembingkaiannya objek tersebut berdasarkan jarak objek terhadap posisi kamera dapat juga disebut *framing* (Suantarai, 2016). Keputusan mengenai peletakan ini di dalam *frame* kemudian membantu membentuk *subtext*, dan membantu gambar di dalam *shot* yang dihasilkan memiliki keindahan, keseimbangan, dan keteraturan (Bowen, 2018).

Salah satu elemen yang mengatur sebuah komposisi adalah elemen garis, baik itu garis lurus maupun garis melengkung. Elemen garis dapat membantu penonton melihat bentuk dan pola, mengarahkan perhatian dan membagi layar (Bowen, 2018). Berikut adalah beberapa jenis elemen garis:

1. Garis Horizon

Horizon adalah garis yang terbentuk di antara bumi dan langit. Garis ini juga dapat terbentuk di dalam ruangan, di tempat di mana lantai bertemu dengan dinding dan langit-langit bertemu dengan dinding. Garis horizon membantu penonton mengetahui posisi dan orientasi lokasi dalam film tersebut. Biasanya garis horizon diusahakan untuk membentuk garis lurus yang sejajar dengan layar. Dalam sebuah komposisi, garis horizon dapat digunakan untuk membagi layar menjadi 2 bagian. Garis horizon yang sejajar biasanya memberi makna kestabilan, ketenangan, dan keteraturan (Bowen, 2018).

2. Garis Vertikal

Jika garis horizon berada di posisi yang sejajar dengan layar, maka semua garis vertikal yang ada harus berada di posisi tegak lurus, sejajar dengan bagian kiri dan kanan layar. Garis vertikal dapat terbentuk dari berbagai hal seperti ujung tembok, pohon, tiang telepon dan sebagainya. Garis vertikal ini dapat diasosiasikan dengan kekuatan, tinggi, keagungan, atau kekakuan dan keteguhan.

Sebuah garis vertikal dapat digunakan untuk membagi layar dengan ukuran yang berbeda tergantung pada peletakannya. Pembagian ini dapat digunakan untuk membagi dunia dalam film tersebut atau tokoh dari tokoh lain, baik secara literal atau kiasan. Rangka pintu atau bingkai juga dapat melakukan hal yang serupa. Jika di dalam sebuah komposisi hanya terdapat garis horizontal dan diagonal, tokoh di dalamnya akan tampak terkurung. Hal ini kemudian dapat digunakan untuk mencerminkan keadaannya dalam cerita secara *subtext* (Bowen, 2018).

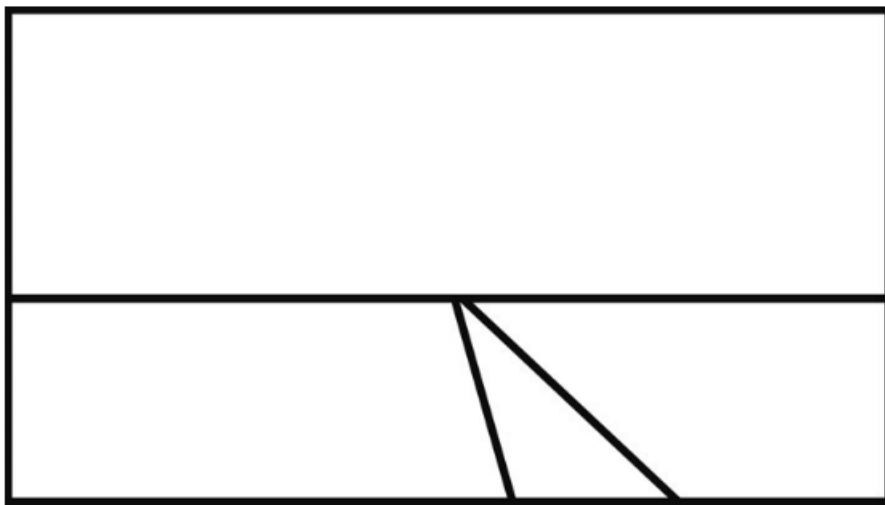


Gambar 2.5. *Shot* tanpa kedalaman

(Sumber: *Grammar of the Shot* (Bowen, 2018))

3. Garis Diagonal

Garis diagonal adalah garis yang tidak tegak lurus maupun sejajar pada layar. Penggunaan garis diagonal dalam layar dapat digunakan untuk menambahkan kedalaman dan membantu penonton fokus pada kedalaman tersebut seperti pada gambar di bawah. Kedua garis diagonal tersebut dapat digunakan untuk menggambarkan sebuah jalan, rel kereta, atau sungai. Tempat di mana kedua garis tersebut bertemu dikenal dengan nama “*vanishing point*”. Keberadaan *vanishing point* ini kemudian membentuk ilusi jarak/kedalaman dalam pikiran penonton.



Gambar 2.6. Garis diagonal membentuk ilusi kedalaman

(Sumber: *Grammar of the Shot* (Bowen, 2018))

Penggunaan garis diagonal ini paling mudah terlihat dalam bentuk-bentuk linear seperti bangunan, jalan, atau tangga, namun kurang terlihat pada benda yang kurang jelas bentuknya seperti langit, laut, atau batu. Salah satu penggunaan garis diagonal untuk mengatur mata penonton adalah

dengan menggunakan tangga dalam sebuah *shot*. Tangga dapat digunakan untuk menunjukkan perbedaan kekuatan atas-bawah dan membawa mata penonton ke dalam atau keluar dari kedalaman layar tersebut.

4. Garis Lengkung

Garis lengkung memiliki fungsi yang mirip dengan garis diagonal. Dalam sebuah komposisi, garis lengkung dapat membantu membawa mata penonton pada kedalaman dalam sebuah *shot*, membagi layar, membentuk perasaan kesatuan, atau menetapkan arah pergerakan atau aliran energi yang tersirat. Garis lengkung dapat mengalir dan halus, membuat penonton merasa tenang dan nyaman dengan menunjukkan hubungan yang natural.



Gambar 2.7. Contoh Garis Lengkung

(Sumber: *Grammar of the Shot* (Bowen, 2018))

Salah satu penggunaan garis dalam komposisi adalah untuk membagi layar. Pembagian (*framing region*) ini dapat dilakukan dengan beberapa bentuk seperti:

1. *9-split*

Pembagian ini dilakukan dengan cara membagi layar menjadi 3 bagian secara vertikal dan horizontal sehingga menghasilkan 9 bagian yang sama besarnya. Bagian-bagian ini kemudian diberi nama R9_1 hingga _9, dengan R9_1 adalah bagian atas kiri layar dan R9_9 adalah bagian bawah kanan layar. Ilustrasi untuk pembagian muncul sebagai garis berwarna merah dalam gambar di bawah.

2. *4-split*

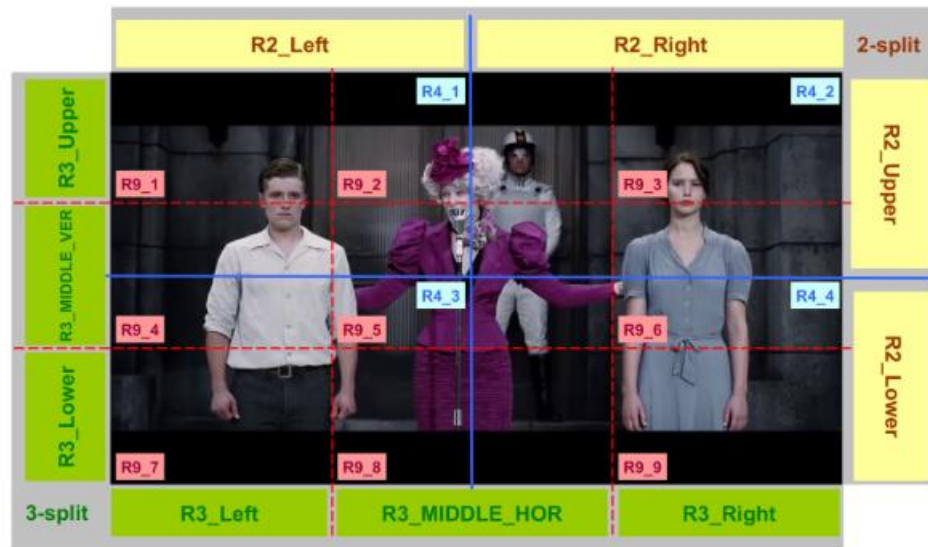
Pembagian ini dilakukan dengan membagi layar menjadi 2 bagian sama besar secara horizontal dan vertikal. Penamaan dalam pembagian ini adalah R4_1 hingga R4_4, dengan R4_1 adalah bagian kiri atas dan R4_4 adalah bagian kanan bawah. Ilustrasi untuk pembagian ini terdapat pada garis biru pada gambar di bawah.

3. *3-split horizontal/vertical*

Dalam pembagian ini, layar dibagi menjadi 3 bagian sama besar secara horizontal/vertikal. Jenis pembagian ini dapat dilihat pada label berwarna hijau dalam gambar di bawah.

4. *2-split horizontal/vertical*

Dalam pembagian ini, gambar dibagi menjadi dua bagian sama besar secara horizontal/vertikal. Pembagian ini dapat dilihat pada label kuning dalam gambar di bawah.



Gambar 2.8. Contoh Pembagian Daerah pada Layar

(sumber: *Thinking Like a Director: Film Editing Patterns for Virtual Cinematographic Storytelling* (Wu et al., 2018))

Untuk memilih bagian di mana seorang tokoh berada, dapat dilakukan dengan berfokus pada bagian paling penting dari tokoh tersebut. Hal ini biasanya berarti bagian muka dan mata dari seorang tokoh atau posisi lengan dan kakinya (Wu et al., 2018).

Dalam perbandingan hubungan antara komposisi dalam dua/lebih *shot* yang muncul beriringan, tokoh yang berada di daerah yang sama menandakan sebuah persetujuan, hubungan kepercayaan antara tokoh, atau perasaan kasih sayang. Sementara, tokoh yang berada di sisi yang berbeda dalam pembagian kiri dan kanan membawa makna permusuhan antara tokoh seperti yang dapat dilihat dalam gambar di bawah (Wu et al., 2018).



Gambar 2.9. Contoh perbandingan posisi tokoh antara *shot*

(sumber: *Thinking Like a Director: Film Editing Patterns for Virtual Cinematographic*

Storytelling (Wu et al., 2018))

Selain dasar-dasar komposisi tersebut, berikut adalah beberapa jenis peraturan komposisi dalam film:

1. *Rule of Third*

Dalam komposisi *Rule of Third*, layar dibagi menjadi 9 bagian sama besar, seperti pembagian *9-split* di atas. Subjek kemudian diletakkan di salah satu garis horizontal atau pada titik perpotongan di mana garis horizontal dan garis vertikal tersebut bertemu. Subjek disini berarti daerah yang menarik perhatian bagi penonton seperti wajah tokoh terutama pada daerah di antara kedua mata tokoh tersebut (Bowen, 2018).

2. *Balanced /Unbalanced*

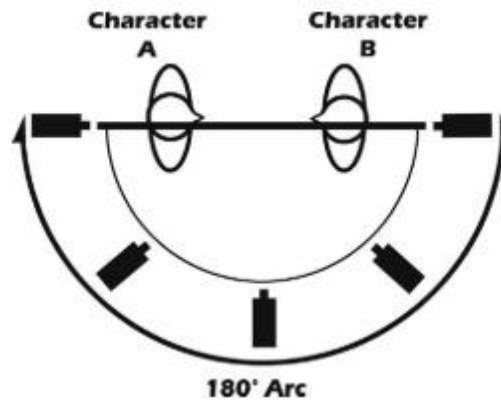
Balance adalah pembagian setara dari pengaruh visual dalam sebuah karya (Eenoo, 2013). Menurut Mercado (2011), komposisi seimbang (*balanced*) adalah komposisi *shot* di mana terdapat dua objek yang diletakkan dengan jumlah yang seimbang pada kedua bagian layar (kiri-kanan), sementara *unbalanced* hanya berkonsentrasi pada satu sisi dari layar tersebut.

Komposisi *balance* dapat menunjukkan makna keteraturan, sementara komposisi *unbalanced* dapat menunjukkan situasi yang tertekan.

Komposisi *unbalance* dapat juga disebut sebagai *asymmetrical balance*. Komposisi ini terkesan kasual, membentuk komposisi yang lebih menarik dan dinamik dibandingkan dengan komposisi *balanced (symmetrical)* karena komposisi ini melibatkan penonton sebagai penyelidik ke dalam karya tersebut, dibawa melalui komposisi (Eenoo, 2013).

3. *180° Rule*

Menurut Wu et al. (2018), *180° rule* adalah peraturan mengenai kontinuitas untuk tidak melewati garis imajiner yang terbentuk di antara dua tokoh dalam layar. Bowen (2018), menjelaskan bahwa jika pada *shot* pertama terdapat dua tokoh di mana tokoh 1 berada di sisi kiri layar dan tokoh 2 berada di sisi kanan layar, kedua tokoh harus tetap berada di sisinya masing-masing meski *shot* dan sudut kamera berubah untuk memastikan kontinuitas posisi tokoh tetap berjalan. Oleh karena itu, kamera harus tetap berada pada satu sisi dari kedua tokoh seperti yang terlihat dalam gambar di bawah.



Gambar 2.10. Letak kamera dalam peraturan 180°

(Sumber: *Grammar of the Shot* (Bowen, 2018))

Jika kamera tidak menaati peraturan ini, maka terjadi hal yang disebut sebagai “*crossing the line*” (melewati garis), hal ini akan menyebabkan kontinuitas dan hubungan antara *shot* terpotong. Pengecualian dari peraturan ini adalah jika salah satu tokoh bergerak. Pergerakan tokoh menyebabkan perubahan pada posisi garis imajiner tersebut, sehingga memperbolehkan kamera bergerak melewati garis yang terbentuk sebelumnya.

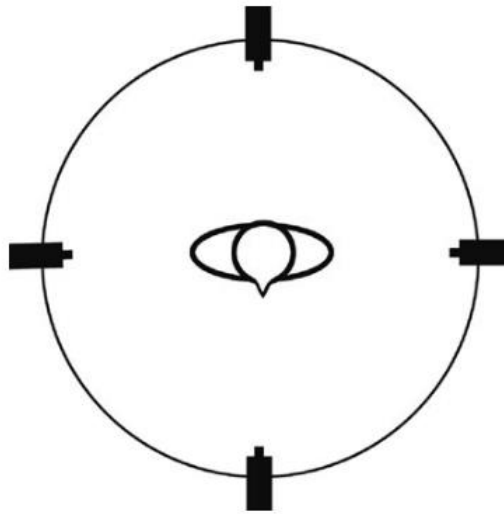
Pengecualian lainnya adalah dengan membuat *shot* kedua berada tepat di ujung dari garis batas tersebut. Hal ini membentuk *shot* netral yang memperbolehkan kamera untuk bergerak melewati batas imajiner tersebut. Hal ini dapat juga dilakukan dengan memasukkan *shot* lain berisi objek atau tokoh lain yang berada di lokasi yang sama, menyebabkan perpindahan fokus penonton pada posisi kedua tokoh (Bowen, 2018).

4. *Focal Point*

Paez & Jew (2013) menyatakan bahwa *focal point* adalah sebuah titik dalam layar yang mampu mengarahkan penonton kepada objek yang ingin ditunjukkan sebagai pusat perhatian dari sebuah *shot*. Pada umumnya, *focal point* dapat ditentukan dengan meletakkan sebuah unsur mencolok dalam *frame* yang membuat penonton memusatkan perhatiannya pada unsur tersebut.

2.4.2. Sudut Kamera

Sudut kamera adalah pengambilan gambar berdasarkan sudut/posisi kamera terhadap subjek yang direkam (Suantarai, 2016). Sudut kamera dapat dibagi menjadi dua berdasarkan arah di mana kamera tersebut membentuk sudut terhadap subjeknya, yaitu horizontal dan vertikal. Sudut kamera horizontal membentuk sudut di daerah horizontal, sementara sudut kamera vertikal membentuk sudut di daerah vertikal (Bowen, 2018).



Gambar 2.11. Lingkaran sudut kamera horizontal dari sudut pandang atas

(Sumber: *Grammar of the Shot* (Bowen, 2018))

2.4.2.1. Sudut Kamera Horizontal

Terdapat beberapa metode untuk menamai sudut-sudut yang terdapat dalam sudut kamera horizontal, seperti penggunaan nama sudut (metode 360°), penggunaan sudut dalam jam dengan mengandaikan subjek sebagai titik tengah dan kamera sebagai jarum jam pendek (metode muka jam/*clockface*), dan penggunaan jumlah bagian dari subjek yang tampak dalam kamera (metode posisi kamera) (Bowen, 2018). Untuk selanjutnya, akan digunakan metode posisi kamera untuk menyebutkan sudut yang digunakan kamera tersebut.

Dalam sudut kamera horizontal, biasanya kamera bergerak dalam sudut 45° menghasilkan lima jenis perspektif. Berikut adalah pembagiannya:

1. *Frontal View*

Frontal view merupakan sudut di mana kamera berada persis di depan tokoh pada sudut 0° . *Frontal view* dalam film fiksi biasanya digunakan ketika subjek sedang berpikir atau berbicara, berjalan ke kamera, atau menyetir. Perspektif ini memberikan banyak informasi mengenai tokoh, namun hasil rekaman dapat terlihat datar dan kurang memiliki dimensi yang dinamis (Bowen, 2018).

2. $\frac{3}{4}$ *Front*

Dalam pandangan $\frac{3}{4}$, kamera membentuk sudut 45° terhadap objek (Suantarai, 2016). Sudut ini kemudian dibagi kembali menjadi $\frac{3}{4}$ *front* dan *back*. $\frac{3}{4}$ *front view* adalah sudut paling umum dalam perekaman film fiksi. Sudut ini dapat menunjukkan ekspresi wajah dan pergerakan tangan tokoh serta memberi dimensi kedalaman ke dalam *shot*.

3. $\frac{3}{4}$ *Back*

Sementara, $\frac{3}{4}$ *back*, dikenal juga sebagai *over-the-shoulder (OTS) shot*, di mana kamera dapat melihat melalui bahu tokoh dan menunjukkan kepada penonton apa yang tokoh tersebut lihat. Dalam perspektif ini, penonton diajak untuk berpikir dan merasakan seakan mereka adalah tokoh tersebut (Bowen, 2018).

4. *Profile*

Profile/pandangan samping memposisikan kamera tepat di samping objek (Suantarai, 2016). Perspektif ini menunjukkan bagian tubuh atau gaya pakaian yang menonjol seperti hidung, mulut, atau hiasan rambut. Karena perspektif ini tidak dapat memperlihatkan seluruh ekspresi wajah dan mata tokoh, perspektif ini dapat membentuk perasaan tidak percaya, muka dua, penyendiri atau rahasia. Sulit bagi penonton untuk membuat hubungan perasaan terhadap tokoh dalam perspektif ini. Namun, dalam *two shot*, perspektif ini dapat digunakan sebagai cara efektif untuk menunjukkan kedua tokoh berinteraksi dalam satu bingkai yang sama (Bowen, 2018).

5. *Behind/Reverse*

Behind/reverse, dikenal juga sebagai *the full back view*, merekam dari sudut 0° tepat di belakang tokoh. Wajah tokoh tidak tampak dari perspektif ini sehingga membuat pemikiran, perasaan, dan tujuan tokoh yang terekam tersembunyi. Perspektif ini juga dapat meningkatkan tingkat penasaran penonton atau membawa penonton ke tempat selanjutnya (Bowen, 2018).

2.4.2.2. Sudut Kamera Vertikal

Sementara itu, sudut kamera secara vertikal dapat dibagi menjadi 3, yaitu *high angle*, *medium angle*, dan *low angle*. *High angle* adalah ketika kamera diletakkan di atas dan melihat ke bawah terhadap objek utama.

Medium angle adalah ketika kamera diletakan di *eye level* objek utama. Sementara *low angle* adalah ketika kamera diletakan di bawah dan melihat ke atas terhadap objek utama (XU et al., 2019). Berikut penjabaran lebih dalam mengenai ketiga *shot* tersebut:

1. *High Angle*

Tokoh yang direkam dalam *shot high angle* akan dilihat oleh penonton sebagai kecil, lemah, berada di posisi yang kurang kuat, hingga terperangkap. Namun jika *shot* tersebut adalah *shot* sudut pandang (POV) dari sebuah tokoh yang sedang berada di posisi yang lebih tinggi, *shot* tersebut dapat menunjukkan bahwa tokoh tersebut berada di posisi yang lebih tinggi dan lebih kuat oleh karena itu. Jika kamera melihat ke bawah dalam sudut yang mendekati 0° (melihat langsung ke bawah), sudut tersebut dapat juga disebut sebagai *bird's eye view/God view*, dan memberikan perasaan mengamati sebagai entitas dari dunia lain seperti hantu, alien, dan sebagainya. Namun jika tokoh tersebut sedang berbaring dan menatap ke atas, sudut ini menjadi natural karena dapat menunjukkan keseluruhan wajah tokoh tersebut, sesuatu yang tidak dapat dicapai dari sudut lain (Bowen, 2018).

2. *Low Angle*

Berbanding terbalik dengan *high angle shot*, tokoh yang direkam dalam *low angle shot* tampak lebih besar, lebih penting, dan lebih kuat. Jika sudut pandang ini digunakan sebagai *shot* sudut pandang, *shot*

tersebut dapat menunjukkan bahwa tokoh tersebut sedang terpesona, menghormati, atau menakuti hal yang terekam (Bowen, 2018).

3. *Medium Angle/Neutral Angle*

Terakhir, *medium angle/neutral angle shot* adalah *shot* yang diambil dengan kamera berada di daerah yang tingkat ketinggian yang sama dengan mata subjek yang direkam. Posisi ini memberikan kesan netral dan membuat penonton dapat membuat hubungan dengan tokoh tersebut secara setara (Bowen, 2018).

2.4.2.3. Dutch Angle

Selain itu, terdapat juga *dutch angle/dutch tilt/canted angle/oblique angle shot*. *Shot* ini memiliki ciri-ciri garis horizon yang miring, menyebabkan semua benda vertikal yang seharusnya lurus ke atas menjadi miring. Hal ini membentuk perasaan aneh dan memberi tanda “ada sesuatu yang tidak beres” kepada penonton. Sudut ini biasanya digunakan ketika ada tokoh yang sakit atau ada situasi yang tidak beres dalam *shot* tersebut (Bowen, 2018).

2.4.3. Pergerakan

2.4.3.1. Pergerakan Kamera

Untuk membuat *shot* lebih dinamik, selain dengan objek yang bergerak, kamera dapat turut serta dalam pergerakan tersebut. Berikut adalah pembagian jenis pergerakannya:

1. *Handheld*

Handheld adalah pergerakan kamera yang terjadi dikarenakan kamera digunakan tanpa menggunakan alat bantu sehingga terjadi guncangan natural dari tangan perekam. Hal ini menghasilkan *shot* yang tampak natural (direkam tanpa alat bantu) dan subjektif. Gerakan kamera ini biasanya tampak dalam film dokumenter dan berita, film amatir, dan adegan aksi. Penggunaannya dalam adegan aksi adalah untuk membentuk visual yang terasa tak terkontrol dan energik. Hal ini dapat membantu membentuk perasaan tegang dan penasaran dalam diri penonton (Bowen, 2018).

2. *Pan dan Tilt*

Gerakan *panning* mengacu pada poros horizontal pada kamera dan pergerakannya ke kanan/kiri. Untuk pergerakan pada poros vertikal (atas-bawah), disebut sebagai *tilting*. Selain ini, terdapat juga pergerakan kamera yang menggabungkan gerakan *pan* dan *tilt*. Gerakan ini menghasilkan gerakan diagonal, salah satu contohnya adalah gerakan kamera dari kanan bawah ke kiri atas (Bowen, 2018).

Gerakan *pan* dan *tilt* terasa seperti gerakan kepala yang sedang melihat sekitarnya. Karena menggerakkan kepala merupakan aksi yang dilakukan manusia secara sadar, biasanya pergerakan kamera *panning/tilting* dilakukan dengan sejenis “motivasi” dalam pergerakannya seperti misalnya seekor burung yang sedang terbang.

Jika tidak, penonton akan merasa seperti sudut pandang tersebut bergerak tanpa alasan (Paez & Jew, 2013).

Secara tradisional, pergerakan *pan*, *tilt*, atau *pan-tilt* harus memiliki tiga komponen di dalamnya yaitu *start frame*, *camera movement*, dan *end frame*. *Start frame* adalah bagian statis di awal *shot*, dengan komposisi yang baik. Namun, untuk adegan aksi yang cepat, *start frame* bisa tidak digunakan. *Camera movement* adalah pergerakan kamera. Pergerakan kamera yang baik adalah pergerakan yang halus dan tetap, serta memimpin pergerakan objek yang ada. Terakhir, *end frame* adalah bagian *shot* setelah pergerakan kamera selesai. Sama seperti *start frame*, *end frame* adalah *shot* statis dengan komposisi yang bisa berdiri sendiri (Bowen, 2018).

3. *Crab*

Crab adalah pergerakan yang terbentuk dari kamera dengan menggunakan *dolly* untuk menggeser kamera ke kiri dan kanan selama merekam secara paralel dengan gerakan yang terjadi. Meskipun kamera bergerak paralel dengan gerakan tokoh, posisi kamera dalam pergerakan ini adalah tegak lurus terhadap tokoh tersebut. Dalam gerakan *crab dolly* secara tradisional, kamera bergerak dengan kecepatan yang sama dengan pergerakan tokoh (Bowen, 2018).

4. *Truck in / Truck out*

Approaching adalah tipe *shot* di mana kamera bergerak mendekati objek dari posisi awalnya. Sebaliknya, *back-type* adalah tipe *shot* di mana kamera bergerak menjauhi objek dari posisi awal (Xu et al., 2016). *Approaching* dan *back-type* lebih umum dikenal sebagai *push in/push out* atau *truck in/truck out shot*. *Trucking/Pushing* mengacu pada pergerakan maju/mundur dari kamera (Paez & Jew, 2013). Menurut Bowen (2018), pergerakan ini dapat juga disebut sebagai *dolly in/dolly out* atau *track in/track out*.

Tracking sendiri telah berubah makna menjadi setiap jenis *shot* yang mengikuti, memimpin atau bergerak bersamaan dengan pergerakan tokoh di dalam *shot*. Saat ini *tracking* berarti pergerakan kamera di mana kamera terus berada di posisi yang sama terhadap subjek yang bergerak (Bowen, 2018).

5. *Zoom*

Pergerakan *zoom* tampak mirip dengan pergerakan *trucking* sebelumnya. Perbedaannya terdapat pada teknik pembuatannya. *Zoom* dilakukan dengan mengganti *focal length* dari sebuah lensa *zoom* pada kamera yang sedang merekam. Hal ini menghasilkan ukuran objek yang berbeda, dengan perubahan ukuran yang konsisten dan tetap. Namun, pergerakan ini tampak lebih tidak natural dibandingkan dengan gerakan *trucking* dikarenakan tidak adanya perubahan perspektif dalam pergerakan *shot* (Bowen, 2018).

6. *Developing shot*

Developing shot adalah *shot* yang menggabungkan pergerakan-pergerakan yang ada sebelumnya, seperti *shot* di mana tokoh bergerak diikuti oleh kamera dengan *dolly* yang kemudian bergerak naik dan mengganti *focal length*-nya. *Shot* jenis ini lebih sulit untuk dibuat namun dapat menghasilkan *shot* yang lebih dinamis dan lebih menarik secara visual. Masalah yang sering muncul dalam pembuatan pergerakan kamera ini adalah perubahan fokus kamera selama pergerakannya (Bowen, 2018).

2.4.3.2. Pergerakan Tokoh

Jenis pergerakan yang kedua adalah pergerakan tokoh dalam *shot*. Salah satu peraturan yang mengatur pergerakan seorang tokoh adalah peraturan kontinuitas gerakan. Jika sesuatu bergerak dari kiri ke kanan layar, maka pada *shot* selanjutnya, objek tersebut tetap harus bergerak dari kiri ke kanan layar (Wu et al., 2018).

Pengaturan pergerakan tokoh dalam film biasanya dikenal dengan sebutan "*blocking*". Pergerakan tokoh dapat dilakukan secara horizontal (kiri-kanan dan sebaliknya) untuk menunjukkan arah. Sementara pergerakan tokoh dari depan-belakang dan sebaliknya menambahkan ilusi kedalaman dan membawa fokus penonton pada kedalaman dalam layar (Bowen, 2018).

2.4.4. Fokus

Fokus dalam pembahasan ini berhubungan dengan nilai fokus pada lensa kamera. Lensa kamera diberi nama dalam milimeter dan lensa yang berbeda akan memiliki nilai *focal length* dan *depth of field* yang berbeda. *Focal length* adalah jarak di mana subjek dapat terlihat jernih/fokus dari lensa. Sementara *depth of field*, adalah bentang jarak di mana subjek dapat terlihat jernih dari lensa (Paez & Jew, 2013).

Secara umum, terdapat tiga jenis lensa kamera dengan jenis fokus yang berbeda-beda. Berikut adalah penjelasannya:

1. *Long Lens (Narrow-angle Lens)*

Long lens adalah jenis lensa dengan nilai di atas 40 mm. Penggunaan lensa ini menyebabkan bentang jarak fokus yang pendek dan jauh. Sementara gambar yang dihasilkan tertekan dan perspektifnya terkesan datar. Hal ini menyebabkan lensa ini baik digunakan untuk adegan aksi karena lensa ini dapat membentuk ilusi kontak antara tokoh meskipun kenyataannya tidak terjadi kontak (Paez & Jew, 2013).

2. *Short Lens (Wide-angle Lens)*

Berbanding terbalik dengan *long lens*, *short lens* adalah lensa dengan nilai 15 – 40 mm. Lensa ini memiliki *depth of field* yang luas dan fokus yang pendek sehingga cocok digunakan untuk membentuk *establishing shot*. Selain itu, semakin kecil nilai lensanya, semakin besar distorsi yang terbentuk dalam lensa tersebut sehingga biasanya lensa ini tidak digunakan

dalam *close up* tokoh. Namun, distorsi ini dapat digunakan dalam *close up* gerakan film aksi seperti misalnya ketika gerakan tendangan ke arah kamera. Lensa dengan nilai lebih kecil lagi (lebih kecil dari 18 mm) disebut sebagai *fish eye lens* dan menghasilkan hasil yang tampak seperti melihat melalui semangkuk air (Paez & Jew, 2013).

3. *Zoom Lens*

Terakhir, lensa *zoom*, adalah lensa yang dapat berpindah fokus dan digunakan untuk membuat *rack focus* yaitu menggunakan fokus untuk menekankan pada satu objek, kemudian berpindah ke objek lainnya. Tipe *shot* ini membantu mengarahkan fokus penonton pada hal yang penting dalam *shot* tersebut (Paez & Jew, 2013).

2.5. Genre Film Aksi

Genre, terutama dalam dunia film, pada dasarnya adalah sesuatu yang masih menjadi perdebatan dalam definisinya. Leland Poague (1982), seperti dikutip oleh Barrowman (2019), menyatakan bahwa “Tidak ada konsep dalam pembelajaran film yang lebih penting dan problematik daripada konsep genre film.”. Di dalam artikel jurnalnya, Barrowman kembali menyatakan bahwa, sesuai dengan pernyataan Yvonne Tasker’s (1993), seperti dikutip Barrowman (2019), film aksi berada di dalam kategori “*mobile*” di mana batasannya tidak dapat digambarkan dengan jelas.

Lebih lanjut lagi, Barrowman kembali menyatakan bagaimana teori Gunning (1990) mengenai “*The Cinema of Attraction*” sering digunakan dalam

perdebatan mengenai film aksi secara tidak tepat. “*The Cinema of Attraction*” sendiri adalah film dengan dasar atas kemampuannya menunjukkan sesuatu. Hal ini berbeda dengan apa yang Gunning klasifikasikan sebagai “*The Cinema of Narrative Integration*” yang menurut Barrowman lebih tepat digunakan dalam membahas film aksi, sesuai dengan pernyataan Geoff King (yang juga dikutip Barrowman dalam artikel yang sama), bahwa film aksi lebih tepat diletakkan di daerah “*spectacular narratives*”.

Spectacular narratives adalah film dalam format naratif, namun juga mengintegrasikan atraksi visual. Film pertama yang mengintegrasikan kedua elemen tersebut adalah film aksi pengejaran (*chase film*). Gunning (1990) menyatakan bahwa film aksi pengejaran adalah film original dari genre naratif dalam film, membentuk model kausalitas dan naratif linear dengan dasar pengeditan kontinuitas.

Sementara menurut Burns (2009), film aksi dapat didefinisikan sebagai film yang memiliki formula dan komponen yang berisi konsep benar dan salah, orang baik dan jahat, aksi fisik, pertarungan, pengejaran, ledakan, *special effects* yang menakjubkan, penekanan pada penampilan, aksi, dan pahlawan melewati masalah dan bahaya untuk memenuhi misi yang penting. Beberapa orang terpelajar percaya bahwa film aksi memberikan hadiah kepada penontonnya berupa perasaan bahagia yang berlebihan sebagai hasil dari keadilan dan kemenangan sisi baik, perasaan seksual dari kegirangan yang terbentuk dan akhirnya terlepas di akhir, rangsangan dan hadiah melalui aksi dan efek serta inspirasi yang diberikan melalui pahlawan di dalamnya.