



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 Animasi

Animasi, sama halnya seperti lukisan dan karya seni lainnya merupakan salah satu hasil keinginan manusia untuk membuat representasi dari dunia sekitarnya. Jika sebuah lukisan ingin merepresentasikan suatu momen, maka animasi berusaha merepresentasikan suatu adegan gerakan (Thomas, 1988). Animasi memanfaatkan yang disebut oleh Peter Roget, *the persistence of vision*, yaitu ilusi mata yang masih menyimpan gambar yang dilihat sebelumnya dalam waktu singkat. Hal ini terlihat jelas penggunaannya dalam alat-alat animasi awal seperti *thaumatrope*, *phenakistoscope*, *zoetrope*, dan *praxinoscope*. (Williams, 2011).

Perkembangan animasi berjalan lurus dengan perkembangan teknologi sebagai media pengerjaan maupun distribusi. Pertama kamera memudahkan perekaman animasi dan distribusinya sehingga dapat bersaing dengan film *live-action* (Williams, 2011). Kemudian komputer berkembang hingga dapat dipakai untuk pembuatan animasi yang semula manual menjadi digital. Tidak hanya itu, penggunaan 3D software yang canggih, didukung dengan kemampuan komputer yang terus membaik mengubah bagaimana seni dikerjakan (Ratner, 2004).

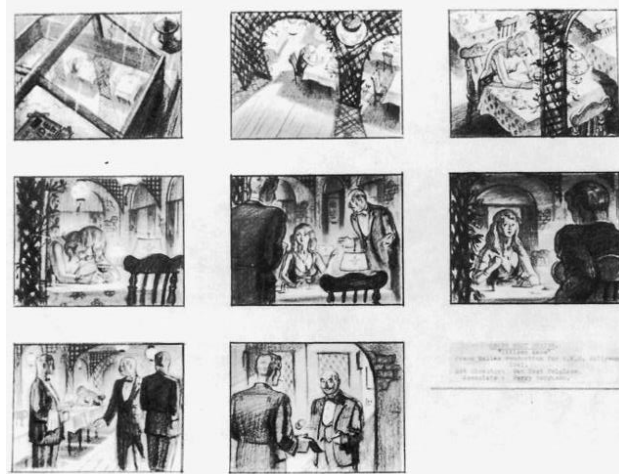
Untuk memahami apa itu animasi 3D, perlu dimengerti bagaimana mediumnya yaitu 3D bekerja. 3D atau tiga dimensi seperti namanya memiliki 3 koordinat *Cartesian mapping* (Zeman, 2015). Data koordinat dari sumbu X, Y, dan Z tersebut menjadi dasar dari 3D dan bagaimana teknologi komputer menyusun

grafis 3D yang akurat. Dalam koordinat tiga sumbu ini terdapat *splines*, *NURBS*, atau *polygons* yang menjadikan data koordinat berbentuk grafis. *Splines* merupakan garis yang dihubungkan oleh dua titik bernama *vertices*. *NURBS* atau *Non-Uniform, Rational B-Splines*, merupakan garis lengkung yang dikhususkan untuk membuat permukaan dan lengkungan halus. Gabungan dari beberapa *splines* atau *NURBS* yang saling menyambung disebut *wireframe mesh*. *Polygon* merupakan sebuah permukaan yang terdiri dari tiga atau lebih garis yang saling menyambung. Sebuah *polygon* bisa merupakan *planar*, *non-planar*, cekung, atau cembung. Tentu saja, untuk membuat animasi 3D membutuhkan banyak pengetahuan akan *software* yang lebih kompleks daripada sebuah *polygon* saja. Tidak seperti animasi 2D, pembagian tugas di dalam proyek animasi 3D lebih bervariasi dan sangat fokus seperti *lighting specialist*, *modelers*, *texture artists*, *render artist*, *animators*, *rigging artist*, dan seterusnya (Ratner, 2004).

2.2 Storyboard

Storyboard merupakan visualisasi cerita yang mengatur kerangka visual, *staging*, dan komposisi dari rentetan *shot*. Menurut Katz (1991), *storyboard* menjalankan dua fungsi: Fungsi yang pertama, untuk pembuat film membuat draft visual dari ide yang ada untuk kemudian dikembangkan menjadi draft-draft visual selanjutnya. Fungsi yang kedua adalah sebagai komunikasi ide yang jelas kepada seluruh tim produksi. Maka dari itu, dalam panel *storyboard* harus mampu memberikan *story point* yang gunanya menjawab hal seperti *what*, *who*, *when*, *where*, dan yang terutama *why* (Paez & Jew, 2013). Dalam pembuatan *storyboard* dibutuhkan pengertian terhadap *staging*, *editing*, komposisi, dan penggunaan berbagai tipe

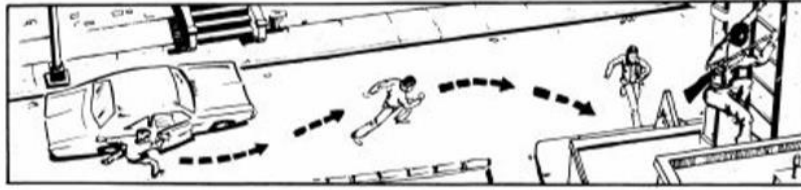
lensa dalam sinematografi (Hart, 2008). Selain itu dibutuhkan referensi dan riset untuk memantapkan ilustrasi. Referensi dan riset ini dapat berupa referensi lokasi, kostum, ciri khas karakter, dan lainnya (Katz, 1991).



Gambar 2.1. Contoh *storyboard* dari film *Citizen Kane*

(Sumber: Katz, 1991, hlm. 55)

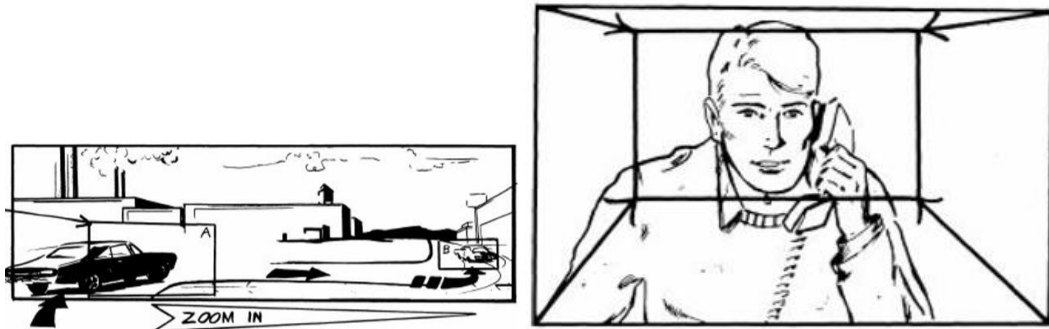
Storyboard sebagai awal dari bentuk ide visual cerita tentunya memiliki limitasi, apalagi ide yang berusaha divisualisasikan adalah berupa gambar yang nantinya akan bergerak pada produk akhir termasuk pergerakan kamera juga. Menurut Katz (1991), untuk mengatasi limitasi ini, hal pertama yang harus dipertimbangkan adalah *border* dari *frame* pada panel *storyboard*. Fungsi dari *border* tersebut adalah sebagai *viewpoint* atau apa yang dilihat oleh kamera. Maka dari itu, tentunya bukan masalah besar jika ilustrasi digambarkan lebih dari pada batasan border. Bahkan seringkali seniman *storyboard* menggambarkan sebuah *shot* tanpa *border* hingga selesai. Baru setelah itu ia akan menaruh border sehingga komposisinya sesuai dengan kebutuhan cerita.



Gambar 2.2. Penggunaan tanda panah dalam *Storyboard*

(Sumber: Katz, 1991, hlm. 63)

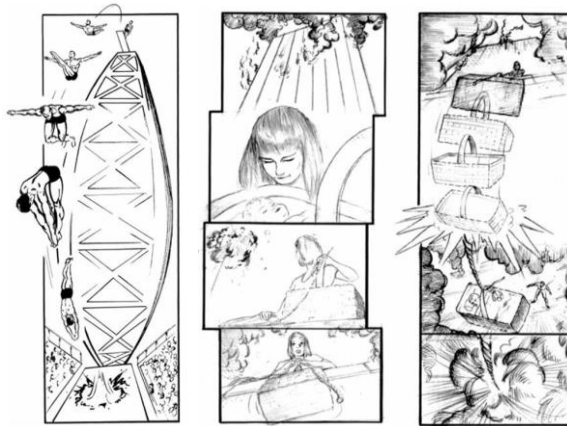
Penggunaan arah panah merupakan solusi yang sangat umum ditemukan pada *storyboard* untuk menunjukkan pergerakan dari sebuah karakter dalam sebuah adegan. Pada contoh gambar panel di atas, terlihat orang tersebut sedang mengejar seorang penembak jitu yang sedang memanjat tangga. Pengejaran ini dapat dimengerti berkat arah panah lari dari karakter pengejar.



Gambar 2.3. Penggunaan *border* dan tanda panah sebagai kamera

(Sumber: Katz, 1991, hlm. 64 dan 66)

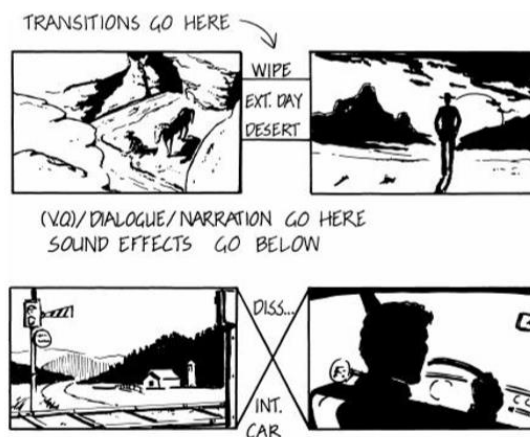
Selanjutnya, penggunaan *border* dan tanda panah dalam panel sebagai kamera bisa bermacam-macam seperti menggambarkan gerakan kamera. Contohnya *panning* dapat dilakukan dengan menambahkan *border* dan tanda panah seperti gambar di atas. *Border A* merupakan posisi awal kamera yang selanjutnya mengalami *pan* dan *zoom in* sehingga sampai pada *border B*. Selain itu bisa ditandai sebagai *zoom in* dengan memberi 4 panah mengarah ke *border* kedua atau hasil akhir *framing* dari kamera setelah melakukan *zoom*.



Gambar 2.4. *Dolly dan Crane shot dalam storyboard*

(Sumber: Katz, 1991, hlm. 66, 69, dan 70)

Kemudian, jika sebuah adegan memiliki gerakan yang dominan vertikal, panel dapat dibuat kreatif dan cukup mudah dimengerti seperti tiga contoh di atas. Hal ini juga sebagai penanda dibutuhkanannya penggunaan *crane* jika film merupakan *live-action*. Selain itu, urutan gambar yang ada di dalam *storyboard* dapat memberikan informasi mengenai *pacing* dari gerakan karakter atau jalannya cerita.



Gambar 2.5. Contoh transisi dalam *storyboard*

(Sumber: Katz, 1991, hlm. 68)

Lalu untuk menggambarkan transisi pada *storyboard* dapat mudah dilakukan dengan memisahkan panel dengan teks yang berisikan informasi mengenai transisi apa yang sekiranya cocok untuk menyambung *shot*. Banyak sekali jenis transisi yang dapat dipakai atau bahkan dikreasikan sendiri. Namun sebagai dasar, transisi memiliki berbagai versi seperti *cut*, *dissolve*, *wipe*, *fade out*, *fade in*, *white-in*, dan *white-out* (Katz, 1991).

Di industri perfilman, *storyboard* memiliki beberapa jenis: *Editorial Storyboard*, *Key Frame*, *Production Illustration*, dan *Commercial Boards* (Begleiter, 2010). *Editorial Storyboard* merupakan *storyboard* yang seringkali dipakai dalam memproduksi film. Ciri-cirinya antara lain mampu memetakan bagaimana *shot* akan diedit, dibuat dalam bentuk sketsa dengan kontras yang tinggi (hitam putih), dan terdapat satu hingga empat *frames* per halaman. *Key Frame* adalah jenis *storyboard* yang hanya menggambarkan situasi-situasi penting dalam cerita. Jenis ini biasanya digunakan sebagai gambaran tentang mood, setting tempat, dan waktu. Hal ini penting jika film masih dalam tahap mencari sponsor yang membutuhkan konsep matang untuk ditunjukkan. Ketiga, *Production Illustration* merupakan *storyboard* yang lebih mencerminkan konsep dari *production designer* sehingga selalu menunjukkan *wide shot* dari set tertentu. Tujuan dari *storyboard* ini untuk memberikan gambaran mengenai tampilan set dan sebagai konsep awal bagi *designer*. Tipe *storyboard* yang terakhir, *Commercial Storyboard* atau bisa disebut *Comps* merupakan *storyboard* yang dibuat bukan oleh tim produksi melainkan sebuah agensi, dalam hal ini biasanya agensi periklanan yang ingin membuat iklan. Setelah *storyboard* ini selesai, barulah dibawa kepada

tim produksi yang akan dipekerjakan. Ciri-ciri *commercial storyboard* biasanya lebih mendeskripsikan ide secara visual tetapi tidak sampai masuk ke dalam hal teknis seperti pergerakan kamera dan lainnya.

2.3 *Shot*

Shot merupakan salah satu bagian paling dasar dari film dan animasi yang terdiri dari pembuatan *exposure* yang menghasilkan rentetan *frames* dari satu kamera tanpa interupsi (Sklar, 1993). *Shot* berfungsi sebagai penyampai cerita per *scene* yang jika digabungkan menjadi cerita seutuhnya. Maka dari itu sangat penting untuk *shot* dirancang dengan baik lewat perencanaan tipe *shot* dan *angle shot*.

2.3.1 Tipe *Shot*

Terdapat 3 tipe dasar *shot*:

1. *Long shot*:



Gambar 2.6. *Long Shot*

(Sumber: *The Martian*, Scott Free Production, 2015)

Merupakan *shot* yang menunjukkan lokasi yang luas secara lebar, tinggi maupun kedalaman (Bowen, 2018, hlm. 9). *Shot* yang luas ini mampu

menunjukkan hubungan antar subjek dan objek dalam *shot*. Seringkali, penggunaan *Long shot* berfokus kepada penyampaian lokasi, waktu, dan *mood* kepada penonton.

Dalam buku *Grammar of the Shot* karya Bowen, *Long shot* sendiri memiliki tiga variasi: *Long/Wide shot*, *very long/wide shot*, *extreme long/wide shot*. *Long/Wide shot* biasanya disebut sebagai *full body shot* sebab menunjukkan figur dengan kepala hingga kaki terlihat dengan jelas di *frame*. Penggunaannya sebagai *establishing shot* cocok jika dilakukan di interior yang memiliki ruang yang agak sempit. Lewat penggunaan *shot* ini, pembuat film mampu menunjukkan subjek sebagai fokus sekaligus merelasikan subjek dengan lingkungan sekitar sehingga mampu menjawab kapan, dimana, siapa, kelaminnya, pakaiannya, gerakan, dan bahasa tubuhnya. *Very long/wide shot* mampu digunakan di eksterior atau interior jika lebar dan tinggi ruangan mencukupi, seperti mall, stadium, atau bandara. Lingkungan dalam *frame* menjadi fokus dari *shot* dengan subjek masih dalam jangkauan yang mampu diobservasi oleh penonton walau tidak mendetail. Oleh karena itu, *shot* ini hanya mampu menjawab dimana, kapan, dan sedikit identitas dari siapa yang ada di dalamnya. *Extreme long/wide shot* seringkali digunakan di eksterior. Porsi *frame* secara signifikan diambil oleh lingkungan untuk menjadi *establishing shot* dari sebuah urutan *shot* yang baru. *Shot* ini menyuguhkan informasi mengenai lokasi dan keadaan secara umum kepada penonton.

2. *Medium shot*:



Gambar 2.7. *Medium Shot*

(Sumber: *X-Men: Days of Future Past*, Marvel Entertainment, 2014)

Merupakan *shot* yang sekiranya menunjukkan bagaimana manusia melihat sekitar secara langsung. Biasanya *shot* ini menunjukkan subjek orang dari pinggang ke atas. Menurut Bowen (2018), *medium shot* dapat ditentukan dari seberapa besar porsi subjek, objek, atau lingkungan dalam *frame*.

Ada tiga versi *medium shot*, yang pertama *medium/waist/mid shot*. Penggunaannya dapat dilakukan di interior maupun eksterior. Subjek menjadi fokus dari *shot* sehingga mampu menunjukkan arah mata, pakaian, *style* dan warna rambut karakter. Hal yang perlu diperhatikan dalam penggunaan tipe *shot* ini adalah keterbatasan gerakan subjek. *Medium long shot* atau sebutan lainnya *knee shot* merupakan *shot* yang memasukkan lutut ke atas. *Shot* ini sering digunakan dalam *western* genre karena seringkali ingin menunjukkan pistol koboi di pinggangnya. *Shot* ini lebih menunjukkan siapa subjek di dalam *shot*, tetapi masih mampu menunjukkan waktu dan lokasi. *Medium close-up* atau *bust shot* hanya memasukkan

subjek dada ke atas. Fokus dari *shot* ini adalah arah pandang mata, ekspresi, kostum, *make up*, dan detail lainnya. *Shot* ini seringkali digunakan untuk memberikan informasi detail mengenai subjek selagi subjek berbicara, mendengar, atau melakukan aksi yang tidak melibatkan banyak gerakan di kepala. Lingkungan sekitar di dalam *shot* ini nyaris tidak penting, sehingga lebih baik melakukan pengurangan *depth of field* agar penonton tak terdistraksi.

3. *Close-up*:



Gambar 2.8. *Close-up*

(Sumber: *The Usual Suspect*, Polygram Filmed Entertainment, 1995)

Merupakan *shot* yang memberikan nyaris seluruh porsi *frame* kepada sebuah subjek atau objek alhasil menyuguhkan informasi detail bagi penonton mengenai yang disorot oleh kamera (Bowen, 2018). Selain itu, *close-up shot* juga mampu mendekatkan penonton dengan subjek dalam film.

Terdapat tiga versi *close-up* yang dapat dijabarkan. *Close-up* atau *headshot* merupakan *shot* yang memotong rambut atas dan tepat di bawah

leher. *Shot* ini merupakan *shot* yang intim karena menunjukkan seluruh wajah subjek beserta dengan detail mata, mulut, gerak otot wajah, ekspresi, dan *make up*. *Big close-up* atau *choker* merupakan *shot* yang memberikan porsi wajah subjek nyaris seluruh bagian *frame* sehingga menunjukkan detail mata, hidung, dan mulut sekaligus. *Shot* ini bagus untuk membangun koneksi yang emosional dengan penonton lewat ekspresi subjek yang menjadi fokus dari *shot*. *Extreme close-up* merupakan detail *shot* yang mengambil sebagian dari subjek seperti mata, mulut, atau telinga. Dalam *shot* ini, tidak ada informasi mengenai lingkungan sekitar.

2.3.2 Angle Shot

Dalam bercerita lewat visual, pengambilan *angle* gambar juga berperan penting dalam menunjukkan detail tertentu atau *mood* yang ingin disampaikan kepada penonton. *Angle shot* dapat dibagi menjadi dua arah. Pertama, secara horizontal di mana aktor berada di tengah dengan jalur kamera melingkari aktor. Kedua, secara vertikal di mana aktor berada di tengah dan kamera bergerak ke atas atau ke bawah dari tinggi netral untuk menunjukkan *high* atau *low angle* (Bowen, 2018).

Secara horizontal, ada banyak *angle* yang bisa dipakai untuk menyuguhkan cerita, antara lain:

1. *The frontal view:*

Merupakan *angle shot* yang seringkali digunakan di produksi non-fiksi seperti acara berita atau *talk show*. Penggunaannya dalam fiksi biasanya

menunjukkan karakter yang sedang berbicara atau berpikir, berjalan menuju kamera dengan kaki atau kendaraan.



Gambar 2.9. *Frontal View*

(Sumber: *Stranger Things*, 21 Laps Entertainment, 2016)

Shot ini menyuguhkan informasi mengenai wajah aktor dan arah matanya dengan jelas terhadap penonton. Yang harus diwaspadai dalam penggunaan *shot* ini adalah menghindari *shot* yang *flat* dengan penggunaan *lighting* atau jenis lensa kamera sehingga tidak berdampak pada *shot* yang membosankan.

2. *The ¾ front view:*



Gambar 2.10. $\frac{3}{4}$ Front View

(Sumber: *The Hunger Games*, Color Force, 2012)

Merupakan *shot* yang sangat umum digunakan terhadap aktor dalam film fiksi. *Shot* ini memberikan gambar jelas bagian depan aktor sekaligus memberikan dimensi kedalaman pada aktor terutama jika digabungkan dengan *close up*.

3. *The profile view:*



Gambar 2.11. *Profile View*

(Sumber: *Punch-Drunk Love*, Columbia Pictures, 2002)

Adalah *shot* yang mengambil gambar persis dari samping aktor. Kontur wajah akan sangat terlihat sehingga mampu memberikan informasi mengenai ciri khas dari aktor tersebut. Sayangnya, karena hanya melihat

dari samping, maka hanya setengah dari informasi wajah yang diterima oleh penonton. Ditambah dengan tidak adanya kontak mata, empati antar penonton dan karakter akan sulit dibangun lewat *shot* ini.

4. *¾ back view*:



Gambar 2.12. *¾ Back View*

(Sumber: *Armageddon*, Touchstone Pictures, 1998)

Lewat *shot* ini, penonton dibawa seolah melihat dari *angle* karakter namun penonton tak dapat melihat wajah karakter sehingga menciptakan misteri mengenai apa yang dirasakan oleh karakter. *Shot* ini lebih dipakai untuk mengajak penonton berpikir dan merasakan apa yang dirasa oleh aktor.

5. *The full back view*:



Gambar 2.13. *Full Back View*

(Sumber: *Parasite*, Barunson E&A, 2019)

Tipe *shot* ini merupakan kebalikan dari *frontal view*. Dengan tidak menunjukkan wajah, maka pemikiran, perasaan, dan intensi karakter tersembunyikan dari penonton. Selain itu, *shot* ini bisa digunakan sebagai *shot* subjektif yang diambil dari seseorang yang sedang mengikuti aktor tersebut.

Selain horizontal, kamera dapat diatur *angle*-nya secara vertikal untuk menghasilkan *high* atau *low angle* sesuai dengan kebutuhan cerita. Terdapat beberapa jenis *angle*:

1. *The neutral-angle shot*:



Gambar 2.14. *Neutral Angle Shot*

(Sumber: *Game of Thrones*, Television 360, 2011)

Merupakan kamera yang diposisikan setinggi *eye level* aktor. *Shot* ini menyuguhkan informasi dengan tinggi yang sama dengan aktor dalam film sehingga penonton dapat membangun koneksi yang setara dengan aktor.

2. *The high-angle shot:*

Biasa menceritakan karakter yang berada di dalam *shot* memiliki karakteristik yang lemah secara fisik atau posisi dalam naratif. Jika ditambah dengan *high angle* sebagai *point of view* sebuah karakter, maka akan menceritakan bahwa karakter yang memiliki *angle high angle* ini lebih tinggi daripada karakter yang sedang ia pandang.



Gambar 2.15. *High Angle Shot*

(Sumber: *The Princess Bride*, Act III Communications, 1987)

Dengan menggunakan *foreshortening*, karakter yang dipandang juga akan terlihat terperangkap dalam *shot*. Tetapi lain hal jika kamera hanya dinaikkan sedikit saja dari *eye level* aktor. Jika hanya sedikit, biasanya digunakan untuk memperindah aktor lewat garis hidung dan rahang yang lebih indah. Jika kamera dinaikkan sangat tinggi hingga tepat di atas aktor akan membuat kesan aktor yang sedang diawasi oleh suatu entitas seperti hantu, malaikat, alien, atau Tuhan. *Shot* tersebut juga memberikan visual yang unik lewat kompresi objek di dalam *shot* yang nyari membuatnya seperti dua dimensi. Berbeda juga fungsinya jika yang menjadi subjek dari *shot* merupakan lingkungan sekitar dalam cerita. Jika subjek adalah lingkungan, maka *shot* menjadi penyedia informasi mengenai detail lokasi atau denah bagi penonton.

3. *The low-angle shot:*

Kebalikan dari *high angle*, *low angle shot* menaruh kamera di bawah *eye level*. Aktor yang berada di dalam *low angle shot* akan terlihat lebih besar, kuat, dan signifikan atau biasanya di dalam naratif memiliki posisi yang lebih baik.



Gambar 2.16. *Low Angle Shot*

(Sumber: *The Matrix*, Warner Bros, 1999)

Jika *low angle shot* diambil dari *angle* aktor maka aktor yang kita observasi *angle*-nya memiliki kedudukan lebih rendah di dalam situasi cerita tersebut, contohnya terperangkap dalam suatu lobang di tanah. Kemudian, *low angle shot* dengan subjek berupa lingkungan dapat diterapkan kepada benda-benda yang tinggi seperti gedung, gunung, atau goa yang luas. Hal ini untuk memberikan kesan tinggi dan luas dibanding dengan aktor tergantung lensa yang digunakan.

2.3.3 Komposisi *Shot*

Secara luas, komposisi merupakan pengaturan dengan tujuan artistik contohnya mengaransemen nada tertentu dalam lagu, menyusun koreografi tarian, atau

mengatur letak figur di lukisan. Khususnya dalam film, komposisi berbicara tentang bagaimana mengatur dan mengisi *frame* kamera untuk menyampaikan informasi dan kesan artistik dengan baik kepada penonton (Bowen, 2018). Ada beberapa pedoman dalam menyusun komposisi dalam *frame* yang mampu memberikan arahan mengenai bagaimana mengkonstruksi informasi kepada penonton, antara lain namun tak dibatasi:

a. *Headroom* dan *Lookroom*



Gambar 2.17. *Headroom*

(Sumber: Bowen, 2018, hlm. 42)

Headroom berbicara mengenai seberapa besar atau kecil ruang jarak antar kepala dan bagian atas *frame* kamera. Ruang kosong di atas kepala ini berguna agar penonton dapat fokus kepada wajah dan kepala karakter yang tidak terpotong atau terhimpit oleh *frame*.



Gambar 2.18. Lookroom

(Sumber: Bowen, 2018, hlm. 43)

Sedangkan *Lookroom* berbicara tentang jarak antara mata dengan bagian *frame* di mana pandangan mata mengarah. Hal ini untuk mendapatkan *balance* di mana salah satu bagian *frame* diisi oleh subjek dan di bagian kosong diisi oleh arah pandang mata subjek. Biasanya diisi dengan *setting* yang mendukung arah pandang seperti garis atau bentuk tertentu (Bowen, 2018).

b. *Rule of thirds*



Gambar 2.19. Rule of thirds

(Sumber: Bowen, 2018, hlm. 46)

Panduan ini merupakan salah satu panduan tertua yang bahkan sudah dikenal pada masa Yunani Kuno sebagai *divine proportion* atau *golden rectangle*. Bahkan Parthenon terbagi menjadi $\frac{2}{3}$ total tinggi bangunan dan $\frac{1}{3}$ merupakan segitiga bagian atas bangunan. (Hart, 2008). Aturan dari *rule of thirds* secara sederhana adalah membagi *frame* menjadi 3 bagian secara horizontal dan vertikal. Dengan pembagian ini maka dihasilkan garis panduan untuk meletakkan subjek secara dinamis di dalam *frame* (Mercado, 2011).

c. Aturan Hitchcock



Gambar 2.20. Keramik penguin kecil yang dikomposisikan untuk memenuhi *frame* kamera

(Sumber: *Misery*, Castle Rock Entertainment, 1990)

Salah satu panduan yang Alfred Hitchcock bagikan dalam penulisan karya Truffaut, *Hitchcock/Truffaut*, adalah ukuran objek dalam *frame* berkesinambungan dengan kepentingan objek dalam cerita saat itu. Aturan ini dapat digunakan tanpa mempedulikan berapa objek visual dalam *frame* dan dapat digunakan untuk membuat ketegangan dan antisipasi apalagi jika penonton belum mengerti alasan dibalik penekanan visual dari ukuran objek tersebut (Mercado, 2011).

d. *Balanced/unbalanced*



Gambar 2.21. *Balanced composition*
(Sumber: *Full Metal Jacket*, Harrier Films, 1987)

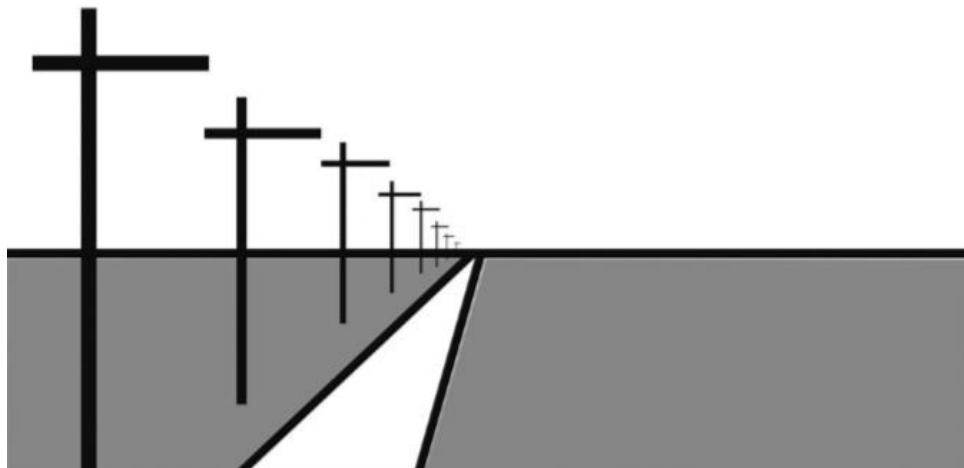


Gambar 2.22. *Unbalanced composition*
(Sumber: *The King's Speech*, Momentum Pictures, 2010)

Setiap objek dalam *frame* memberikan bobot visual mulai dari segi ukuran, warna, *brightness*, dan posisi yang dapat mempengaruhi persepsi penonton. Dengan mempertimbangkan hal-hal tersebut maka dimungkinkan untuk membuat komposisi yang dirasa *balanced* saat bobot visual disebar merata

di dalam *frame* dan *unbalanced* saat bobot visual dititikberatkan pada satu bagian dalam *frame*. Biasanya *balanced* dapat diartikan sebagai *uniformity* dan *predetermination*. Sebaliknya *unbalanced* dapat diasosiasikan dengan ketidaknyamanan, kekacauan, dan ketegangan. Namun tentunya semua ini bergantung pada konteks pemakaiannya secara besar dalam cerita (Mercado, 2011).

e. *Depth cues*



Gambar 2.23. Depth cues
(Sumber: Bowen, 2018, hlm.99)

Penggunaan kedalaman atau Z-axis merupakan strategi paling umum agar *frame* dalam kamera menjadi lebih dinamis dan memiliki dimensi 3D (Mercado, 2011). Terdapat tiga cara yang paling sering digunakan dalam menambahkan kedalaman. Pertama, menggunakan ukuran objek dalam *frame* dengan mempertimbangkan perspektif, garis diagonal, dan *vanishing point*. Kedua, menggunakan posisi objek terhadap kamera yang saling tumpang tindih atau *overlapping* dengan memanfaatkan kombinasi dari

foreground, middle-ground, dan background. Ketiga, efek atmosfer yang menghasilkan visual sebuah objek yang semakin jauh semakin tidak nampak atau menyatu dengan atmosfer. Hal ini diakibatkan oleh partikel-partikel yang ada di udara seperti uap air, asap, debu, atau polusi. (Bowen, 2018).

f. *Closed frame* dan *Open frame*



Gambar 2.24. *Open frame*

(Sumber: *The Revenant*, Regency Enterprises, 2015)

Closed frame mengarah pada ketiadaan informasi narasi selain yang ada di dalam *frame* kamera. Sedangkan *open frame* adalah informasi narasi dalam *frame* kamera yang menunjukkan adanya informasi lagi di luar *frame*. Tiap penggunaannya memiliki efek masing-masing bagi penonton. *Closed frame* membuat efek isolasi, kejelasan, keamanan sedangkan *open frame* dapat memberikan efek ketegangan, ekspektasi, antisipasi akibat kurangnya informasi mengenai apa yang ada di luar *frame* (Mercado, 2011).

g. *Focal points*



Gambar 2.25. *Focal point*

(Sumber: 1917, Dreamworks Pictures, 2019)

Focal point berbicara tentang pusat perhatian mata penonton di dalam sebuah komposisi. *Focal point* dapat terdiri dari satu atau lebih subjek dan seringkali dikombinasikan dengan panduan komposisi lainnya seperti *rule of thirds* atau *balanced/unbalanced*. Dengan memilih apa yang masuk di dalam *frame* dan tidak, yang menjadi fokus atau *out of focus*, yang diberikan cahaya dan yang tidak, dan yang mendominasi *frame* maka dapat dibuat komposisi yang mudah dipahami oleh penonton. (Mercado, 2011).

2.3.4 Pergerakan Kamera

Dalam sebuah *shot*, selain tipe *shot* dan *angle*, ada pergerakan kamera yang harus ikut dipertimbangkan. Pergerakan kamera sangat penting untuk direncanakan agar cerita dapat tersampaikan dengan baik tanpa kehilangan fokus penonton. Dengan menggunakan pergerakan kamera, beberapa *still shots* dapat digabungkan menjadi

satu *shot* untuk membuat koneksi antara ide dalam *shot-shot* tersebut. Selain itu pergerakan kamera dapat memberikan efek dinamis dan dramatis yang unik pada film tergantung cara mengeksekusinya (Katz, 1991). Terdapat empat jenis pergerakan dasar yang dapat diaplikasikan dalam sebuah *shot*:

1. *Handheld*:

Handheld merupakan gerakan kamera yang memiliki sifat yang spontan dan susah dikontrol sehingga menghasilkan gerakan kamera yang banyak mengalami guncangan dan terkadang *out of focus*. Gerakan ini didapatkan dari gerakan kamera amatir, dokumenter, berita, yang biasanya melibatkan kamera yang dipegang oleh tangan di situasi yang spontan dan di luar kontrol, tidak seperti di dalam studio (Bowen, 2018). Gerakan *handheld*, ini sebaiknya dilakukan bukan karena kekurangan pendukung kamera seperti *tripod*, melainkan karena cerita akan mendapat keuntungan dari energi kinetik dari gerakan kamera *handheld* yang dinamis. Biasanya, *handheld* digunakan untuk adegan aksi atau adegan apapun yang semakin menegangkan.

2. *Panning*:

Pan merupakan gerakan kamera yang paling mudah untuk dieksekusi dari ketiga jenis gerakan. Gerakan *pan* secara horizontal memungkinkan kamera berputar 360 derajat dengan sumbu Y sebagai patokan. Gerakan *pan* secara vertikal atau disebut *tilt* memungkinkan kamera untuk melihat *low* atau *high angle*. Dalam pergerakan ini, *panning* tidak melibatkan kamera berpindah dari tempat asal sehingga tidak dapat menghasilkan

perpindahan perspektif yang dramatis seperti *tracking*, *craning*, atau *hand-held* hasilkan. Namun *panning* memiliki keuntungan dalam mencangkup area yang luas dalam sebuah *shot* dalam waktu yang singkat (Katz, 1991). Oleh karenanya, *panning* sangat baik untuk diaplikasikan dalam *shot* yang memiliki setting yang luas, mengikuti gerakan, dan menghubungkan dua atau lebih pesan secara visual.

3. *Craning*:

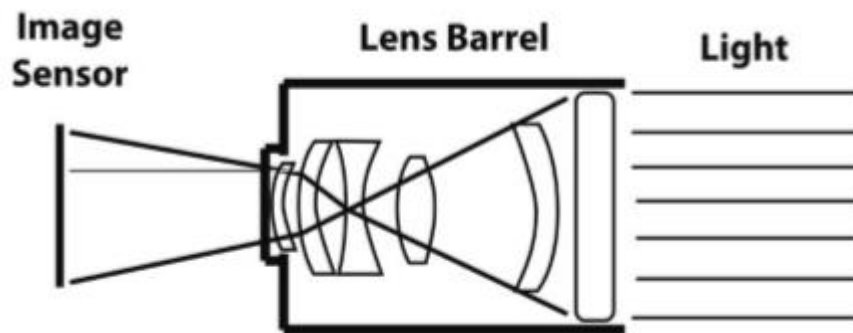
Pergerakan *craning* awalnya merupakan teknik pergerakan kamera menggunakan *crane* untuk memberikan kamera kemampuan perpindahan secara vertikal yang signifikan. Namun sekarang pergerakan *craning* bisa dicapai dengan menggunakan *drone* yang relatif lebih murah dan mudah untuk dibawa. Biasanya penggunaan *craning* ada pada *establishing shot* untuk menunjukkan setting dari perspektif yang lebih luas. Tentu saja tidak hanya *establishing shot*, penggunaan gerakan *crane* dapat divariasikan dengan gerakan lain seperti *tracking* untuk menciptakan *shot* yang menarik.

4. *Tracking*:

Pergerakan *tracking* dapat digunakan untuk mengikuti sebuah subjek atau menjelajahi setting (Katz, 1991). Dengan menggunakan gerakan ini, kamera dapat bergerak keluar dari yang tadinya seolah ikut berpartisipasi dalam aksi di *shot* menjadi spektator *shot* tersebut. Selain itu, kamera dapat bergerak mendekat atau menjauh dari subjek untuk membentuk pesan bagi penonton mengenai subjek. Semakin dekat dengan subjek, maka akan

semakin detail informasi mengenai subjek dan semakin intim hubungannya dengan penonton. Sebaliknya, semakin jauh dari subjek, akan mengaburkan fokus terhadap subjek secara intim.

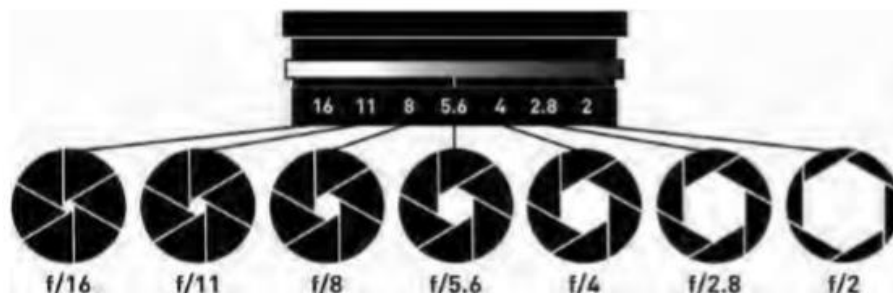
2.3.5 Lensa Kamera



Gambar 2.26. Struktur sederhana lensa

(Sumber: Bowen, 2018, hlm. 104)

Pada dasarnya lensa kamera merupakan bagian dari kamera yang terdiri dari beberapa bagian. Kaca depan dengan diameter dan kelengkungan cembung tertentu yang bertugas untuk mengumpulkan cahaya, kaca belakang yang bertugas untuk mengarahkan cahaya kepada sensor dalam kamera dan iris kamera yang bertugas untuk mengatur banyak masuknya cahaya (Bowen, 2018).



Gambar 2.27. Macam-macam f/stop pada *aperture*

(Sumber: Rabiger & Hurbis-Cherrier, 2013, hlm. 368)

Lensa sendiri memegang dua kontrol penting pada visual lewat tingkat *aperture* dan *focal length*. *Aperture* merupakan iris lensa yang dapat membuka dan menutup untuk membuat lingkaran bukaan di mana cahaya akan masuk. Variabel bukaan tersebut diatur dengan ukuran f/stop. Semakin kecil angka f/stop, maka semakin besar bukaannya dan semakin banyak cahaya yang masuk ke lensa. Sebaliknya, semakin besar angka f/stop, maka semakin kecil bukaannya dan cahaya yang masuk (Rabiger & Hurbis-Cherrier, 2013).



Gambar 2.28. *Overexpose* (kiri) dan *underexpose* (kanan)

(Sumber: Bowen, 2018, hlm. 131)

Aperture ini penting untuk mengontrol *exposure* atau secara sederhana mengatur gelap terangnya visual. Jika terlalu banyak cahaya yang membanjiri sensor atau disebut dengan *overexpose*, maka gambar akan menjadi terlalu terang sebab *highlight*-nya *blown-out*. Sedangkan jika terlalu sedikit cahaya yang masuk atau disebut dengan *underexpose*, maka gambar akan menjadi gelap sehingga detail dan warna pada gambar akan terkena imbasnya. Ini bukan berarti *overexpose* atau *underexpose* adalah sesuatu yang buruk sebab hal tersebut dapat dimanfaatkan tergantung dari kebutuhan narasi. *Overexpose* biasa dipakai untuk mengindikasikan surga, *flashback*, mimpi, gurun panas, dan lainnya. Begitu juga dengan *underexpose* dapat dipakai untuk secara sengaja memposisikan penonton pada posisi aktor yang

sedang di tempat gelap atau lainnya. Oleh karena itu penting untuk mengerti mengenai *aperture* demi mengontrol bukaan tergantung dari keadaan penerangan pada lokasi dan kebutuhan narasi.



Gambar 2.29. *Normal lens* (kiri), *wide angle lens* (tengah), dan, *telephoto lens* (kanan)
(Sumber: Bowen, 2018, hlm. 109)

Focal length merupakan ukuran panjang dari lensa menuju sensor. *Focal length* penting dalam mempengaruhi bagaimana lensa menunjukkan perspektif dalam koordinat Z dan *field of view* dalam koordinat X (Mercado, 2011). Menggunakan *focal length*, lensa dapat dibagi menjadi *normal lens*, *wide lens*, dan *telephoto lens*. Acuan dari *normal lens* atau lensa yang standar adalah *focal length* dari mata manusia yang tidak ada *wide-angle distortion* dan *telephoto compression*, contohnya *focal length* 25mm pada 16mm format dan *focal length* 50mm pada 35mm format. Ketika menggunakan *normal lens*, maka penonton tidak akan merasakan hal yang aneh sebab itu adalah bagaimana mereka melihat biasanya. Namun ketika mulai menggunakan *focal length* yang ekstrim, maka dapat dihasilkan ilusi optik yang dapat mempengaruhi pesan dalam film terhadap penonton secara aktif. Kemudian, *wide angle lens* dengan *focal length* yang lebih pendek dari *normal lens* dapat membuat ilusi perspektif dengan memberikan jarak lebih pada kedalaman antara subjek yang dekat dengan kamera dan yang jauh dari kamera. Hal ini berguna jika ingin memberikan ruang yang lebih besar pada setting yang sempit. Selain itu *wide angle lens* memberikan ilusi optik di mana subjek dapat

menyusuri kedalaman dari jauh ke dekat kamera atau sebaliknya dalam waktu yang singkat sebab setting nyatanya memang tidak luas namun nampak luas dalam kamera. Hal ini berguna jika ingin memberikan kesan pergerakan yang cepat pada koordinat Z. Terakhir, *telephoto lens* dengan *focal length* yang lebih panjang dari *normal lens* dapat memberikan pengurangan terhadap tingkat kedalaman dalam gambar, menjadikan latar lebih besar dan dekat terhadap kamera daripada yang sebenarnya. Oleh karena itu juga, gerakan karakter yang menyusuri kedalaman akan terlihat sangat sedikit perpindahannya.

Field of view mengacu pada seberapa banyak ruang pada gambar dalam koordinat X dan Y. Lensa dengan *focal length* yang pendek atau *wide angle* memiliki *field of view* yang lebih luas daripada lensa dengan *focal length* yang panjang atau *telephoto* (Mercado, 2011). *Field of view* penting untuk diperhitungkan dalam menghasilkan visual yang sesuai dengan narasi. Contohnya, menggunakan *field of view* yang lebar dapat mendistorsi sisi gambar sehingga dapat memberikan pandangan yang distorsi atau juga dapat digunakan untuk memasukkan informasi mengenai lingkungan sekitar lebih banyak.

2.3.6 Shot Adegan Pengejaran

Adegan merupakan salah satu bagian cerita dalam keseluruhan cerita sebuah film. Dalam hal ini penulis berfokus pada adegan pengejaran. Kenworthy (2012) membagi teknik-teknik pengambilan *shot* khususnya untuk adegan pengejaran menjadi sepuluh teknik:

1. *Travel with subject*



Gambar 2.30. *Travelling with subject*

(Sumber: Kenworthy, 2012, hlm. 21)

Teknik pertama ini berfokus kepada tokoh yang sedang dikejar dengan mengikuti si tokoh. *Shot* seperti ini hanya dapat bekerja jika aksi pengejaran sudah dinyatakan sebelumnya sehingga penonton mengerti jika tokoh sedang dikejar. Menurut Kenworthy, ketiadaan informasi dalam *shot* mengenai si pengejar dapat menjadi ketertarikan tersendiri bagi penonton. Yang perlu diperhatikan dalam *shot* ini adalah pencahayaan setidaknya harus mencukupi untuk penonton melihat gerakan tokoh yang dikejar agar informasi mengenai tokoh tersampaikan dengan baik.

2. *Long lens pan*



Gambar 2.31. *Long lens pan*

(Sumber: Kenworthy, 2012, hlm. 23)

Dalam teknik ini, *shot* menekankan perjalanan tokoh yang dikejar dalam *environment* dengan *long shot*. Tokoh berlari dari ujung kamera ke ujung lainnya dikejar oleh pengejar dari belakang atau menerjang dari samping

tokoh yang dikejar. Untuk menambah *depth* dalam *shot*, dapat ditambah properti-properti dalam *environment* seperti pohon yang nantinya akan melewati kamera. Namun perlu diperhatikan, jika pengejar hanya satu orang, akan lebih baik jika properti yang ditaruh dalam *environment* tidak banyak sehingga mudah bagi penonton untuk fokus kepada pergerakan pengejar juga.

3. *Passing through tight spaces*



Gambar 2.32. *Passing through tight spaces*

(Sumber: Kenworthy, 2012, hlm. 25)

Menurut Kenworthy, pengejaran merupakan adegan yang seharusnya menegangkan dan untuk meningkatkan ketegangan itu dapat dibantu dengan desain *environment* yang mendukung. Dalam hal ini, *environment* yang sempit dapat membuat aksi pengejaran lebih menegangkan. Tokoh yang dikejar akan mengalami kesulitan untuk berlari dari si pengejar. Kenworthy menyarankan penggunaan *short lens* untuk menonjolkan gerakan tokoh.

4. *Through open spaces*



Gambar 2.33. *Through open spaces*

(Sumber: Kenworthy, 2012, hlm. 27)

Teknik ini berfokus pada kecepatan pergerakan kamera. Kamera yang mengikuti si pengejar dibuat lebih lambat, sehingga pengejar seolah semakin mendekati kamera. Di sisi lain, kamera yang mengikuti tokoh yang dikejar bergerak menuju tokoh dengan cepat sehingga kamera semakin mendekati tokoh dari belakang. Tujuan teknik adalah memberikan ilusi kepada penonton bahwa pengejar akan segera menangkap yang dikejar. Penambahan *long lens* pada kamera yang mengikuti tokoh yang dikejar dapat menambah efek tujuan yang sudah dekat namun tak segera sampai sehingga menjadikan *shot* lebih menarik.

5. *Surprise along the way*



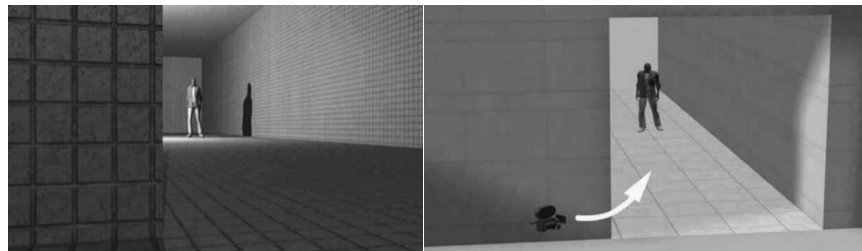
Gambar 2.34. *Surprise along the way*

(Sumber: Kenworthy, 2012, hlm. 29)

Adegan pengejaran segera terasa membosankan jika semua *shot*nya berfokus pada pengejaran yang tak ada hentinya. Akan lebih baik jika ditambahkan

beberapa *suspense* dengan memperlihatkan sesuatu yang karakter tidak tahu atau tidak memperlihatkan sesuatu yang karakter sedang lihat. Untuk membuat *suspense* seperti ini, dibutuhkan dukungan dari *environment*. Tokoh yang dikejar setidaknya memiliki objek yang menghalangi dirinya dari pengejar.

6. *The unseen attacker*

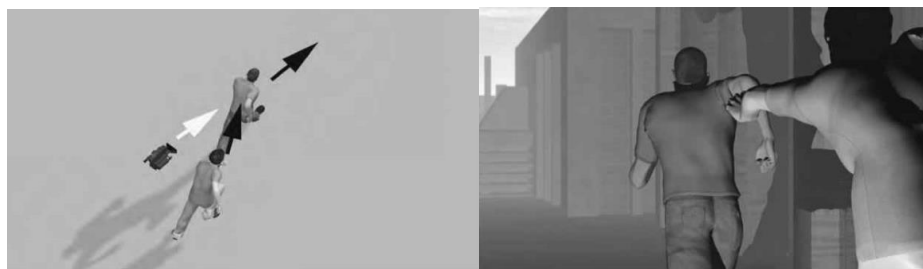


Gambar 2.35. *The unseen attacker*

(Sumber: Kenworthy, 2012, hlm. 31)

Teknik ini berfokus pada adegan pengejaran yang pengejanya tidak terlihat secara eksplisit tapi dapat dirasakan kehadirannya lewat tanda-tanda lain. Salah satu cara paling efektif adalah lewat penggunaan suara. Reaksi tokoh yang dikejar juga dapat menjadi tanda yang jelas bagi penonton.

7. *The closing attacker*

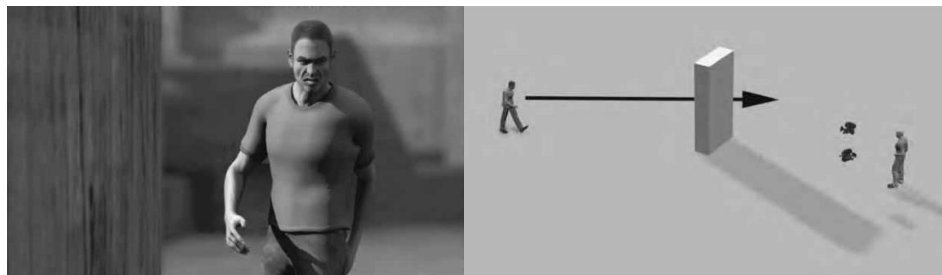


Gambar 2.36. *The closing attacker*

(Sumber: Kenworthy, 2012, hlm. 33)

Teknik ini menggunakan *shot* PoV untuk menyampaikan informasi bahwa pengejar semakin dekat. Biasanya PoV pengejar semakin mendekati tokoh yang dikejar. Di dalam *shot* tersebut harus ditunjukkan tujuan tokoh yang dikejar, bisa dalam bentuk pintu atau yang lain agar penonton memiliki harapan bahwa tokoh akan selamat jika sampai di sana. Kenworthy berpendapat *shot* ini akan lebih menarik jika pengejar masuk ke dalam *shot* yang sebelumnya PoV *shot* di bagian akhir dan menangkap atau nyaris menangkap tokoh yang dikejar. Tujuannya adalah memberikan syok kepada penonton yang mengira bahwa kamera merupakan PoV pengejar.

8. *Unfair speed gain*



Gambar 2.37. *Unfair speed gain*

(Sumber: Kenworthy, 2012, hlm. 35)

Teknik ini digunakan untuk meningkatkan ketegangan penonton lewat pengejar yang semakin dekat secara tidak realistis. Biasanya *shot* ini dimulai dengan tokoh yang dikejar ingin mencari tempat untuk sembunyi dari pengejar. Jarak tokoh dengan pengejar agak jauh sehingga memberikan rasa aman di awal. Namun pengejar seolah semakin dekat dengan cepat saat tokoh yang dikejar kebingungan untuk mencari tempat persembunyian.

9. *Almost there*

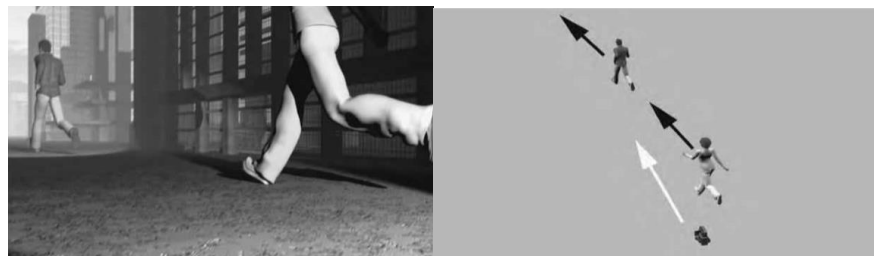


Gambar 2.38. *Almost there*

(Sumber: Kenworthy, 2012, hlm. 37)

Teknik ini berfokus pada akhir dari *shot* ketika tokoh yang dikejar akan lolos namun karena faktor luar membuat ia malah semakin terperangkap. Yang penting untuk diperhatikan adalah pengejaran ini akan berhasil jika *stakes* dari tokoh yang dikejar sangat besar dan dipedulikan oleh penonton. Ketika merancang *shot* ini, tokoh yang dikejar akan dihadapkan dengan harapan yang dihalangi oleh tantangan yang sepertinya mustahil seperti pintu yang terkunci. Hal ini untuk memberikan waktu kepada pengejar semakin mendekati tokoh.

10. *Footwork*



Gambar 2.39. *Footwork*

(Sumber: Kenworthy, 2012, hlm. 39)

Teknik ini berfungsi untuk menekankan pergerakan gerakan pengejar dengan mengambil *shot* kaki pengejar yang berusaha mendekati yang

dikejar. Seringkali tidak menggambarkan pengejar sebagai yang jahat melainkan yang baik. Dalam *shot*, tokoh yang dikejar terlihat beserta dengan kaki si pengejar.

2.4 *Suspense* (Ketegangan)

Suspense atau ketegangan dalam narasi merupakan reaksi kognitif dan emosional yang ditimbulkan oleh kejadian-kejadian naratif yang dibukakan secara dramatis dan terikat oleh waktu. Reaksi tegang tersebut merupakan dua kombinasi dari harapan sekaligus ketakutan terhadap yang sudah terjadi, sedang terjadi, hingga yang akan terjadi di dalam narasi tersebut (Alwitt, 2002). Menurut Ed Tan dan Gijsbert Diteweg (1996), *suspense* dalam film sangat terikat dengan konsep ekspektasi dan penonton dilihat sebagai proyeksi dari ekspektasi tersebut. Dalam eksperimennya, Tan dan Diteweg menemukan bahwa, dari awal penonton sudah berusaha memprediksi suatu prediksi yang akan datang nantinya. Kemudian datang yang namanya *predictive inferences* atau yang mengganggu prediksi penonton saat adegan *suspense*. Disimpulkan bahwa *suspense* merupakan prosedur tekstual yang mampu memproduksi gangguan prediksi tertentu dan gangguan tersebut merupakan bagian dari reaksi emosional yang dihasilkan dari kebutuhan (Anastasova, 2018).

Selain berbicara tentang ekspektasi, adegan *suspense* juga memberikan janji tertentu bagi penonton untuk meningkatkan ketertarikan penonton terhadap *shot* tersebut. *Suspense* memberikan perasaan bahwa *outcome* dari konflik sudah dekat dan *outcome* ini akan membawa pengaruh besar terhadap sebagian besar cerita,

biasanya hidup matinya protagonis. Tan dan Diteweg (1996) dikutip dari Anastasova (2018) memberikan beberapa definisi tentang adegan *suspense* dalam film naratif, antara lain:

- a. Awal peristiwa memprakarsai ekspektasi mengenai hasil peristiwa.
- b. Awal peristiwa memiliki relevansi yang mengancam nasib protagonis.
- c. Hasil peristiwa dianggap sudah dekat dan dapat menghilangkan ancaman namun tidak pasti.
- d. Nasib dari protagonis relevan dengan penonton sehingga ada simpati yang terbangun.
- e. Penonton merasakan dengan kuat bahwa mereka tidak dapat bertindak untuk menolong.
- f. Dalam mengobservasi kejadian sebagai saksi, penonton merespon dengan ketakutan terhadap antisipasi yang tidak menguntungkan bagi protagonis dan berharap protagonis dapat kabur dari hal tersebut.
- g. Ketertarikan dan ketegangan secara emosi yang penonton rasakan dan ingin segera menyaksikan hasil peristiwa.

Menurut Comisky dan Bryant (1982), ada dua faktor yang paling mempengaruhi reaksi penonton terhadap adegan *suspense*. Yang pertama adalah tingkat *uncertainty* atau ketidakpastian hasil peristiwa. Yang kedua adalah watak protagonis dalam persepsi penonton. Dalam hasil surveinya, mereka menemukan

bahwa semakin tinggi tingkat ketidakberhasilan protagonis maka semakin tegang perasaan penonton. Namun harus dicatat bahwa seberapa tinggi tingkat ketidakberhasilan, jangan sampai tidak ada harapan akan keberhasilan sama sekali. Narasi dengan tingkat keberhasilan nol persen dinilai tidak menegangkan oleh penonton, tetapi tingkat keberhasilan 1 persen dinilai paling tinggi ketegangannya. Kemudian, semakin tinggi simpati penonton kepada protagonis maka semakin tinggi ketegangan yang dirasakan. Secara sederhana, simpati bisa didapatkan lewat watak protagonis yang sangat positif, sehingga dilihat tidak pantas bagi penonton jika protagonis yang positif mengalami ketidakberhasilan.

Untuk membuat *shot* yang *suspenseful*, tidak hanya memanfaatkan kepercayaan dari penonton namun juga menggunakan pikiran penonton. Hal ini bisa dipahami dari *paradox of suspense* di mana kasusnya seorang yang sudah mengkonsumsi narasi dengan *suspense*, jika mengkonsumsinya ulang, dapat merasakan ketegangan yang sama (Vorderer, Wulff, & Friedrichsen, 1996). Padahal, faktor utama yang membuat suatu *shot* menjadi *suspense* merupakan *uncertainty* atau ketidakpastian mengenai hal di depan. Menurut Vorderer, Wulff, dan Friedrichsen (1996), penonton yang dapat merasakan *suspense* berulang kali dari karya yang sama bukan merupakan sebuah kejanggalan psikologis namun hal yang normal. Mereka menyimpulkan bahwa selain memainkan ekspektasi mengenai apa yang akan ada di depan, *suspense* seharusnya mampu memprovokasi pikiran penonton untuk terpaku dengan apa yang terjadi dari momen ke momen di dalam ruang lingkup narasi. Kesimpulan dari *paradox of suspense* ini tidak hanya berlaku bagi penonton yang mengkonsumsi ulang suatu karya, namun juga bagi

penonton secara luas yang sudah terbiasa dengan budaya di mana yang protagonis selalu berhasil. Bisa dikatakan bahwa bukan fakta bahwa protagonis pasti berhasil yang menjadi fokus penonton melainkan bagaimana ia berhasil melawan antagonis yang seharusnya menjadi pusat *suspense*.