

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Animasi

Selby (2013) menjelaskan bahwa “animasi” berasal dari bahasa latin yaitu *animare* yang dapat diartikan sebagai “memberi kehidupan” kepada benda mati atau tidak hidup melalui ilusi pergerakan. Ilusi pergerakan ini tercipta melalui sekumpulan gambar yang disusun berurutan yang jika dimainkan akan menciptakan suatu ilusi optik yang seakan – akan menghasilkan gambar yang tampak bergerak maju. Konsep tersebut memaparkan bahwa mata manusia yang menangkap gambar tersebut bergerak cepat sehingga otak manusia menganggap itu tampak seolah – olah hidup (hlm.9).

Williams (2001) menjelaskan animasi sudah dilakukan oleh manusia sejak 35.000 juta tahun yang lalu. Beliau juga mengatakan jika ditahun 1824 Peter Mark Roget menemukan prinsip *the persistence of vision*, prinsip ini dimaksud sebagai manusia bisa melihat gambar bergerak dalam waktu sementara. (hlm.11-13).

2.1.1. Animasi 2D

White (2012) menjelaskan bahwa animasi pertama di era modern melibatkan setiap gambar pada setiap bingkai yang digambar sedikit berbeda dengan yang sebelumnya , seperti flipbook kuno. Seiring dengan berjalannya waktu , penekanan animasi yang lebih besar ditempatkan pada gambar berskala lebih besar dengan dimulai menggambar diatas kertas dan difilmkan, diedit menjadi film animasi pendek. (hlm. 4).

Williams (2001) mengatakan Disney merilis animasi yang berjudul ‘*Snow White and The Seven Dwarf*’ sebagai animasi 2D yang memiliki durasi terpanjang di dunia yang bisa disebutkan sebagai *feature-length film*, dengan pengerjaan animasi yang singkat. (hlm. 19).

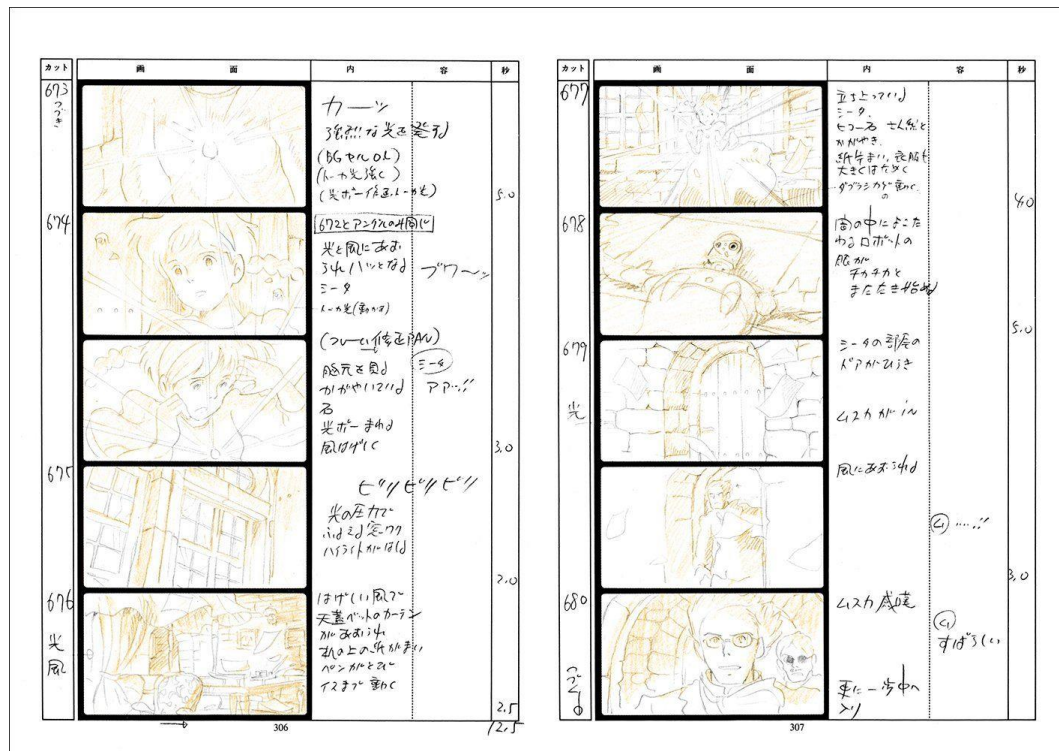
2.2. Storyboard

Storyboard merupakan ilustrasi sederhana dari sebuah film tentang gambaran visual film tersebut (Simon, 2007, hlm. 3), dengan adanya *storyboard* maka sutradara bisa menyampaikan ide cerita secara lebih mudah kepada orang lain dikarenakan sudah tertera visual yang ingin disampaikan oleh sutradara. *Storyboard* menjadi sebuah sarana untuk merancang visual yang akan dibuat dalam sebuah film secara *frame by frame* dan *shot by shot*.

Simon (2007) mengatakan Storyboard merupakan gambaran ilustrasi, seperti buku atau komik, tentang bagaimana produser atau sutradara membayangkan versi terakhir dari sebuah produksi yang akan terlihat. Storyboard juga merupakan bentuk komunikasi yang paling efektif antara sutradara dan kru lainnya. Storyboard mengarahkan kru untuk menghasilkan proyek yang sudah dirancang oleh sutradara. Setiap gambar yang sudah ada di *storyboard* menghubungkan semua informasi terpenting tentang setiap pengambilan gambar dan menentukan tampilan *shot* yang dapat dicapai oleh seluruh kru (hlm. 3).

Brown (2016) menjelaskan bahwa *shot* yang membangun suatu adegan yang ada. Perancangan *shot* yang kemudian disusun menjadi satu secara berturut-turut inilah yang membangun suatu adegan yang akan menjadi sebuah film. (hlm. 17). Bacher (2008) dalam tahap pembuatan *storyboard* merupakan tahap terpenting

yang ada dalam pembuatan film. Tahap inilah yang memungkinkan untuk dapat menerjemahkan bahasa film menjadi *storyboard*. (hlm. 2).



Gambar 2.1. Storyboard

Sumber: (*The Art of Howl's Moving Castle*, 2005)

2.3. Shot

Bowen (2013) menjelaskan bahwa shot menampilkan sebuah aksi dalam sudut pandang dan waktu tertentu. Sehingga dapat disimpulkan bahwa, shot memiliki cangkupan aspek objek yang luas, lokasi, perpektif dan waktu (hlm. 9). Selby (2013) menyatakan bahwa shot adalah sebagai “mata” yang dapat memberikan visualisasi kepada manusia. Penyampaian setiap visual juga memberikan setiap manusia emosi yang berbeda beda. Oleh karena itu, penyampaian *shot* yang akan digunakan pada adegan harus dirancang dengan baik.

Dalam pemilihan *angle*, komposisi juga harus disesuaikan dengan pergerakan kamera yang ada dan memberikan ruang kepada sutradara untuk mendapatkan *shot* yang mendukung jalannya penyampaian cerita kepada penonton (hlm. 86-87).

2.3.1. Type of Shot

Bowen & Thompson, (2013) menjelaskan jika menonton film, bahwa orang, tindakan, dan peristiwa yang dilihat tidak semuanya menampilkan dari sudut, perspektif, atau jarak yang sama persis. (hlm .8). Berikut beberapa jenis *Type of shot*:

1. Extreme Wide Shot (EWS)

Penggunaan *Extreme Wide Shot* sendiri digunakan untuk menunjukan sebuah *shot environment* dimana objek film berada. Terkadang objek film hampir tak terlihat dalam pengambilan *extreme wide shot* dikarenakan menggunakan sudut pandang yang sangat luas dan ekstrim. EWS sendiri biasanya digunakan dalam film yang akan mengambil sebuah *shot* dengan objek berskala besar.

2. Long Shot

Menurut Bowen & Thompson, (2013) *long shot* merupakan *shot* yang mencangkup seluruh tubuh subjek tanpa terpotong oleh frame dan untuk menunjukan area yang sangat luas di dalam sebuah film atau animasi. *Long shot* biasa diambil untuk menunjukan keterkaitan objek dan *environment* di dalam film maupun animasi.

3. *Medium Shot*

Brown (2016) menjelaskan bahwa salah satu jenis shot dimana jarak pengambilan gambarnya hampir mendekati, kita sebagai manusia melihat lingkungan. (hlm.10). Tipe shot ini hanya memperlihatkan subjek dengan *framing* sebatas pinggang hingga kepala. *Medium shot* sering digunakan untuk mengekspos ekspresi dan juga memperjelas gestur objek yang sedang diambil gambarnya, selain itu *shot* ini juga sering dipakai saat subjek sedang berbicara kepada lawan mainnya sehingga penonton akan terfokuskan kepada adegan objek tersebut.

4. *Medium Close Up (MCU)*

Medium Close up merupakan jenis shot yang memperlihatkan objek dengan *framing* sebatas dada hingga kepala sehingga penonton dapat terfokuskan dengan perubahan emosi subjek. *Shot* ini paling sering digunakan untuk memberikan informasi tentang objek yang sedang diambil gambarnya. Pergerakan subjek dan ekspresi objek menjadi inti utama dalam *shot* ini.

5. *Close Up*

Menurut Bowen & Thomson, (2013) *Close Up Shot* diambil untuk memperlihatkan detail dari objek (hlm.19). Tipe *shot* ini hanya mengambil bagian kepala saja. Pengambilan gambar dengan menggunakan *Close Up Shot* digunakan untuk memberikan ekspresi wajah dari objek yang lebih intens, sehingga para penonton dapat turut merasakan emosi yang sedang diutarakan oleh objek.

6. *Ekstreme Close Up*

Merupakan tipe shot yang memfokuskan detail objek, seperti mata, hidung atau mulut. *Ekstreme Close Up* biasanya digunakan untuk menunjukkan adegan yang dramatis. Tipe *shot* ini jarang sekali digunakan dikarenakan dibutuhkannya alasan yang kuat untuk memakai *shot* ini, jika tidak ada alasan yang kuat untuk memakai *shot* ini maka *shot* ini tidak akan mempunyai makna yang signifikan.

7. *Two – Shot*

Merupakan tipe *shot* yang menampilkan 2 orang dalam 1 shot dengan waktu yang bersamaan. *Shot* ini digunakan untuk memfokuskan interaksi antara 2 objek dalam sebuah adegan. *Shot* ini sering digunakan untuk menunjukkan 2 objek dalam adegan berdialog.

8. *Establishing Shot*

Brown (2016) menjelaskan bahwa *establishing* sendiri merupakan *shot* yang memfokuskan tokoh dan juga *environment*. *Establishing shot* sendiri mirip dengan long shot, tetapi masih lebih memfokuskan kepada tokoh yang sedang diambil gambarnya. (hlm. 18).

2.4. *Composition*

Bettman, (2014) mengatakan penempatan objek yang berseni disekitar *frame* yang membantu menggarisbawahi makna, memberikan subteks, dan, menambahkan internal keindahan, keseimbangan , dan keteraturan. (hlm. 23). Dengan komposisi, gambar yang ada di dalam *frame* akan lebih menarik, dengan

pengaturan letak kamera, lighting, pengaturan shot dll yang mendukung. Komposisi sangat diperlukan untuk menata sedemikian rupa agar searah dengan keinginan sutradara film maupun animasi. Di dalam pembuatan film komposisi akan menjadi titik perhatian para penonton.

2.4.1. *Angle of View*

Bowen & Thomson, (2013) *Angle of view* mengacu pada sudut dari mana memotret seseorang, peristiwa, atau tindakan. Posisi kamera dan pandangan subjek akan berdampak pada seberapa banyak informasi yang akan disampaikan dan juga makna yang akan diserap oleh penonton. (hlm. 33). Beberapa jenis *Angle of view* :

1. *The Frontal View*

Bowen (2013) menjelaskan bahwa *the frontal view* merupakan pengambilan shot dari sudut yang sangat sering digunakan (hlm. 50-51), yaitu dengan mengambil sudut dari depan. The frontal view jenis angle yang terkesan datar dan tidak memiliki dimensi.

2. *The ¾ View*

Angle ini juga sering digunakan oleh filmmaker / animator, ¾ view ini merupakan sudut kamera yang diambil dari depan tetapi dengan objek yang menyerong. Dengan *angle* ini shot yang akan diambil memiliki dimensi kedalaman yang terlihat jelas dibanding dengan *the frontal view*.

3. *The Profile View*

The profile view memperlihatkan objek yang diambil gambarnya dari samping. Angle ini memfokuskan kepada fitur wajah objek seperti hidung,

bibir, dagu dan selain itu juga untuk memperdalam pengenalan dari tokoh seperti model rambut, baju yang dipakai oleh tokoh, topi, dan lain lain.

4. *The ¾ Back View*

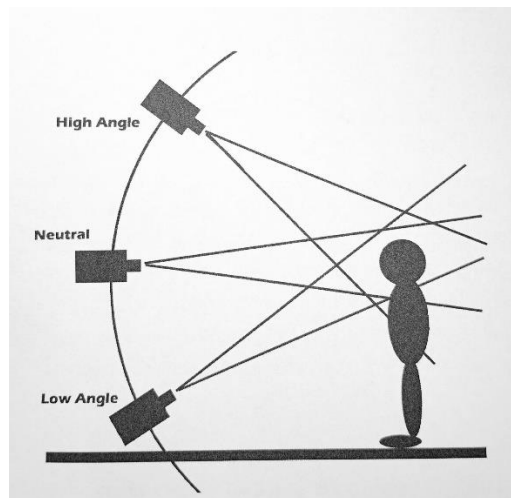
The ¾ back view angle bisa juga disebut dengan *over-the-shoulder shot* (OTS). Dalam pengambilan gambar dari sudut ini, kamera diposisikan di belakang bahu objek yang akan diambil gambarnya dan memperlihatkan apa yang sedang objek lihat. Wajah dari tokoh tersembunyi dari sudut kamera ini sehingga *filmmaker* harus memasukan *cover shot* untuk memperjelas *scene* yang akan dibuat oleh *filmmaker*.

5. *The Full Back View*

Pengambilan dari sudut ini memperlihatkan objek sepenuhnya dari sisi belakang, sudut ini biasanya digunakan saat objek sedang berada pada setting atau environment yang baru, sudut ini juga bisa memperlihatkan ketegangan yang dirasakan oleh objek yang sedang diambil gambarnya.

6. *High Angle*

Shot yang diambil dari sudut yang tinggi. Kamera secara fisik diposisikan lebih tinggi dari subjek yang sedang diambil gambarnya, sehingga subjek seolah olah seperti tertekan dari sekelilingnya.



Gambar 2.1. High Angle

Sumber: (Grammar of the shot, 2013, hlm 8)

7. *Neutral*

Shot yang diambil dengan sudut yang sejajar tingginya dengan bidang horizontal yang sama dengan subjek menghasilkan sudut yang netral. Dengan sudut ini walaupun subjek sedang berdiri, duduk, atau tidur, sudut ini banyak diambil oleh *filmmaker* untuk membuat penonton seperti melihat adegan layaknya di dunia asli.

8. *Low Angle*

Katz (1991) menjelaskan *Shot* yang diambil dari sudut yang lebih rendah kebalikan dengan *high angle* (hlm. 306). Kamera secara fisik diposisikan lebih rendah dari subjek. Sudut pandang ini membuat subjek yang sedang diambil gambarnya terlihat lebih besar dan kuat. *Shot* ini membuat intimidasi dari subjek.

9. *Bird view*

Merupakan sebuah perpektif yang diciptakan seperti sudut mata burung. Posisi kamera berada jauh di atas objek yang ingin diambil gambarnya, fokus mengarah kebawah seakan burung yang sedang melihat pandangan di bawahnya. *Angle* ini biasanya digunakan untuk memperlihatkan *environment* yang baru, luas atau menjadikan sebuah tokoh lebih dominan atau unggul dari tokoh yang lainnya.

10. *Eye level view*

Posisi dimana tinggi kamera dengan objek yang sedang diambil gambarnya sejajar dengan ketinggian mata. *Angle view* yang sangat standar untuk memperlihatkan bagaimana penonton melihat objek dalam dunia nyata.

2.4.2. Komposisi dalam Shot

Bowen & Thomson, (2013) ada banyak cara menggunakan elemen untuk menciptakan ilusi ruang tiga dimensi didalam *frame* film atau video. (hlm .53).

Berikut beberapa komposisi dalam *shot*:

1. *Rules of Third*

Merupakan salah satu komposisi paling dasar bagi *fotographer* dan juga *filmmaker* yang wajib diketahui. Dalam *rules of third* Framing di kamera dijadikan 3 bagian secara horizontal dan vertical. Titik temu dari pembagian horizontal dan vertical ini disebut dengan *Point of Interest (POI)* yang menjadi pusat perhatian dari sebuah *frame*. *Point of Interest* inilah yang akan membantu penyusunan gambar dan elemen elemen visual utama dalam *frame*.

2. *Negative Space*

Negative Space dibagi menjadi 2 yaitu *Headroom* dan *lock room*. *Negative space* sendiri diartikan sebagai ruang yang tidak ditempati oleh objek didalam *frame*. *Headroom* diartikan sebagai ruang diantara kepala objek dengan batas *frame*, sedangkan *lockroom* sendiri diartikan sebagai ruang antara mata karakter dengan batas kanan kiri *frame*. Didalam film *negative space* tidak bisa digunakan secara sembarangan. *Negative space* didalam film bisa membuat kesan kesepian dalam shot yang akan diambil.

3. *Balance/Unbalance Composition*

Keseimbangan dalam *frame* ditentukan oleh keberadaan simetri dua sisi *frame*, secara *horizontal* maupun *vertical*. Kesimbangan *balance* sendiri

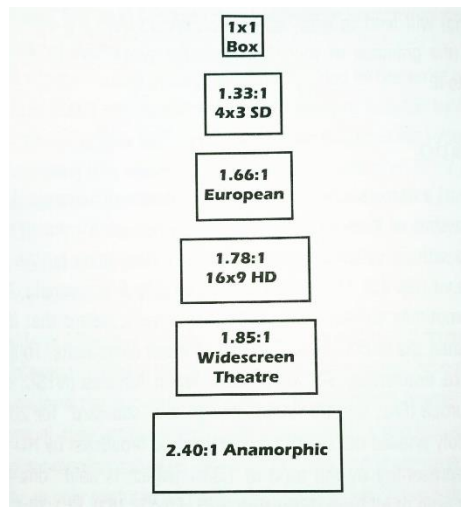
biasanya terdiri dari tokoh atau benda yang ada di dalam *frame*. Sedangkan *unbalance* sendiri shot yang isi dari frame tidak asimetris. *Shot* yang memiliki *Balance* biasanya menunjukkan keharmonisan sedangkan *shot unbalance* menunjukkan adanya konflik.

4. *Dutch Angle*

Pengambilan *shot* yang menggunakan *dutch angle* dilakukan dengan mengubah orientasi *shot* yang normal menjadi tidak normal. Orientasi *shot* diubah dengan cara mengubah *frame* menjadi miring atau berputar, sehingga membuat penonton mengantisipasi tentang apa yang akan terjadi *discene* berikutnya. Bowen & Thompson (2013) menjelaskan bahwa disaat komposisi shot dengan garis horizontal atau vertical ini miring, itu bisa menyebabkan rasa gelisah dan sedikit disorientasi pada penonton. (hlm. 82).

5. *Aspect Ratio*

Aspect ratio diartikan sebagai rasio antara panjang dan lebar didalam *frame* tersebut. Penting untuk para *filmmaker* mengerti dan mengetahui aspek ratio dari format yang digunakan, aspek ratio ini bukan hanya untuk menjadikan visual yang ada di dalam *frame* menjadi indah tetapi juga strategi visual yang akan bisa menyampaikan makna atau maksud tertentu dari dalam frame. Aspek ratio yang biasa digunakan oleh *filmmaker* sekarang adalah 16:9 yang digunakan dalam *HDTV* dan juga *HD camera*.



Gambar 2.2. Aspect Ratio

Sumber: (Grammar of the shot, 2013, hlm 8)

6. *Depth of Field*

Depth of Field (DoF) sendiri merupakan rentang jarak yang dimiliki subjek yang akan diambil gambarnya untuk menghasilkan variasi jarak ketajaman / fokus yang akan dihasilkan menggunakan aperture. *Aperture* sendiri diatur unjuk mendapatkan ketajaman visual yang diinginkan, jika *aperture* semakin besar maka *depth of field* yang terlihat pada subjek terlihat dengan jelas dengan latar belakang yang buram, sedangkan jika *aperture* di kecilkan maka terjadi kebalikannya. *Depth of Field* (DoF) berfungsi untuk memberikan efek yang lebih menarik dan memberikan kesan ruang dan dimensi. Bowen & Thompson (2013) dalam pembuatan film istilah *depth of field* lebih mengacu kepada sebuah zona yang jauh dari lensa kamera bagi objek yang menjadi fokus penonton dan objek diluar zona yang terlihat buram. (hlm. 102). Terdapat banyak variabel untuk pengaturan seberapa banyak cahaya yang dibutuhkan untuk mendapatkan *depth of field* yang

diinginkan , seperti pengaturan saat siang dan malam. Dalam penggunaan kamera *focal length* sangat berpengaruh.

2.4.3. Camera Movement

Bowen & Thompson (2013) kamera menjadi titik pandang istimewa bagi audiens. Kamera bergerak akan benar benar-benar membawa audiens dalam perjalanan. (hlm. 115). Pergerakan kamera ini digunakan bukan hanya untuk membangun suasana yang dramatis di dalam shot tetapi juga untuk dapat memvisualkan shot yang lebih dinamis, atau mengarahkan perhatian penonton didalam *shot/scene* tertentu. Jenis jenis *Camera Movement*:

1. Zoom

Pergerakan kamera yang mendekati atau menjauhi objek yang sedang diambil gambarnya dengan mengubah panjang dari *focal length* lensa. *Shot* yang dihasilkan oleh gerakan ini, objek menjadi seolah-olah mendekat yang bisa kita sebut juga sebagai *zoom in* dan seolah-olah menjauh *zoom out*. Contoh dari zoom ini misalnya *long shot* menjadi *medium shot*. Seorang *DOP* tidak bisa sembarangan menggunakan teknik *camera movement zoom* ini, *zoom in* digunakan untuk memperjelas suatu hal penting yang terjadi pada suatu *shot*. Sedangkan *zoom out* untuk memperjelas *environment* atau sesuatu yang sedang terjadi disekitar objek yang diambil gambarnya.

2. Dolly

Dolly (Track) merupakan teknik pengambilan gambar mendekati atau menjauhi objek yang sedang diambil gambarnya menggunakan tripod

atau *dolly*. *Camera movement* dengan menggunakan *dolly* ini gerakan dari camera akan lebih smooth, dengan menggunakan *dolly shot* dari kamera seolah-olah mewakili gerakan penonton sehingga penonton dapat dibawa terlibat di dalam film. *Dolly In* sendiri memiliki arti yang hampir sama dengan *zoom in* yaitu kamera mendekati objek tetapi dengan menggunakan *dolly*, *Dolly out* merupakan kebalikan dari *dolly in* sendiri.

3. *Panning*

Pan atau *panning* sendiri merupakan gerakan kamera yang bergerak *horizontal* kekiri (*pan left*) ataupun kekanan (*pan right*). Gerakan *panning* ini memiliki 2 jenis yaitu *Follow pan* dan juga *interrupted pan*. *Follow pan* sendiri gerakan kamera yang mengikuti objek yang sedang diambil gambarnya. Biasanya *follow pan* digunakan untuk mempertahankan komposisi visual yang ada didalam frame, menyisakan *head space* sehingga objek yang ada didalam *frame* tidak terpotong. *Interrupted pan* juga merupakan gerakan kamera *panning* yang digunakan untuk menghubungkan 2 objek yang berbeda didalam 1 *shot*.

4. *Tilt*

Camera movement secara *vertical* dengan kamera bergerak kearah (*Tilt up*) atas ataupun bawah (*tilt down*). Gerakan kamera *tilting* ini banyak digunakan untuk menggiring fokus penonton kepada apa yang sedang dilakukan oleh subjek didalam *frame* begitu juga dengan kebalikannya yaitu *tilt down*.

5. *Crab*

Crab adalah *camera movement* secara menyamping, sejajar dengan objek yang sedang berjalan. Pergerakan kamera *crab* ini hampir sama dengan *dolly*, perbedaannya hanya pada gerakan kamera yang dilakukan. *Dolly* bergerak dengan maju dan mundur sedangkan *crab* sendiri bergerak kekiri dan kekanan.

6. *Roll*

Teknik *camera movement* ini kamera berada tetap pada posisinya, dan berputar pada porosnya yang berputar setengah atau 1 putaran penuh. Hal ini menyebabkan kemiringan pada *frame* atau *shot* yang sedang diambil. Biasanya teknik ini digunakan disaat kondisi yang ditentukan.

7. *Framing*

Framing dilakukan untuk menangkap objek dengan komposisi yang pas seakan berada didalam sebuah *frame* yang diciptakan oleh benda maupun makhluk lain di sekitarnya. Selain untuk memperlihatkan keseimbangan *frame* dan estetika pada komposisi, *framing* juga dapat membuat para penonton untuk fokus terhadap apa yang terletak dalam *frame* yang diciptakan.

8. *Handheld*

Handheld sendiri merupakan pergerakan kamera dengan menggunakan tangan. Bowen & Thompson (2013) Pergerakan kamera *handheld* ini memberikan kesan personal. Dengan merekam menggunakan teknik

handheld, tipe *shot* ini mampu memberikan perspektif atau *POV* dari orang lain. (hlm. 116).

2.5. Point of view

Katz (1991) menjelaskan tiap pengambilan gambar dalam sebuah film mengekspresikan sudut pandang. (hlm. 334). Sudut pandang merupakan peranan penting dalam film karena sudut pandang yang akan menjadi titik fokus penonton. Sudut pandang sendiri memiliki dua jenis sebagai berikut:

1. First Person Point of View

First Person Point of View ini penonton akan dibawa untuk mengamati adegan sebagai sudut pandang orang pertama. Penonton akan melihat berdasarkan apa yang dilihat oleh pemeran didalam film.

2. Third Person Restricted Point of View

Third Person Restricted Point of View ini membawa penonton untuk mengamati adegan sebagai sudut pandang orang ketiga. Penonton akan melihat apa yang sedang tokoh dalam film lakukan dan pikirkan.

2.6. Timing

Whitaker (2009) mengatakan bahwa dasar pengaturan waktu dalam animasi kecepatan proyeksi adalah 24 *frame* persecond untuk film dan video (hlm.12).

Perlu diperhatikan bahwa jika suatu tindakan dalam animasi dilayar satu detik maka membutuhkan 24 *frame* dan jika dibutuhkan setengah detik mencakup 12 *frame* dan seterusnya. Dalam animasi 2D director dapat mengarahkan animator dengan timing yang diinginkan seperti kecepatan karakter bergerak dan shot dengan

memperlihatkan *animatic* storyboard kepada animator, sehingga animator dapat mengeksekusinya dengan akurat. Biasanya dalam 1 *scene* yang tidak ada adegan *action* animator menggunakan 24 *frame* dalam 1 detik, tetapi ada juga yang menggunakan 12 *frame* 1 detik tergantung dengan adegan yang ada di dalam 1 *scene* atau *shot*. Dengan timing ini director biasanya menyesuaikan dengan genre film atau animasi yang dibuat. Dalam genre *action* adegan pertarungan biasanya dibuat dengan 12 *frame* dalam 1 detik dikarenakan adegan pertarungan yang cepat dalam 1 *shot*. Dengan timing ini adegan *action* akan terlihat lebih brutal dan cepat.

2.7. Genre Action

Menurut Pramaggiore (2008) mengatakan bahwa genre adalah alat pengelompokan seni, termasuk untuk film. *Genre* merujuk kepada konvensi berdasarkan tema, karakteristik, style, rangkaian naratif (hlm. 373). Konvensi naratif inilah yang menjadikan kriteria utama dalam mendefinisikan genre film. Animasi sendiri merupakan medium film yang dapat menyampaikan semua genre sama seperti dengan film *live action*. Salah satu genre yang dapat disampaikan lewat animasi yaitu genre *action*.

Burns (2009) menjelaskan bahwa film yang bergenre *action* mempunyai struktur dan komponen seperti: tokoh baik dan tokoh jahat, tindakan fisik, perkelahian, efek khusus, dan pahlawan yang menghindari rintangan untuk mencapai misi nya. (hlm. 6). Pratista (2008) menjelaskan bahwa *Genre action* sendiri merupakan *genre* film yang dimana *protagonist* masuk kedalam peristiwa yang

biasanya termasuk dengan adegan kekerasan, pertempuran panjang, dan kejar-kejaran yang mendesak *protagonist* untuk memerlukan kekuatan fisik maupun kemampuan khusus (hlm. 43-44). Genre *action* cenderung menampilkan karakter utama sebagai pahlawan yang mempunyai kekuatan dan berjuang melawan penjahat yang biasanya diakhiri dengan kemenangan karakter utama, tetapi tidak jarang juga genre ini berakhir dengan kemenangan penjahat. Kemajuan dalam *CGI* telah membuat genre *action* dapat dibuat mudah dalam medium film *live action* dan animasi. Dengan menggunakan animasi penggunaan genre *action* akan semakin luas dan lebih mudah karena langsung dibuat menggunakan animasi komputer dan tanpa perlu syuting diset. Dalam genre *action* ini biasanya *shot* memiliki fleksibilitas lebih dibanding dengan genre yang lain.