



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

1.1. Animasi

Menurut Bird (1997), animasi bukanlah suatu genre, melainkan suatu medium yang memungkinkan mengekspresikan genre. Menurut Blazer (2015), dapat dituturkan dengan menggunakan animasi secara tidak terbatas. Hal ini memungkinkan sutradara yang menggunakan animasi dalam menyampaikan cerita dapat lebih menyalurkan kreativitasnya. Sutradara dapat membuat tokoh imajinasinya mampu melawan hukum gravitasi, dapat mengubah bentuk tokoh, dan dapat mengekspresikan tokoh dalam medium animasi.

Selby (2013) menyatakan bahwa ‘animasi’ berasal dari bahasa Latin yakni *animare*, yang berarti “memberi kehidupan” kepada benda mati melalui ilusi pergerakan. Ilusi pergerakan ini tercipta melalui sambungan gambar yang berseri yang jika dimainkan menciptakan suatu ilusi optik seakan-akan menghasilkan gambar yang tampak bergerak maju melalui ‘*persistence of vision*’. Konsep tersebut memaparkan bahwa mata penonton yang menangkap gambar-gambar tersebut bergerak cepat sehingga otak menganggap itu tampak seolah-olah hidup (hlm. 9).



Gambar 2.1. Studio Ghibli Spirited Away

Sumber: <https://www.awn.com/news/studio-ghibli-s-spirited-away-celebrates-15th-anniversary-two-day-theatrical-event>

2.2. Storyboard dan shot

Menurut Cristiano (2011) *storyboard* adalah tulang punggung suatu produksi. Alat yang membantu seorang sutradara memvisualkan pekerjaan yang akan ia hasilkan. *Storyboard* memberikan kesempatan kepada *director* untuk menyempurnakan script sebelum *shooting* dimulai. Ini menguntungkan bagi *director* untuk mencegah kesalahan dan membuang waktu (hlm. 2). Block (2008) menuturkan bahwa *storyboard* yang digambarkan dengan jelas harus sejalan dengan naskah cerita. Penggambaran *storyboard* ini menggambarkan isi dari suatu cerita. Bacher (2008) dalam tahap pembuatan *storyboard* merupakan tahap yang paling penting dalam film. Tahap ini memungkinkan kita untuk dapat menerjemahkan bahasa film menjadi *storyboard*. Biasanya *storyboard* animasi yang tidak menarik secara visual karena berisikan gambar-gambar. Dalam *storyboard* menggambarkan bidikan kamera, pilihan jumlah tokoh yang masuk ke dalam *frame*, arah cahaya, *props*, efek, diputuskan dalam *storyboard*.

Storyboard juga dapat digunakan sebagai alat penganggaran. Perusahaan produksi dapat mempelajari *storyboard* dan menentukan semua biaya dan keperluan film, serta merencanakan jumlah waktu yang dibutuhkan untuk pengambilan gambar. *Storyboard* akan membuat perusahaan produksi tahu bagaimana memilih lokasi, pameran, dan efek khusus, serta mengatur *shot*. Produser juga dapat menggunakan *storyboard* sebagai alat untuk memperoleh dana untuk sebuah film (hlm. 2).

Brown (2012) menyatakan bahwa *shot* membangun suatu adegan. Dalam *cinema*, perancangan *shot* yang kemudian disatukan secara runtut ini yang membangun suatu adegan dan menjadi sebuah film (hlm. 17). Selby (2013) menginterpretasikan *shot* sebagai ‘mata’ yang memberikan visualisasi kepada penonton. Namun, penyampaian visual ini memberikan emosi yang berbeda bagi tiap penonton. Maka dari itu, opsi *shot* yang akan dipakai pada adegan mesti diatur dengan baik. Dalam pemilihan *angle* kamera juga harus sesuai dengan pergerakan kamera dan memberikan ruang kreatif kepada sutradara untuk mendapatkan *shot* yang dikehendaki untuk mendukung jalannya penyampaian cerita pada penonton (hlm. 86-87). Berikut ini komponen-komponen untuk merancang *shot* yang penulis rangkum mengenai *shot*.

Katz (1991) menyatakan bahwa, setiap film adalah perpaduan unik dari bakat, kepribadian, dan tanggung jawab untuk tampilan film dibagi dalam berbagai tingkatan yaitu, desainer, sutradara, sinematografer, dan editor produksi. Dalam beberapa tahun terakhir, kecenderungan sutradara adalah untuk bekerja dengan seorang *storyboard* artist. Penting bagi seorang sutradara yang sangat

visual untuk mengambil alih sebuah gambar terlepas dari sistem kerja studio (hlm. 24).

2.2.1. *The Director's Role in Storyboarding*

Setiap film adalah perpaduan yang unik dari bakat, tokoh, dan tanggung jawab untuk membuat film. Dalam pembuatan film ada berbagai pekerjaan yang menentukan arah visual dari film tersebut, yaitu: desainer, sutradara, sinematografer, dan editor produksi. Kecenderungan bagi sutradara untuk bekerja secara langsung dengan seorang *storyboard artist* menjadi tanggung jawab seorang sutradara tersebut dalam merancang produksi. Sutradara selalu dapat mengambil alih gambar meskipun sistem kerjanya studio. Sutradara dalam *storyboarding* bertugas menentukan arah kamera, *blocking* adegan, komposisi, dan lain-lain yang berhubungan dengan visual suatu *shot* (Katz, 1991, hlm. 24) .

2.2.2. Jarak Kamera

Untuk mengambil gambar pada film dengan benar dan membuat *shot* menjadi bercerita, harus memperhatikan jarak kameranya. Hal ini tentu akan berguna pada pembuatan film (Kenworthy, 2013, hlm. vii). Maka dari itu, jarak kamera terdiri dari:

1. Establishing Shot

Menurut Brown (2012) bahwa *establishing shot* terdiri dari bidikan kamera yang menggambarkan *environment*. *Establishing shot* ini hampir mirip dengan *long shot*. Dengan *establishing shot* dapat menggambarkan di mana tokoh berada, letak geografis tempat tokoh berada,

memperlihatkan kemewahana pada *shot*, memperlihatkan keindahan pada lingkungan sekitar tokoh berada. *Establishing shot* dapat memberikan informasi yang kuat akan letak keberadaan tokoh (hlm. 18).

2. *Long Shot*

Menurut Thompson dan Bowen (2013) penggunaan *long shot* hampir sama dengan penggunaan *establishing shot*, *shot* sering dipakai untuk menarik perhatian penonton (hlm. 15). Menurut Brown (2012) bahwa dengan *long shot* adalah bidikan yang mencakup seluruh adegan. Dengan menggunakan *long shot* ini menggambarkan dengan *shot* yang lebih kecil. Namun, masih mencakup semua atau sebagian besar ruangan. Dengan *long shot* ini dapat memberikan penggambaran visual kondisi yang terjadi dengan memfokuskan ke *environment*. Penggambaran *environment* ini melalui *long shot* bertujuan untuk memberikan latar tempat kejadian berlangsung. Selain itu, dengan *long shot* memberikan penggambaran keindahan dengan memperlihatkan tata letak cahaya yang bersentuhan dengan *environment* dan tokoh secara keseluruhan pada adegan yang terjadi (hlm. 17).

3. *Medium shot*

Medium shot mirip seperti *long shot*. *Medium shot* memberikan visual dari pinggang seseorang sampai atas kepalanya. Pada *shot* yang menggunakan *medium shot*, biasanya digunakan untuk menunjukkan orang-orang sedang makan di meja restoran, seseorang yang membeli

soda. Dengan menjadi lebih dekat dengan adegan, kita bisa melihat ekspresi orang, detail berpakaian mereka, dan juga bisa melihat gestur tubuh mereka dengan lebih jelas. Dengan demikian kita menjadi lebih terlibat dalam apa yang mereka katakan dan lakukan, tanpa fokus pada satu tokoh tertentu atau detail tertentu (Brown, 2012, hlm. 20).

4. *Two shot*

Menurut Brown (2012) dengan menggunakan *two shot* berarti memasukkan dua orang dalam satu *shot* secara bersamaan. Interaksi antara dua tokoh dalam sebuah adegan adalah salah satu bagian paling mendasar dari bercerita. Jadi, *shot* ini akan sering digunakan untuk menampilkan adegan dua tokoh yang bercerita. Dua tokoh tidak harus diatur secara simetris dalam bingkai. Mereka mungkin saling berhadapan, keduanya menghadap ke depan, sama-sama menghadap jauh dari kamera, dan sebagainya. Metode ini cocok untuk digunakan dalam adegan berdialog. *Shot* ini menunjukkan adanya lawan bicara dengan memasukkan dua tokoh sekaligus dalam satu *frame*. *Two shot* ini hampir sama dengan *three shot* penerapannya. Dalam *three shot* memasukkan tiga orang dalam satu *shot* (hlm. 20).

5. *Close-up shot*

Close-up shot merupakan *shot* terpenting untuk menggambarkan ekspresi. Pada close-up umumnya digambarkan dari kantong baju sampai atas kepala. *Close-up* juga biasa digambarkan dengan menampilkan kerah

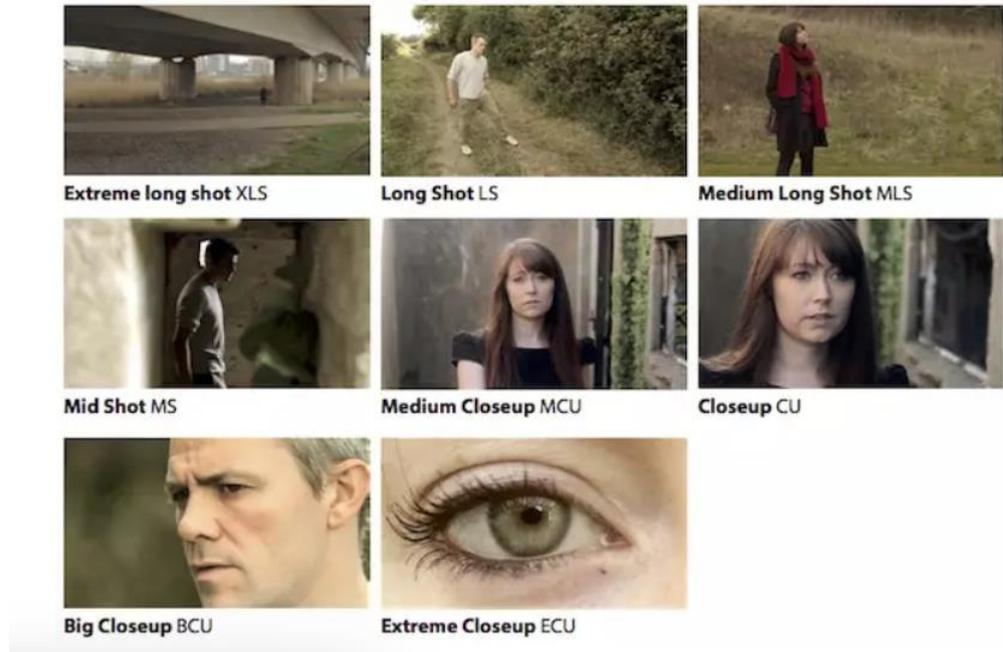
baju sampai bagian atas kepala. Penggunaan close-up ini juga dapat memotong bagian dahi, dagu, *framing* mata, hidung, dan mulut (Brown, 2012, hlm. 21).

6. *Extreme close-up*

Menurut Brown (2012) bahwa dalam *extreme close-up* hanya memfokuskan pada objek tunggal. *Exreme close-up* memfokuskan pada pengerakkan objek tunggal seperti: mata, hidung, mulut, telinga. Selain itu juga bisa dipakai untuk objek seperti getaran air, genangan, butiran air. *Extreme close-up* dapat memberikan keindahan dengan menampilkan detail dari hal-hal kecil yang susah divisualkan dengan *medium shot* (hlm. 21).

7. *Big close-up*

Menurut Thompson dan Bowen (2013), *big close-up* memperlihatkan wajah tokoh yang memenuhi *framing* dalam film. Detail wajah dari tokoh akan sangat terlihat dan terpampang jelas dalam *frame*. *Shot* ini memotong figure tokoh dan hanya memfokuskan pada bagian tubuh tokoh tertentu dan perasaan yang dialaminya (hlm. 20).



Gambar 2.2. Sudut Pandang Kamera

Sumber: <https://learnaboutfilm.com/film-language/picture/shotsize>



Gambar 2.3. Big Close Up

Sumber: <https://learnaboutfilm.com/film-language/picture/shotsize>

2.2.3. Sudut pandang kamera

Dalam film naratif terdapat banyak sudut pandang kamera.

Penggunaannya ini digunakan mengikuti subjek, mengungkapkan informasi cerita, dan menunjukkan suasana hati. Macam-macam sudut pandang kamera menurut Katz (1991) sebagai berikut:

1. *Eye Level*

Katz menyatakan dengan sudut pandang kamera *eye level* memberikan visual yang cenderung stabil dan dapat berfungsi sebagai kontras ke komposisi dinamis. Penggunaan sudut pandang kamera ini memberikan kesan pengelihatan setinggi pengelihatan pada penonton.

2. *High angle*

Marcado (2010) mengungkapkan bahwa dengan menggunakan sudut pandang kamera *high angle*, memungkinkan mengambil kamera dengan ketinggian tertentu dari subjek. Selain itu, penggunaan sudut pandang ini untuk memberikan kesan tokoh yang sedang lemah atau tidak berdaya (hlm. 9)

3. *Low angle*

Menurut Marcado (2010) penggunaan sudut kamera *low angle*, memungkinkan penonton menyaksikan visual dari arah bawah yang fokus lensanya mengarah ke atas subjek. Hal ini akan memberikan kesan kuat, tinggi, memiliki kontrol, dan percaya diri (hlm. 9).

2.2.4. Pergerakan kamera

Menurut Block (2008) pergerakan kamera dapat digunakan untuk meningkatkan atau mengurangi intensitas visual. Pilihan gerakan kamera dapat digunakan antara dua dimensi (geser, miring, *zoom*) dan tiga dimensi (*dolly*, *track*, *crane*). Perbedaan antara pergerakan kamera ini secara visual signifikan. Gerakan kamera tiga dimensi lebih menghasilkan keruangan dalam bidikan (hlm. 181). Menurut Brown (2012) seiring dengan *editing* sekuen gambar, kemampuan untuk menggerakkan kamera adalah aspek paling mendasar dalam membedakan film dan video dari fotografi, lukisan, dan seni visual lainnya.

Dalam menggerakkan kamera jauh lebih dari sekadar beralih dari satu *frame* ke *frame* lainnya. Pergerakan itu sendiri yang menciptakan gaya dan lintasan. Dalam hal ini berkaitan dengan semua kontribusi untuk menyampaikan suasana hati dan perasaan yang ingin disampaikan dalam *shot* (hlm. 210).

1. *Pan*

Shot untuk mengambil visual panorama. Istilah *pan* berlaku untuk gerakan *horizontal* kiri atau kanan. *Pan camera* yang cukup mudah dioperasikan dengan posisi kamera yang baik. Kamera diposisikan di atas tripod dan memegang kamera. Untuk mengambil gambar dengan *pan* dengan menggunakan bukaan rana 180 dan *frame rate* 24 atau 25 *fps*. Harus mengambil setidaknya 3 hingga 5 detik untuk objek bergerak dari satu sisi ke sisi *frame* lain (hlm. 212).

2. *Tilt*

Tilt merupakan gerakan miring ke atas atau ke bawah tanpa mengubah posisi kamera. *Tilt* berfungsi untuk memperlihatkan visual yang objeknya bergerak terbang ke atas atau jatuh ke bawah. Dengan menggunakan pergerakan kamera *tilt*, memberikan kesan tiga dimensi (hlm. 212).

3. *Handheld*

Handheld merupakan pergerakan kamera dengan menggunakan tangan. Dalam menggunakan Teknik *handheld* ini bisa juga dengan cara menahan kamera menggunakan bahu. *Handheld* sangat sering dipakai untuk membuat film, Dalam dokumentasi, penggunaan teknik *handheld* dapat memberikan kesan hidup pada adegan film dokumentasi (hlm. 216). Menurut Thompson dan Bowen (2013), pergerakan kamera *handheld* memberikan kesan personal. Dengan merekam menggunakan teknik *handheld*, tipe *shot* ini mampu memberikan perspektif atau *pov* dari orang lain.

4. *Crane Moves*

Crane moves merupakan pergerakan kamera dengan cara bergerak ke samping dengan fokus kamera tetap di depan. *Crane moves* menggunakan alat bernama *dolly*. Penggunaan teknik *crane moves* cocok digunakan untuk menampilkan adegan menari, dramatis. Dengan pergerakan kamera menggunakan teknik *crane moves* lebih menekankan pada sisi emosional antara tokoh dan menyampaikannya kepada penonton (hlm. 215).

5. *Counter moves*

Counter moves merupakan pergerakan kamera yang hanya bergerak dengan subjek, pergerakan kameranya akan menyesuaikan dengan kecepatan pergerakan pada subjek. Dalam hal ini, pergerakan kamera sangat bergantung pada subjek. Jika kamera kadang-kadang bergerak secara *independent* dari subjek, maka dapat terlihat titik balik dan elemen tambahan ke adegan. Tentu saja itu bisa menghasilkan gerakan yang dinamis dan energik dan lebih memperdalam adegan. Setiap kali kamera bergerak ke arah yang berlawanan, latar belakang tampak bergerak dua kali lipat kecepatan yang akan bergerak (hlm. 216).

6. *Dolly*

Dolly shot merupakan pergerakan kamera dengan menggunakan alat bantu. Alat ini dapat membantu mengoperasikan kamera dengan gerakan maju, mundur, dan belok yang halus. *Dolly* dapat berguna untuk menampilkan visual yang dramatis seperti kamera maju membelakangi tokoh (hlm. 218).

7. *Reveal Moves*

Menurut Kenworthy (2013), untuk memperkenalkan tokoh baru, bisa dengan menggerakkan kamera dengan *focus* pada orang lain yang kemudian berarah ke tokoh baru tersebut. Setelah itu, kamera harus *focus* dan bergerak maju ke arah tokoh baru tersebut sedekat '*close shot*'. Hal ini bertujuan untuk memberikan efek dominan pada tokoh tersebut, membuat penonton lebih sadar kalau tokoh tersebut akan berperan dalam film (hlm. 30).

8. *Tilt Reveal*

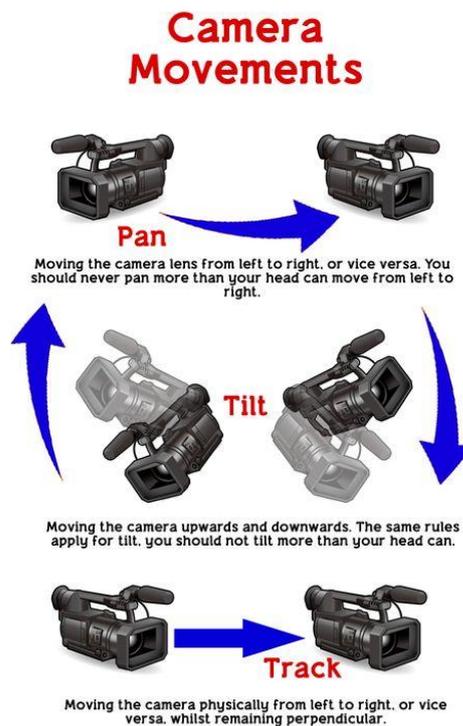
Menurut Kenworthy (2013), untuk menunjukkan pergerakan dari tokoh dan menunjukkan pergerakan tokoh lain di sekitarnya tanpa melakukan *cut* dengan *tilt* dan *reveal*. Dengan pergerakan kamera ini memberikan kesan kejutan yang akan dilakukan tokoh, sehingga penonton dapat lebih menikmati visual dalam filmnya. *Shot* ini sangat efektif karena bisa menggabungkan lebih dari satu *shot* sekaligus menjadi satu *shot* (hlm. 74).

9. *Angled Talk*

Ketika aktor berbicara, memperlihatkan *shot* mukanya untuk menampilkan adegan dialog dalam film. Hal ini memberikan kesan pada pembaca bahwa aktor sedang berbicara (Kenworthy, 2013, hlm. 146).

10. Track

Pada *track*, kamera akan menghadap ke arah aktor dan *focus* kamera akan memposisikan aktor untuk berada di tengah-tengah frame. *Movement Camera Track* ini bergerak dari kiri ke kanan atau sebaliknya.



Gambar 2.4. Shot berdasarkan gerakan kamera

Sumber: <https://sites.google.com/site/andreeanachedfpr1101>

2.2.5. Focus

Brown (2012) menyatakan bahwa, mata manusia cenderung menganggap segala sesuatu sebagai fokus, tetapi ini merupakan hasil dari interaksi mata / otak. Mata pada dasarnya adalah optik $f / 2$ dan dapat dianggap sebagai lensa "sudut lebar" yang cukup, sehingga sebagian besar dunia benar-benar *focus*. Tentunya dalam situasi yang terang benderang. Tetapi, kita tidak merasakan fokusnya bergeser secara konstan. Perpindahan *focus* yang dilakukan dari mata kita ini sangat halus. Ini dilakukan oleh otot-otot yang mengendalikan lensa mata.

Pergerakan lensa optik pada kamera untuk mengatur fokus pada lensa kamera sama dengan cara fokus pada mata kita bekerja. Otot-otot dari lensa mata

akan mengatur fokus pada mata kita. Jika melihat sesuatu yang sangat dekat dalam situasi yang remang-remang, latar belakang dari yang kita lihat akan terlihat sangat tidak jelas. Dengan melihat objek yang dekat dengan titik fokus mata, otak akan memusatkan perhatian pada objek yang lebih dekat dengan titik fokus. Inilah yang membedakan mata dengan kamera. Manusia memiliki fokus mental, yang merupakan kondisi hati nurani dan perhatian untuk memusatkan fokus mata kita. Sedangkan, kamera hanya merekam apa yang ada di depan lensa.

Focal length, menyusun komposisi, dan bahkan mengatur *lightning* adalah upaya untuk menciptakan fokus yang mengarahkan penonton untuk dapat menjiwai dan menikmati adegan dalam *shot*. Penggunaan kamera untuk meniru bagaimana mata dan otak bekerja sama untuk menceritakan kisah dan visual dalam meniru kita memandang kehidupan nyata.

Dasar teknis pengambilan gambar adalah sistem optik yang memproyeksikan gambar ke sensor film, yang disebut bidang gambar. Dalam lukisan, video, fotografi adalah tindakan mengambil pemandangan tiga dimensi yang kemudian dibawakan ke dalam bidang dua dimensi (hlm. 272).



Gambar 2.5. Focus

Sumber gambar: <https://www.digitaltrends.com>

2.2.6. Komposisi Shot

1. Rule of thirds

Brown (2012), *rule of thirds* dimulai dengan membagi bingkai menjadi tiga. *Rule of thirds* harus menyatakan bahwa titik awal yang tepat untuk setiap pengelompokan komposisi adalah dengan menempatkan titik-titik utama yang menarik dalam salah satu adegan dari empat persimpangan garis interior. Ini adalah pedoman kasar yang sederhana namun efektif untuk komposisi *shot* apa pun (hlm. 51).

2. Depth of field

Dalam *depth of field* menggunakan proyeksi gambar tiga dimensi. Bagian dari gambar ini berada dalam lingkaran jarak yang disebut dengan '*depth of field*'. *Shot* yang menggunakan ini dapat memberikan kesan ruangan tiga dimensi untuk menandakan dekat jauhnya latar tempat

adegan yang terjadi. Hal ini berguna untuk memberikan kesan keruangan yang tampak begitu nyata (Brown, 2013, hlm. 275).

3. *Headroom*

Brown (2013), menyatakan bahwa prinsip-prinsip tertentu berlaku terutama untuk mengambil *shot* aktor. Terutama dalam *shot medium* atau *close-up*. *Headroom* memberikan ruangan pada kepala. Dengan *headroom* memberikan space kepala pada ujung *frame*. Pada *headroom* memberikan ruang pada bagian bawah wajah dan leher. *Shot* ini juga memberikan gambaran bagian atas kepala (hlm. 52).

4. *Hitchcock's rules*

Hitchcock menekankan bahwa aturan dasar dari posisi dan pementasan kamera adalah pentingnya suatu objek dalam cerita harus sama dengan ukurannya dalam *frame* (hlm. 54). *Hitchcock's rules* menyatakan bahwa ukuran objek yang di fokuskan lensa harus sama besar ukurannya untuk menunjukkan seberapa pentingnya objek tersebut dalam *frame* (Brown, 2013, hlm. 29).

5. *Open and closed frame*.

Open frame adalah *frame* yang mendorong *focus* objek nya ke tepi *frame*. Pada open frame akan membuat *focus* objek *frame* terlihat lebih padat. *Closed frame* adalah *frame* yang tidak mendorong objeknya ke tengah dan memberikan ruang yang lebih banyak di berbagai sisi objek. *Closed frame* biasanya digunakan untuk memberikan komposisi yang

lebih formal. Meskipun kita melihat *frame* disini seperti foto diam, sebenarnya bergerak dinamis (Brown, 2013, hlm. 49)

6. *Depth of the frame*

Katz (1991) berpendapat bahwa penempatan subjek di depan kamera dengan menggunakan sistem pola dan mengatur aktor dalam film. Sutradara mempunyai wewenang untuk mengatur posisi para aktor. Dengan cara menggerakkan para aktor menggunakan beberapa pola dan posisi pementasan yang digabungkan dalam *shot*. Pendekatan ini menekankan titik-titik dalam ruang daripada ruang itu sendiri. Ini akan memberikan kontrol yang cukup besar atas elemen-elemen komposisi dalam *shot*. Dalam mengkesplorasi subjek pementasan sepenuhnya dapat menggunakan ruang adegan aktor bergerak (hlm. 229).

7. *Balance / unbalanced*

Marcado (2010) berpendapat bahwa objek yang ada dalam *frame* memberikan bobot visual. Bobot visual ini dapat terlihat dari segi ukuran, warna, posisi, dan tingkat keterangan. Dari segi posisi dari penempatan suatu objek fokus dapat mempengaruhi persepsi penonton. Dimungkinkan untuk membuat komposisi *balanced* saat objek fokus ada di tengah *frame* dengan latar belakang yang merata. Dalam *frame unbalanced* saat bobot visual diatur kompoisisinya tidak sejajar memberikan dampak ketidaknyamanan, kekacauan, dan ketegangan.

2.3. *Point of view*

Setiap pengambilan gambar pada film memvisualkan tentang sudut pandang yang menjadi titik fokus penonton. Dalam film naratif sudut pandang ini sangat penting karena dengan sudut pandang ini penonton dapat menafsirkan adegan apapun. *Point of view* menurut Katz, sebagai berikut:

1. *First Person Point of View*

Pada penggunaan sudut pandang ini, penonton akan mengamati adegan dalam film melalui sudut pandang orang pertama. Penonton akan mengamati film berdasarkan apa yang dilihat oleh pemeran dalam film.

2. *Third-Person Restricted Point of View*

Pada penggunaan sudut pandang ini, penonton akan mengamati adegan dengan sudut pandang orang ketiga. Sudut pandang orang ketiga memungkinkan penonton untuk dapat mengetahui apa yang tokoh dalam film lakukan dan juga pikirkan.

2.4. *Genre action*

Pratista (2017) menyatakan bahwa adegan aksi merupakan elemen yang sering digunakan dalam film. Film aksi merupakan film yang sering dipakai dalam film. Plot cerita memberikan adegan-adegan *action* yang menjadi dominan dalam film. Pada adegannya banyak menampilkan adegan berlari, pertarungan, dan kejar-kejaran yang memiliki rintangan di dalamnya. Selain itu, pada film *action* juga didampingi dengan suasana menegangkan dengan waktu dan tempo yang cepat (hlm. 43-44). Burns (2009) menyatakan bahwa film bergenre aksi

berisi rumus dan komponen seperti: orang baik dan orang jahat, tindakan fisik, perkelahian, ledakan, efek khusus, penekanan pada kinerja aktor, dan pahlawan yang mengatasi rintangan dan bahaya untuk mencapai misi moral (hlm. 6)

Kenworthy (2013) mengungkapkan bahwa salah satu cara untuk menangkap adegan *action* dan kejar-kejaran memerlukan beberapa pergerakan kamera yang berbeda. Ketika macam-macam pergerakan kamera itu disatukan, akan menjadi suatu adegan yang lebih menarik dan menegangkan. Pada *action shift*, digunakan dengan menambahkan pemotongan *shot* yang cepat. Pemotongan ini bertujuan untuk memberikan suatu kesan kecepatan dalam efek di kamera. Dalam *action shift* menggabungkan bidikan dan gerakan tokoh secara tidak terduga.

Aksi tidak selalu merupakan pergerakan yang cepat dalam setiap frame. Gerakan kejutan juga menjadi bagian terpenting. Dalam *misdirected motion* adegan menjadi seperti berhenti, aktor tidak bergerak. Pada saat di adegan itu aktor yang berhenti bergerak, kamera bergerak ke suatu titik fokus lain, yang kemudian setelah kamera berhenti, diikuti dengan pergerakan wajah aktor ke-arah fokus kamera. Hal ini akan memberikan efek kejutan kepada penonton.

Motion circle memanfaatkan pergerakan kamera yang memutar. Pusat fokus-nya ada pada tokoh yang ditempatkan di tengah. Kamera berputar mengelilingi fokusnya ini memutar, dan kecepatannya dapat diatur sesuai dengan pergerakan tokoh yang menjadi objeknya. Semakin cepat pergerakan putarannya, maka akan semakin cepat dan intens juga pergerakan tokoh. Jenis pergerakan *shot*

ini cocok untuk dijadikan transisi *shot* maupun pergerakan kamera dalam adegan pertempuran pada film aksi.

Turn cut merupakan bloking yang sederhana dan perpotongan yang cepat antara *shot*. Pada *shot* pertama menunjukkan tokoh membuat suatu keputusan dan *shot* kedua memperlihatkan aksi yang diambil tokoh tersebut. Pada *shot* pertama tokoh melihat ke kanan dan *shot* kedua ada tampilan dari tokoh yang menghadap ke kanan dengan kamera yang lurus di depannya. Yang dibutuhkan adalah waktu yang tepat dan pengarahannya yang baik agar transisi antara satu *shot* ke *shot* yang lainnya halus.

2.5. Continuity

Kontinuitas merupakan penggabungan pada *shot* saat editing dan saat bidikan kamera yang merekam *shot*. Selain bidikan kamera, kontinuitas juga sangat penting untuk memvisualkan cerita. Beberapa editing untuk membuat hubungan *shot* ke *shot* lainnya secara berurutan menjadi kontinuitas dapat menambahkan transisi seperti *fade-out*, *fade-in* untuk memberikan kesan pergeseran adegan (Magliano & Zacks, 2011).

Menurut Dancyger (2007), pertimbangan sudut kamera dan pergerakan kamera menentukan serangkaian bidikan yang berbeda dalam kontinuitas (hlm. 361). Pernyataan dari Dancyger ini kemudian diperkuat oleh Brown. Menurut Brown (2012), film dibuat dalam satu adegan dalam suatu waktu, dan direkam dalam satu waktu yang sama. *Continuity* adalah penyambungan tiap adegan dalam film yang direkam dari sudut pandang yang berbeda dalam satu waktu. Kesalahan *continuity* dapat berakibat fatal dalam penyambungan film. *Continuity* berarti

konsistensi logis dari cerita, dialog, gambar sehingga membuat kesan yang realitas dalam film. Maka dari itu, dalam *continuity* diperhatikan beberapa hal berikut: *content, movement, position, and time.*

Continuity of content menerapkan beberapa hal yg terlihat dalam adegan seperti pakaian, aktor, mobil, *background*, dan juga waktu. Dalam mendiskusikan *framing* film harus menetapkan dulu apa yang ada di dalam *frame*. Misalkan, dalam film ada gadis memakai topi berwarna merah, maka di *shot* berikutnya dalam waktu yang sama gadis tersebut akan memakai topi berwarna merah. Sampai diperlihatkan adegan dia melepas topi tersebut. Dalam hal ini penonton akan menangkap bahwa gadis tersebut berada dalam satu waktu yang sama, adegan yang sama, dan dengan pengambilan sudut pandang yang berbeda.

Continuity of movement dalam *shot* harus mempunyai gerakan yang sama di *shot* berikutnya. Brown memberikan contoh: ketika seseorang membuka pintu, walaupun diambil menggunakan perpektif *shot* yang berbeda, tetapi penggambaran adegannya harus sama dengan *timing* yang berbeda. Di *shot* pertama orang mendekati pintu, *shot* kedua terlihat tangannya memegang gagang pintu dan membuka pintu. Hal terpenting dari aspek *continuity of movement* ini adalah *screen direction*.

Continuity of position ini mengatur segala jenis props yang masuk dalam *frame*. Semua props yang masuk di dalam set adegan di awal, harus sama juga di adegan selanjutnya yang berada di dalam props tersebut. Jika ada kekurangan props di *shot* berikutnya, itu akan menjadi tidak *continuity*. Contohnya: ketika dalam adegan terdapat props gelas di sebelah kanan meja dan tidak dipindahkan

sama sekali dalam waktu yang sama. Maka, *shot* berikutnya yang bertempat di tempat tersebut, gelas itu harusnya tetap berada di sudut kanan meja.

Dalam *continuity of time* merujuk pada masalah dalam mengatur waktu. Dalam suatu adegan, waktu mempengaruhi *continuity* dari props dan konten. Misalkan, ketika ada dua tokoh yang sedang berbincang. Penyampaian adegannya, dapat dilakukan dengan *cutting shot*, padahal hal itu dilakukan dalam waktu yang sama. Bisa juga dari adegan pengejaran, ketika satu tokoh sudah memasuki ruangan dia membuka pintu lalu menutup pintu, tidak lama dari waktu itu, tokoh lain yang sedang mengejarnya membuka pintu yang sama dan masuk ke ruangan si tokoh yang sedang dikejanya. Untuk menyampaikan *continuity of time* bisa juga dari properti jam.

2.6. Obstacle

Seger (2010) menyatakan bahwa *obstacle* adalah titik aksi yang memaksa tokoh untuk membuat keputusan, mengambil tindakan terhadap suatu hambatan yang harus dilewati. *Obstacle* bekerja dengan cara sebagai berikut, menghentikan sejenak gerakan untuk kemudian tokoh masuk ke dalam rintangan tersebut. Dalam cerita, tokoh berkembang saat menghadapi rintangan. Dalam *obstacle*, hal ini menyebabkan adanya tindakan lanjut seperti bergerak menghindari serangan, merayu untuk mendapatkan sesuatu yang merupakan akibat dari Tindakan terakhir mengatasi rintangan. Dalam *obstacle* terdapat 3 hal yang harus diperhatikan: *set up*, *developed*, *result*. *Set up* merupakan kondisi yang ada pada rintangan, *developed* merupakan perkembangan tindakan sang tokoh terhadap suatu rintangan, dan *result* merupakan hasil dari tindakan sang tokoh.