Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, 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. Animation

Wells (1998) menyatakan bahwa untuk menganimasikan sesuatu, sebelumnya kita harus mengetahui apa itu animasi. *Animation, animated dan animator* berasal dari kata latin *animare* yang artinya "*to give life to"* dan dalam konteks film, ini berarti adalah memberikan sebuah ilusi gerak kepada sebuah garis dan bentuk yang tidak bergerak. Kemudian Wells melanjutkan " *A working definition, therefore, of animation in practice, is that is a film made by hand, frame-by-frame, providing an illusion of movement which has not been directly recorded in the conventional photographic sense*" Namun definisi itu masih dianggap kurang mencukupi karena hanya mencakup gambaran tangan dan model animasi. Dan untuk menambahkan definisi tentang animasinya Wells menambahkan definisi animasi berdasarkan pernyataan Norman McClaren bahwa "*Animation is not the art of drawings that move, but rather the art of movement that are drawn. What happens between each frame is more important than what happens on each frame*"(seperti yang dikutip oleh Solomon, 1987: 11).

Bersamaan dengan perkembangan teknologi, membuat teknik pembuatan animasi juga menjadi berkembang dari yang mulanya melalui gambar tangan/*hand drawn*, hingga menggunakan *computer* untuk menggantikan media kertas. Di era modern ini, ada 2 jenis animasi yang sangat popular yaitu 2D *Animation* dan 3D *Animation*. Menurut Kuperberg (2005) bahwa:

Perancangan Shot..., Vincent Saputra, FSD UMN, 2015

2.1.1. 2D Computer Animation

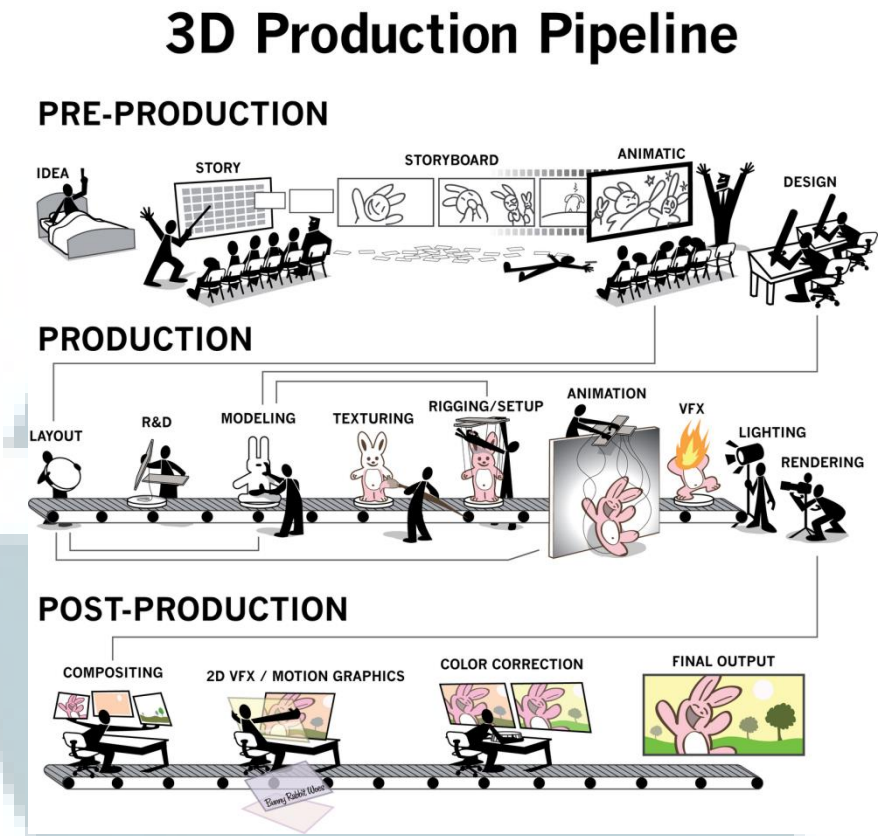
Salah satu cara yang membantu untuk mempercepat proses pembuatan animasi 2 dimensi adalah dengan 2D *computer animation* yang kebanyakan dipergunakan oleh studio-studio animasi besar. Karena para animator tidak perlu lagi melakukan *tracing* dan *outlining* menggunakan tinta. Teknik *Digital Compositing* (*layering*) membuat pekerjaan animator menjadi lebih mudah karena dapat mengerjakan beberapa *scene* secara bersamaan. Ketika semua *scene* telah selesai. Semua *layer* akan digabungkan secara digital. Penggunaan pergerakan kamera yang sulit untuk dilakukan secara manual menjadi lebih mudah menggunakan kamera virtual.

2.1.2. 3D Computer Animation

Software 3D *computer animation* menambahkan dimensi kemungkinan posibilitas dalam bidang animasi dan film karena mampu membuat suatu hal yang tidak mungkin menjadi mungkin untuk dibuat. Tidak seperti 2D *animation*, ketika karakter telah dibuat di-3D. maka karakter tersebut dapat dilihat dari berbagai sisi seperti halnya benda di dunia nyata. Membuat karakter terlihat seperti objek nyata disebut dengan *photorealism* dan itu adalah tujuan utama dari program 3D.

Dalam proses pembuatannya, animasi melalui 3 tahapan yaitu: tahap *Pre-production, Production,* dan *Post-production*.

Perancangan Shot..., Vincent Saputra, FSD UMN, 2015



Gambar 2.1. *3D Production Pipeline* (http://4.bp.blogspot.com/-bpQAapSCXBE/ToqH4hTd6HI/AAAAAAAAAX0/6kPBf5sAYPc/s1600/FullConveyer_illo.png)

- *Pre-production* adalah tahapan dimana proses perencanaan, *design* dan *research* dilakukan, ini merupakan proses persiapan untuk memasuki proses produksi, dimana ide awal dituangkan menjadi *script* dan *script* diproses menjadi sebuah *storyboard* yang nantinya akan dibuat menjadi *animatic storyboard*/*story reel*. *Story Reel* adalah bagian dari *storyboard*, jika *storyboard* adalah kumpulan gambar yang kurang lebih mirip dengan buku komik, maka *stoty reel* merupakan animasi singkat dari *storyboard* yang sudah diberikan suara dan *music* (Glebas,2009) dan kemudian dilanjutkan dengan membuat karakter dan *environment*. Dan tidak lupa

Perancangan Shot..., Vincent Saputra, FSD UMN, 2015

juga bahwa pada proses ini juga semua perhitungan termasuk *budgeting* termasuk didalamnya.

- *Production* adalah proses pengerjaan animasi, yang telah disiapkan diproses preproduksi, dimana *sketch* karakter telah dibuat dan begitu juga dengan *sketch environment*. Proses selanjutnya adalah *layouting* yaitu proses dimana setelah dari *story reel* yang sudah dibuat dalam bentuk 2 dimensi akan dibuat ke dalam bentuk 3 dimensi, seperti peletakan *camera*, pembuatan karakter 3 dimensi dan *environment* 3 dimensi. Setelah melalui proses *layouting*, selanjutnya proses memasuki tahapan *research* dan *development*, dimana dalam tahapan ini kita harus melakukan riset tentang apa saja yang akan digunakan dalam animasi ini. Contohnya pada film Pixar, Finding Nemo, team R&D (*research and development*) akan melakukan riset tentang pembuatan permukaan air dan bagaimana membuat karakter nemo menjadi terlihat mengambang di dalam air. Pada proses ini banyak melakukan riset untuk mengantisipasi kendala teknis yang kira-kira akan dihadapi nantinya. Selanjutnya proses memasuki tahapan *modeling*. *Modeling* adalah teknik pembuatan karakter/*environmen*t 3 dimensi dari sketsa 2 dimensi yang sudah dibuat diproses *pre-production*. Setelah selesai dengan proses *modeling* maka selanjutnya karakter akan memasuki proses *texturing*, *texturing* adalah proses pemberian *texture*/warna pada hasil *modeling* 3D yang sudah dibuat sebelumnya, setelah melalui proses *texturing* maka selanjutnya adalah tahap *Rigging*, *rigging* adalah proses dimana saat karakter yang sudah

Perancangan Shot..., Vincent Saputra, FSD UMN, 2015

dibuat pada proses *modeling*, diberikan sistem gerak yang disebut *bone* ke dalamnya sehingga animator dapat menggerakannya saat proses animasi, setelah proses *rigging* sudah selesai maka selanjutnya adalah proses animasi dimana animator akan menggerakan karakter dan mengatur ekspresi karakter sesuai dengan *script* dan *storyboard* yang sudah dibuat, adalah tugas animator untuk mewujudkan animasi sesuai dengan *storyboard* yang telah disepakati sebelumnya. Setelah proses animasi selesai maka proses selanjutnya adalah membuat dan memasukan *visual effect* ke dalam animasi jika dibutuhkan, contoh *visual effect* yang biasanya dipakai adalah *fur, hair, cloth, fire, water,* dan *dust*. Namun masih banyak lagi contoh *visual effect* lainnya. Setelah itu masuklah ke proses terakhir ditahapan produksi yaitu *lighting/rendering*, dimana pada proses ini kita membuat sumber cahaya yang akan dipakai pada animasi, cahaya itu akan membantu membangun *mood* dan menentukan waktu.

- *Post-production* adalah tahapan terakhir dalam pembuatan animasi, pada *post-production* ada beberapa tahapan lainnya seperti *compositing,* 2d *visual effect, color correction dan final output*. *Compositing* adalah tahapan dimana menggabungkan semua hasil yang sudah dibuat dibagian produksi, kemudian ditambahkan sedikit *effect* 2D / *motion graphic* untuk membantu *effect* 3D yang sudah dibuat, tahap selanjutnya adalah *color correction* ini adalah proses dimana keseluruhan animasi yang sudah dibuat akan diwarnakan kembali agar memiliki konsistensi warna yang

Perancangan Shot..., Vincent Saputra, FSD UMN, 2015

sama, dan kemudian pada tahap akhir yaitu final output, animasi akan dibuat ke dalam *format video*.

2.2. Storytelling

Berdasarkan dari pernyataan dari buku *Directing the Story: Storytelling and Storyboarding Techniques for Live Action and Animation*, Glebas (2009) "*in real life every effect has multiple causes. In movie, we try to simplify the cause and effect chain so the audience can learn life action."* Ini membuat semua aspek yang terjadi akan suatu hal menjadi kenyataan, karena adanya beberapa sebab/*cause* yang mengakibatkan sebuah kejadian dapat terjadi. Sebuah penyebab yang menyebabkan (*trigger*) kejadian tersebut bisa terjadi tanpa sengaja ataupun terjadi karena disengaja. Tidak semua orang dapat menjelaskan beberapa sebab/*cause* tersebut karena adanya batasan dari pola pikir dan cara pandang, maka dalam pembuatan tugas akhir ini penulis akan memudahkan pembaca untuk menerima pesan yang akan disampaikan dengan cara lebih menspesifikasikan penyebab yang akan men-*trigger* adanya sebuah kejadian.

Dalam pembuatan sebuah cerita, kita juga harus memperhatikan bagian-bagian dari keseluruhan cerita, semua cerita memiliki bagian awal, bagian tengah, dan bagian akhir. Sebuah cerita singkat (untuk TV atau internet) harus memiliki seorang karakter yang menjadi bintang atau menjadi sorotan dalam cerita tersebut. Dalam setiap episode, sang bintang harus menpunyai tujuan/*goal* yang harus dicapai, itu merupakan bagian dasar cerita yang menjadi sebuah keharusan. *Script* pada umumnya menggunakan *three-act structure*:

Perancangan Shot..., Vincent Saputra, FSD UMN, 2015

- *Act I :* pengenalan tokoh utama dan karakter-karakter lain yang ada dalam film.pada tahap ini dijelaskan apa tujuan/goal dari karakter utama dan apa yang menyebabkan tokoh utama ingin mengejar tujuannya. Tahap ini berakhir ketika sang karakter utama menghadapi sebuah masalah.
- *Act II :* tahap ini terjadi ketika sang karakter sedang menghadapi masalah dan merupakan titik paling sulit yang dihadapkan pada sang karakter. Tahap ini berakhir sebelum konflik atau masalah yang dihadapi sang tokoh memuncak/klimaks.
- *Act III :* pada tahap ini karakter terjadi puncak dari masalah yang sedang dihadapi oleh tokoh utama (klimaks) dan kemudian berakhir dengan tahap dimana sang tokoh utama melewati masalah yang ia hadapi (resolusi).

Dari ketiga bagian tersebut, memiliki presentasenya sendiri: 25 % untuk *Act I*, 50 % untuk *Act II*, dan 25 % untuk *Act III*. Namun pembagian ini tidaklah mutlak, penyesuaian masih dapat dilakukan, dan dapat disesuaikan dengan cerita yang ada (Wright,2005).

Menurut Vogler, didalam setiap cerita selalu terdapat karakter utama/*hero*. Yang mempunyai sebuah *goal*/tujuan yang ingin dicapai. Vogler juga berpendapat bahwa sebuah cerita mempunyai sebuah pola mitologi yang sama dan menjelaskan tentang perjalanan sang *hero* untuk mencapai tujuannya. Berikut adalah pola mitologi menurut Vogler.

Perancangan Shot..., Vincent Saputra, FSD UMN, 2015

Tabel 2.1. *Myth Structure* (Vogler,2007)

STAGE OF HERO'S JOURNEY	
ACT ONE	
Ordinary world	Perkenalan karakter , setting dan goal dari karakter
Call to adventure	Karakter dihadapkan kepada suatu masalah
Refusal of the call	Karakter mencoba menolak untuk menghadapi masalah
Meeting the mentor	Karakter bertemu dengan seorang mentor, yang membuatnya untuk masuk ke dalam permasalahan tersebut
Crossing the first threshold	Karakter menghadapi masalah tersebut
ACT TWO	
Test, Allies, Enemies	Karakter bertemu dengan tantangan, musuh, dan teman untuk menghadapi masalah
Approach to the inmost cave	Tahap dimana karakter hampir memasuki puncak dari masalah
Ordeal	Karakter menghadapai masalah yang besar dan harus berjuang untuk melewatinya
Reward	Konsekuensi yang harus diterima oleh karakter ketika selesai dengan masalahnya
ACT THREE	
The road back	Karakter mencoba bangkit dan menghadapi ujian terbesarnya
Resurrection	Keadaan dimana karakter telah berhasil melewati masalahnya
Return with the Elixir	Karakter kembali ke keadaan normal dengan membawa hasil dari perjuangannya. Hasil dari perjuangannya bisa berupa kesuksesan ataupun kegagalan

Perancangan Shot..., Vincent Saputra, FSD UMN, 2015

Struktur cerita mitologi ini tidak bersifat mutlak, dan merupakan bagian dari variasi struktur ceerita, sehingga masih dapat disesuaikan dengan jenis cerita yang diinginkan. (Vogler, 2007)

2.2.1. Dramatic Irony

Penyampaian informasi dalam sebuah cerita adalah suatu yang penting dalam pembuatan film/animasi, karena dengan penyampaian informasi yg berbeda maka akan membuat cerita akan terasa lebih menarik. Menurut Glebas (2009), terdapat 3 cara dalam penyampaian sebuah informasi. Yaitu: "*First, the audience gets questions answered. Second, the characters get information that answers their questions. Third, the audience gets to see what happens as characters gain information that they didn't have before. The audience witnesses the process of discovery"* dengan cara penyampaian informasi yang berbeda ini tentu akan membuat pesan yang akan disampaikan kepada penonton akan berbeda pula.

2.3. Storyboard

Menurut Mamer (2010) *Storyboard* atau yang biasa disebut *board*, adalah kumpulan *shot* yang digambarkan pada selembar kertas, dimana mencakup *script*, *dialogue*, *action*, *object* dan masih banyak lagi. *Storyboard* juga merupakan visual pertama yang dapat menggambarkan keseluruhan cerita dari animasi yang akan dibuat, dan itu termasuk juga ide awal, penempatan kamera, kemungkinan penggunaan visual effect, dan beberapa penempatan karakter yang akan ada dianimasi ini (Beane,2012). Bisa dikatakan bahwa *storyboard* adalah film namun dalam versi komik. *Storyboard* dalam pembuatan film dan animasi sangat

Perancangan Shot..., Vincent Saputra, FSD UMN, 2015

berperan penting terutama pada proses *pre-production*. Dengan adanya *storyboard* yang baik, akan mempermudah proses *production* yang biasanya memakan waktu sangat lama, *storyboard* yang baik akan sangat membantu dalam mengurangi waktu dan hambatan yang mungkin akan terjadi saat proses *production*. *Storyboard* dapat menjadi acuan, untuk merepresentasikan film atau animasi yang nantinya akan dibuat.

Gambar 2.2. Walt Disney *Storyboard* (https://tjwithers.files.wordpress.com/2014/10/36-nnwm-walt-disney-storyboarding-from-kashinterest-wordpress.jpg)

Simon membedakan *storyboard* menjadi presentation board dan production board. Presentation board hanya terdapat beberapa adegan kunci atau keypose, pada presentation board tidak dicantumkan tentang gerakan kamera, ataupun waktu yang digunakan. Presentation board digunakan untuk presentasi/pitching kepada klien sehingga presentation board dibuat rapi dan menarik. Sedangkan production board lebih bersifat detail, dimana didalamnya berisikan tentang detail kamera waktu, pergerakan kamera, *angle* dan *shot*, dan *prodution board* tidak dituntut

Perancangan Shot..., Vincent Saputra, FSD UMN, 2015

rapi namun pergerakan dan detail kamera harus dapat terlihat jelas (2007) (halaman 57).

2.3.1. Tahapan Pembuatan *Storyboard*

Glebas (2009) membuat tahapan dalam pembuatan *storyboard* menjadi seperti berikut:

1. Hal pertama yang dibutuhkan adalah sebuah cerita, setelah itu seorang *storyboard artist* harus mampu membayangkan apa saja gambaran yang akan terjadi didalam cerita tersebut, seorang *storyboard artist* juga harus siap untuk menuliskan idenya, karena ide sangat cepat untuk menghilang

   Data yang perlu dicatatkan dapat berupa jenis karakter, pakaian, *environment*, dan properti yang akan ada pada cerita. Ada beberapa cara untuk membantu *storyboard artist* untuk mengumpulkan ide untuk dituangkan di-*storyboard* seperti pergi ke perpustakaan atau mencari melalui internet. Memotong gambar dari majalah atau mengambil gambar dengan kamera juga dapat menjadi sebuah cara untuk membayangkan posisi karakter atau properti yang akan diletakkan pada *scene*.

   Setelah mendapatkan gambar yang menginspirasi untuk membantu dalam membayangkan apa saja yang akan terdapat pada cerita.

2. Sebelum membuat *storyboard*, biasanya *storyboard artist* akan membuat sebuah *beatboard*. *Beatboard* adalah sebuah gambaran yang merepresentasikan setiap *scene* yang ada difilm. *Beatboard* ini nantinya akan

Perancangan Shot..., Vincent Saputra, FSD UMN, 2015

digunakan untuk memandu *director* untuk memberitahukan ceritanya kepada *client* dan kru lainnya. *Beatboard* merupakan bagian dari *storyboard*, dimana 1 gambar pada beat board dapat mewakili 1 *scene* (beberapa rangkaian gambar). *Beatboard* kurang lebih memiliki kesamaan dengan buku ilustrasi anak-anak, dimana 1 gambar dapat menceritakan beberapa rangkaian kejadian/*event.*

Gambar 2.3. *Beatboard* (Glebas,2009)

3. Selanjutnya adalah mengembangkan karakter menjadi lebih menarik dan mempunyai daya tarik dengan memiliki kepribadian yang unik. Pastikan karakter yang dibuat sangat *expressive* dan temukan tema yang menarik dan tetap berhubungan dengan cerita. Pada tahap ini cerita menjadi sangat penting, karena dapat membantu untuk menentukan *camera angle* dan penempatan karakter.

4. Setelah *storyboard* siap, maka langkah selanjutnya adalah membuat *story reel/animatic storyboard*. *Story reel* adalah versi lengkap dari *storyboard* dan digabungkan dengan suara dan musik. Ini akan memberikan gambaran akan animasi yang akan dihasilkan nantinya. Ini akan membutuhkan beberapa

Perancangan Shot..., Vincent Saputra, FSD UMN, 2015

storyboard ekstra agar dapat membuat story reel yang lebih halus dalam pergerakannya.

5. Setelah hasil dari *story reel* terlihat, maka selanjutnya adalah langkah untuk membetulkan/mengganti beberapa bagian yang masih dirasa kurang, hal ini akan membuat perubahan pada *script* dan tentunya akan mempengaruhi *storyboard*, dan *storyboard* akan mengalami perbaikan.

6. Setelah *storyboard* telah selesai, langkah berikutnya adalah *pitching. Pitching* adalah proses dimana menunjukan *storyboard* yang telah dibuat kepada seseorang/sekelompok orang dan menjelaskannya dengan kalimat atau dengan menjelaskan melalui setiap aksi yang ada pada *storyboard*.

2.3.2. Format Storyboard

Menurut Simon (2007) penerapan *storyboard* tergantung kepada *storyboard artist*-nya sendiri dalam menentukan format yang akan digunakan. *Storyboard artist* dapat merancang *template* yang menurutnya merupakan *template* yang baik dan sesuai.

Ukuran panel dari *storyboard* memiliki standarisasi dengan mencocokan dengan ukuran layar yang akan digunakan saat menayangkan film tersebut (Wright,2005). Setiap komposisi yang akan di buat akan menentukan dimensi dari *frame*. Perbandingan dari *width* dan *height* dari *frame* disebut juga dengan *aspect ratio* dan itu dipengaruhi oleh format penggambilan gambar. *Aspect ratio* yang paling sering digunakan adalah 2.39:1 (atau sering disebut dengan *anamorphic*), 1.85:1 (*American theatrical standar*), 1.66:1 (*European theatrical standard*),

Perancangan Shot..., Vincent Saputra, FSD UMN, 2015

1.78:1 (*HDTV* standar atau sering disebut dengan 16x9, digunakan pada *HD cameras*), dan 1.33:1 (*Analog TV standard*) (Mercado,2011)

Gambar 2.4. *Aspect Ratio* (Mercado,2011)

2.3.3. Directing Shots

Directing shot adalah bagaimana seorang *storyboard artist* dapat mengarahkan jenis *shot* yang akan digunakan pada sebuah *scene* saat ia menerjemahkan *script* ke dalam bentuk gambar/visual. Menurut Simon (2007), *Storyboard artist* dapat disebut juga dengan *director* ketika sedang bekerja dengan *script*. Disini *storyboard artist* tidak langsung mengarahkan *crew*, melainkan menentukan *shot ideas*, mengatur *style*, tampilan dan *staging*. Tidak sedikit juga beberapa *director* langsung memberikan *rough scene* kepada *storyboard artistnya* agar dpat menghasilkan *shot* yang diinginkan contohnya adalah Stephen Spielberg.

Penggunaan *directing shot* ini dapat membuat sebuah *scene* menjadi lebih menarik, dengan pemilihan jenis *shot* dan *staging* yang tepat dapat membantu

Perancangan Shot..., Vincent Saputra, FSD UMN, 2015

menaikan mood/membuat sebuah mood tertentu yang diinginkan dalam sebuah *scene*. Dalam menerjemahkan kata-kata dari sebuah *script* kedalam gambar, seorang *storyboard artist* harus tahu bagaimana sang *directo*r menginginkan jenis *shot* yang diinginkan oleh director, apakah ia ingin *camera* terus bergerak atau diam ditempat. *Fighting scene* membutuhkan pergerakan *camera* yang cepat, *love scene* biasanya menggunakan tempo yang lebih lambat dan menggunakan warna yang hangat.

Untuk menghasilkan *scene* yang menarik. Diperlukan beberapa cara seperti menggunakan beberapa jenis *shot* pada sebuah *scene* atau menggunakan *shot* tertentu pada situasi yang diinginkan, Simon (2007) membagi cara untuk membuat *scene* menjadi lebih menarik dan dapat membantu *storyboard artist* untuk dapat menyampaikan emosi/mood yang ingin disampaikan oleh *director* menjadi beberapa poin:

- Gunakan *extreme close-up* untuk meningkatkan emosi/dramatisasi.
- Berikan penonton sebuah kesan akan lokasi yang ada pada *scene* menggunakan *establishing shot/wide shot*. Ini digunakan untuk memperlihatkan lokasi dimana suatu aksi akan terjadi dan membantu penonton mengerti relasi antara karakter dengan keadaan sekitar.

Perancangan Shot..., Vincent Saputra, FSD UMN, 2015

Gambar 2.5. Contoh *Establish Shot* (Simon,2007)

- Gunakan *over-the-shoulder shot* ketika sedang sebuah percakapan terjadi untuk membuat penonton merasakan ikut kedalam percakapan tersebut. *Over-the-shoulder shot* adalah pengambilan gambar yang diambil dari *shoulder* level dari karakter.

- *Point-of-view shot* membuat penonton untuk melihat apa yang dilihat oleh karakter. *Point-of-view* selalu diperlukan untuk membuat untuk mengarahkan penotnon kepada sesuatu yang diinginkan *director*. *Point-of-view shot* adalah salah satu jenis angle kamera, *shot* ini merepresentasikan pandangan atau persepsi dari karakter.

Perancangan Shot..., Vincent Saputra, FSD UMN, 2015

Gambar 2.6. Contoh *Point-of-View Shot* (Simon,2007)

- Gunakan kombinasi *shot*. Film akan menjadi membosankan jika kita terus melihat karakter dengan jarak yang sama.
- Gabungkan *wide, medium,* dan *close-up shots* didalam sebuah *scene,* tak perlu takut untuk membuat penonton melihat secara dekat ke dalam *scene*. Mencampurkan beberapa *wide shot* dapat membuat *scene* menjadi lebih hidup.

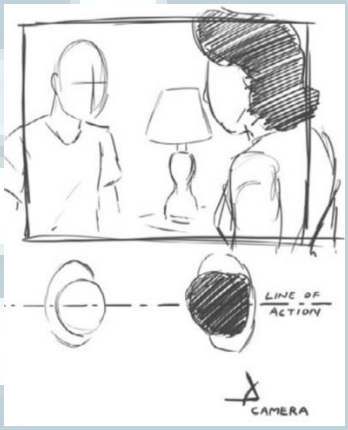
2.3.4. Screen Direction

Screen direction mengacu kepada pengarahan *object* atau pergerakan karakter didalam *scene*. Konsistensi dalam *screen direction* sangat penting dalam membantu untuk menceritakan gambar/visual yang sudah ada, karena terkadang dapat memberitahukan penonton tentang kemana karakter pergi atau saat karakter merubah arah pergerakan.

Ada aturan-aturan dalam pembuatan film yang membantu untuk memastikan kamera tidak diletakkan diposisi dimana akan memperlihatkan karakter bergerak kearah yang tidak diinginkan. Ada garis yang tidak terlihat di *set* atau lokasi

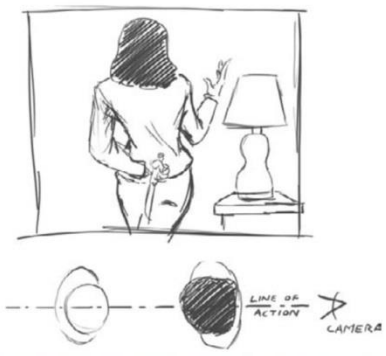
Perancangan Shot..., Vincent Saputra, FSD UMN, 2015

dimana kamera tidak boleh melewatinya, garis itu disebut *line of action*. Ketika kamera diletakkan dibagian lain dari garis tersebut, maka itu disebut *crossing the line*. Karakter akan terlihat melihat ke arah yang salah dan akan membuat penonton menjadi bingung.



Gambar 2.7. *Line of Action* (Simon,2007)

Kamera dapat bergerak ke line of action dan itu disebut dengan *neutral position*, dimana kamera melihat lurus ke bagian depan atau bagian punggung dari karakter.



Gambar 2.8. *Neutral Position* (Simon,2007)

Perancangan Shot..., Vincent Saputra, FSD UMN, 2015

Line of action akan menjadi lebih rumit ketika didalam *scene* ada banyak karakter, terutama jika mereka semua terus bergerak. Namun ada cara mudah untuk menentukan *screen direction* tanpa harus menentukan *line of action* di-*scene* seperti itu. Yaitu dengan melihat sejajar dengan arah mata karakter. Karakter harus melihat ke arah yang konstan kecuali ada pergerakan pada karakter atau pergerakan kamera saat *shot* terjadi.

2.3.5. Staging and Composition

Staging adalah penempatan kamera, *actor/character* dan *property* yang akan ada di lokasi pengambilan gambar/*shot. Staging* yang baik dapat membuat visual menjadi lebih menarik atau jika tidak dilakukan dengan baik dapat membuat film menjadi terlihat kurang menarik. *Staging* yang baik juga dapat membuat penonton merasakan mood yang kita ingin buat, seperti takut, lucu, terharu dan masih banyak lagi. Staging yang kurang baik dapat membuat penonton menjadi bingung.

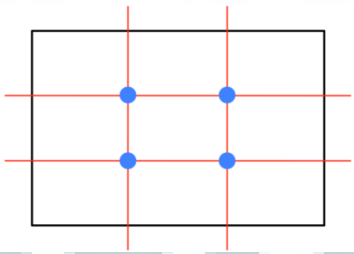
Composition tidak jauh beda dengan *staging*, namun composition lebih mempengaruhi visual yang ada disetiap *frame*, bagaimana setiap elemen yang ada dalam sebuah *scene*/*frame* menjadi terlihat seimbang satu dengan yang lainnya.

Staging and *composition* sangat penting dalam mempengaruhi visual yang ada dalam film, karena jika dapat dilakukan dengan baik, maka setiap *scene* yang ada terlihat saling terkait tanpa terputus, dan terlihat seimbang antara satu elemen dengan elemen lain yang ada didalam satu *frame*. Dan untuk membuat *staging* and *compostion* yang baik diperlukan latihan, yaitu dengan mempelajari *staging* and *composition* dengan menonton film yang "*well-directed and well-designed*"

Perancangan Shot..., Vincent Saputra, FSD UMN, 2015

dan triknya adalah dengan menontonnya dengan mematikan suara film tersebut, hal tersebut dilakukan agar kita tidak terbawa dengan cerita dan dapat memperhatikan *staging* di setiap *scene*. Beberapa film yang dapat dipelajari untuk melatih *staging and composition* adalah film Stephen Spielberg, Cameron, Hitchcock, Wu, Lean, Coppola atau film buatan Pixar.

Selain itu ada juga teknik untuk membantu dalam melakukan *compostiting*, teknik ini digunakan untuk menciptakan komposisi yang harmonis, teknik ini sudah dikembangkan ratusan tahun lalu, dimana teknik ini terus dikembangkan dan diterapkan dibidang kesenian lain seperti dalam pembuatan lukisan, teknik ini disebut dengan *rule of third*, *rule of third* adalah sebuah *frame* yang dibagi menjadi 3 bagian dibagian lebar dan tinggi, dan dimana setiap peropotongan dari garis tersebut menjadi sebuah *point* yang penting, karena pada *point* tersebut biasanya dapat membantu untuk menempatkan elemen-elemen yang ada pada *scene*, dan *point* tersebut juga yang membantu dalam mengomposisi elemen yang ada dalam *frame* (Mercado,2011)



Gambar 2.9. *Rule of Third* (http://amyshealthybaking.com/wp-content/uploads/2013/04/1_rule-of-thirds_division.png)

Perancangan Shot..., Vincent Saputra, FSD UMN, 2015

2.3.6. Shot

Menurut Jackson (2010), "*A cinematographer looks through the camera viewfinder to frame a shot*", ada 3 macam *shot* yang sangat sering digunakan yaitu *long shot*, *medium shot,* dan close-up. Namun film tidak hanya dibuat dari 3 macam *shot* tersebut. Ada beberapa jenis tambahan *shot* pada *long shot* dan *close-up*, dimana kedua *shot* tersebut dapat diambil secara *extreme*, *extreme long shot* dan *extreme close-up* dapat membuat visual drama dan menambah ketegangan didalam film. Berikut adalah beberapa jenis *shot* menurut Jackson.

2.3.6.1. Long Shot

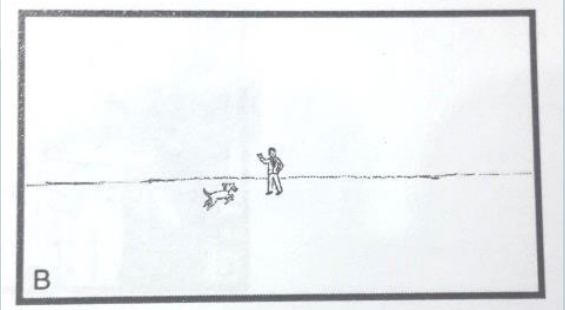
Shot ini biasanya digunakan untuk memperlihatkan sebuah kejadian / *action*. *Shot* ini memperlihatkan tempat, karakter dan *action*. Contohnya adalah seorang karakter yang sedang duduk di bawah sebuah pohon. *Shot* ini memperlihatkan keseluruhan tubuh karakter.

Gambar 2.10 *Long Shot* (Thompson dan Bowen,2009)

Ada salah satu jenis dari *Long Shot* yaitu *Extreme Long Shot (ELS)* yang digunakan untuk memperlihatkan sebuah komposisi dengan

Perancangan Shot..., Vincent Saputra, FSD UMN, 2015

menonjolkan unsur skala didalamnya. Dengan menggunakan *extreme long shot*, objek pada *frame* akan berukuran kecil. *Shot* ini juga dikenal dengan nama *establish shot*, yang biasanya digunakan pada awal film untuk memberikan informasi kepada penonton tentang *setting* tempat yang digunakan.



Gambar 2.11. *Extreme Long Shot* (Thompson dan Bowen,2009)

2.3.6.2. Medium Shot

Shot ini memperlihatkan karakter dari bagian pinggang ke atas. Gerakan tubuh dan ekspresi wajah karakter akan terlihat, dan jenis *shot* ini yang paling banyak digunakan dalam sebuah film. Ini mengundang penonton untuk ikut terjun kedalam *scene* tersebut.

Gambar 2.12. *Medium Shot* (Thompson dan Bowen,2009)

Perancangan Shot..., Vincent Saputra, FSD UMN, 2015

Ada beberapa alternatif dari *medium shot* salah satunya adalah *Medium Close Up* (MCU). *Medium Close Up*, kurang lebih sama dengan *medium shot* namun *shot* yang diambil lebih lebar dari pada *close up*. Seperti halnya *close up, medium close up* memperlihatkan bagian wajah / dada ke atas dari karakter. *Shot* ini biasa digunakan untuk memperlihatkan ekspresi dari karakter namun tidak sedetail *close up* dan dapat menampilkan unsur dramatis dan juga memperlihatkan apa yang ada pada latar belakang walaupun hanya mendapat porsi yang kecil dan tidak terlalu fokus.(Mercado,2011)

Gambar 2.13. *Medium Close up* (Thompson dan Bowen,2009)

2.3.6.3. Close-up

Pada *shot* ini bagian kepala atau bagian dari pundak ke atas dari karakter akan terlihat, jenis *shot* ini mengundang penonton untuk ikut dalam cerita dengan mendekatkan karakter pada film secara visual lebih dekat dengan penonton. Mereka dapat merasakan dan melihat emosi dari karakter.

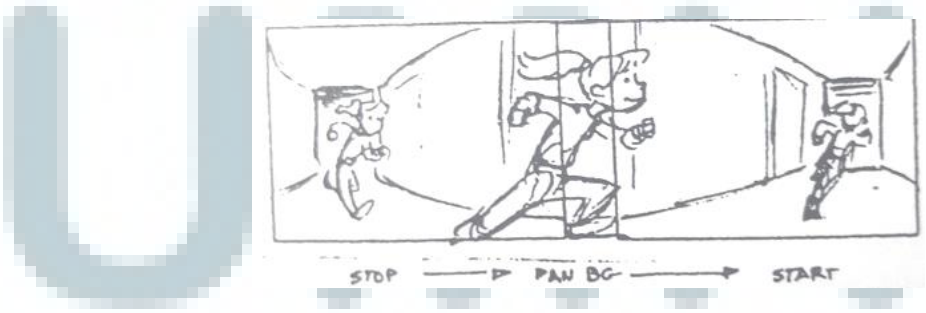
Perancangan Shot..., Vincent Saputra, FSD UMN, 2015

Gambar 2.14. *Close-up shot* (Thompson dan Bowen,2009)

2.3.7. Camera Movement

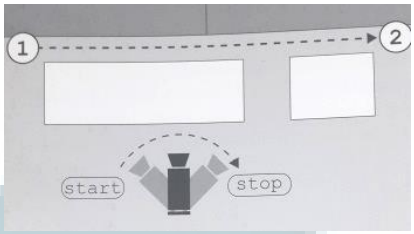
Camera Movement digunakan untuk mengatur perhatian penonton. Hal ini perlu diperhatkan agar mampu memfokuskan perhatian penonton dan meingkatkan keterlibatan penonton.

a. *PAN*: gerak kamera mendatar, ke kanan atau ke kiri. Gerakan kamera ini sama seperti saat seorang manusia yang sedang berdiri di suatu titik tertentu dan tidak bergerak, kemudian melihat orang yang berlalu lalang dengan menggerakan kepala. Pada penggunaannya di-*storyboard*, *pan-ning* akan digambarkan dengan panah ke samping.



(a)

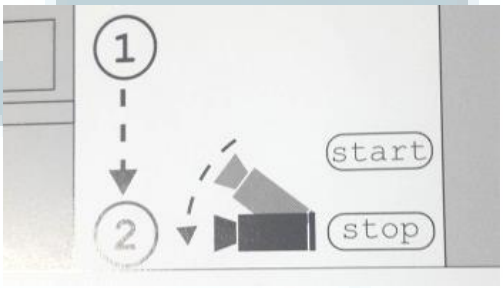
Perancangan Shot..., Vincent Saputra, FSD UMN, 2015



(b)

Gambar 2.15. *Panning* (a) (Wright, 2005), (b) (Rosseau,2013)

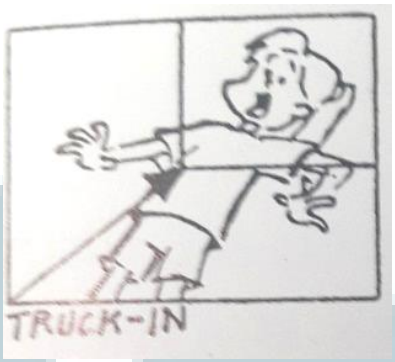
b. *Tilt*: gerak kamera ke atas atau kebawah, seperti gerakan mengangguk.



Gambar 2.16. *Tilt* (Rosseau, 2013)

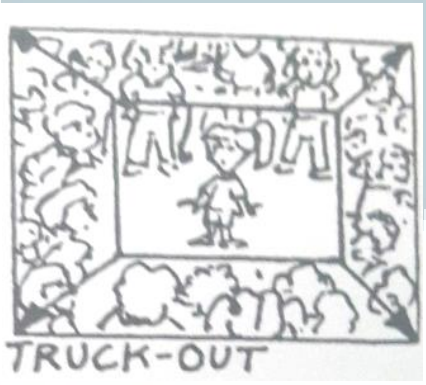
c. *Zoom In/Track In (TI):* menggerakkan kamera ke depan/mendekati objek

Perancangan Shot..., Vincent Saputra, FSD UMN, 2015



Gambar 2.17. *Track-In* (Wright, 2005)

d. *Zoom Out/Track Out (TO)*: menggerakkan kamera ke belakang/menjauhi objek



Gambar 2.18.*Track-Out* (Wright, 2005)

e. *Track Left (TL):* meggerakkan kamera ke kiri

f. *Track Right (TR)*: menggerakkan kamera ke kanan

Perancangan Shot..., Vincent Saputra, FSD UMN, 2015

Gambar 2.19. *Track Left* dan *Track Right* (http://visual-memory.co.uk/daniel/Documents/short/gramtv.html)

2.3.8. Timing

Timing pada *storyboard* sangatlah penting karena dapat memberikan waktu kepada penonton untuk menangkap informasi yang diberikan, *Pacing* atau pengaturan waktu sangatlah penting, *shot* biasanya menjadi lebih pendek dan cepat ketika sedang ada *action sequence* (sedang ada perkelahian atau *scene* kejar-kejaran) untuk komedi biasanya memiliki *pace* yang lebih cepat dibandingkan drama atau misteri. Ini digunakan agar joke pada saat komedi berlangsung dapat ditangkap secara mendadak, karena jika *pace* pada saat komedi menjadi lambat, penonton akan dapat mendapatkan waktu untuk berpikir tentang *jok*e tersebut dan kemungkinan *joke* tersebut akan menjadi tidak lucu (Wright,2011)

Tempo juga menjadi bagian dari *timing*, dan Besen (2008) menyatakan bahwa untuk mengukur sebuah kegiatan yang akan digambarkan/dianimasiakan nantinya hitunglah menggunakan metronome dengan menggunakan satuan *beat*, standar tradisional penghitungan tempo beat yang biasa digunakan adalah 24 *frame* perdetik, untuk memudahkan penghitungan, ia mengatakan bawah ketika seseorang berjalan, ia membutuhkan 12 *frame beat* dan 8 *frame beat* untuk berlari.

Perancangan Shot..., Vincent Saputra, FSD UMN, 2015