



### **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. Animasi

Saat ini film animasi mulai merajai pasar. Tidak hanya kalangan anak-anak saja yang tertarik untuk menonton film animasi, tetapi orang dewasa juga. Kenapa animasi? Karena melihat gambar yang biasanya diam, yang berada di dimensi yang berbeda dapat bergerak, berbicara dan berbikir sangat menyenangkan (Williams, 2009).

Animasi banyak bentuknya, yang paling umum, animasi dibedakan menjadi 2, yaitu animasi 2D dan animasi 3D. Animasi 2D mulai berkembang sejak ditemukannya teori *persistence of vision* oleh Peter Mark tahun 1824. Kemudian ditemukanlah alat-alat animasi sederhana seperti *thaumatrope*, *phenakistoscope*, *zoetrope*, dan lainnya. Semakin berkembang, mulai bermunculan film-film animasi pendek yang diciptakan oleh banyak animator, sampai akhirnya dibuatlah *feature film* animasi 2D pertama oleh *Disney* yang berjudul *Snow White and the Seven Dwarfs*.

Tahun 1960 adalah awal mula diciptakannya komputer grafis, yang kemudian mendukung perkembangan animasi dari 2 dimensi menjadi 3 dimensi. Walaupun pada awalnya komputer grafis bukan ditujukan untuk pembuatan film animasi, namun seiringnya waktu, melihat peluang yang cukup besar dalam pasar film animasi, komputer grafikpun dikembangkan lagi dan difokuskan untuk pembuatan film animasi. *Feature film* animasi 3D pertama adalah *Toys Story* yang dibuat oleh *Disney* dan *Pixar*.

### 2.1.1. Animasi *Hybrid* 2D dan 3D

Apa itu *hybrid* animation? O'Haley mengatakan bahwa *Hybrid* Animasi adalah kombinasi atau gabungan dari 2 dimensional (2D) dan 3 dimensional (3D) media animasi (hlm. 5). Pada beberapa film animasi yang menggunakan teknik ini, karakter 2D digambar dengan pelengkap 3D untuk mencocokkan bagian 2D.

Untuk memilih medium apa yang tepat, ada 5 hal yang dapat jadi bahan pertimbangan. Pertama, *visual target not subject matter*, medium apa yang paling tepat untuk tampilan akhir film animasi. Kedua, *line mileage*, berarti berapa banyak garis yang harus dibuat jika menggunakan teknik *traditional drawing*. Ketiga, *complexity*, 3D digunakan untuk menganimate elemen-elemen yang lebih kompleks. Keempat, *team skills versus production schedule*, karena mungkin saja dalam tim ada yang tidak nyaman dengan medium yang tertentu, karena itu teknik *hybrid* ini dapat membantu. Kelima, *physical assets and budget*, *budget* perlu menjadi bahan pertimbangan juga karena media yang berbeda membutuhkan biaya yang berbeda juga (hlm. 7-11).

Ada beberapa masalah utama dalam mengkombinasikan media yang berbeda. *Style matching*, harus melakukan beberapa eksperimen untuk mencocokkan visual. *Registration*, merujuk kepada saat 2 objek dari media yang berbeda bersentuhan. *Frame rate* dan *image format*, ketika menggunakan beberapa *software* yang berbeda, menjadi sangat penting untuk menepakati *frame rate* seperti apa yang akan digunakan. *Timing*, akan lebih mudah jika sudah mengetahui dimana *keyframenya* dan *timing* seperti apa yang digunakan. *Image*

sizes, gunakan *pixel ratio*, *resolution*, dan *image sizes* yang sama untuk *pipeline* (hlm. 12-17).

## **2.2. Storyboard**

Hart (2008) mengatakan bahwa *storyboard* adalah proses awal dari pra-produksi yang memberikan *design* pada setiap seri *frame* dan *shot* gambar yang saling berurutan. *Storyboard* membantu tim produksi menafsirkan *script* menjadi gambar. Tugas seorang *storyboard artist* adalah untuk memberikan kepaduan, interpretasi dan ilustrasi visual film, sehingga mampu membangun *screenplay* untuk film tersebut.

### **2.2.1. Sejarah storyboard**

Awal dari *storyboard* itu sendiri tentu berjalan bersamaan dengan awal dari animasi. *Pioneer* seperti Winson McKay, yang membuat animasi *Gertie The Dinosaur*, adalah salah satu pelopor yang menunjukkan bahwa film animasi adalah wujud dari seni. Ia membuka jalan bagi Disney dan lainnya.

Konsep dari ‘menceritakan sebuah cerita dari rangkaian gambar’ bahkan sudah ada sejak jaman manusia goa, dimana terdapat lukisan-lukisan di dinding batu yang menceritakan tentang perburuan pada masa itu. *The Bayeux Tapestries* (1050) adalah tenunan pada kain yang menggambarkan aksi brutal dari William the Conqueror menjajah Inggris, diyakini sebagai ‘*storyboard* pertama’ yang ada (Hart, 2008).

### 2.2.2. *Storyboard* pada film animasi

John Coven, di dalam buku Begleiter mengatakan bahwa, “*The art of storyboarding is in choosing the right moment of time for illustration. You need to be able to communicate the entire shot in that one image,*” (hlm. 95). Aspek rasio menentukan ukuran *frame* media film atau televisi. *Frame* ini mencakup informasi visual untuk sebuah *shot* tunggal dan statis. Satu gambar atau *shot* ini hanya dapat menunjukkan satu *moment* saja, hanya sebagian kecil dari keseluruhan waktu. Yang sering menjadi pertanyaan dalam pembuatan *storyboard* adalah, *moment* yang mana yang harus dipresentasikan ketika hanya mempunyai satu acuan *shot* saja. Untuk menemukan jawabannya, bayangkan bagaimana *shot* tersebut dimulai dan bagaimana akhirnya. Perubahan visual apa yang ada antara keduanya?

Dalam bukunya yang berjudul *Storyboards Motion in Art*, Simon mengatakan bahwa seorang *storyboard artist* harus mempelajari teknik *directing*, *editing*, juga cara menggambar sketsa tubuh manusia dengan cepat, mampu menggambar dari berbagai *angle* dengan perspektif yang benar, dan mencocokkan *storyboard* dengan *style* animasi. Selain itu perlu juga untuk mengerti kapan dan mengapa harus menggunakan *special camera shot*, dan alasan menggunakan *shot* tersebut.

*Style* dalam *storyboard* dapat memiliki dua arti, satu merujuk pada *style* atau gaya menggambar dan yang kedua merujuk pada teknik menggambar *storyboard*, *rough sketch* atau *detailed line drawing*. *Storyboard artist* dapat berperan seperti *director* saat mengerjakan *script*, karena harus mengembangkan ide *shot* dan menata *style*, tampilan, dan *staging* dari tiap *action* (Simon, 2013).

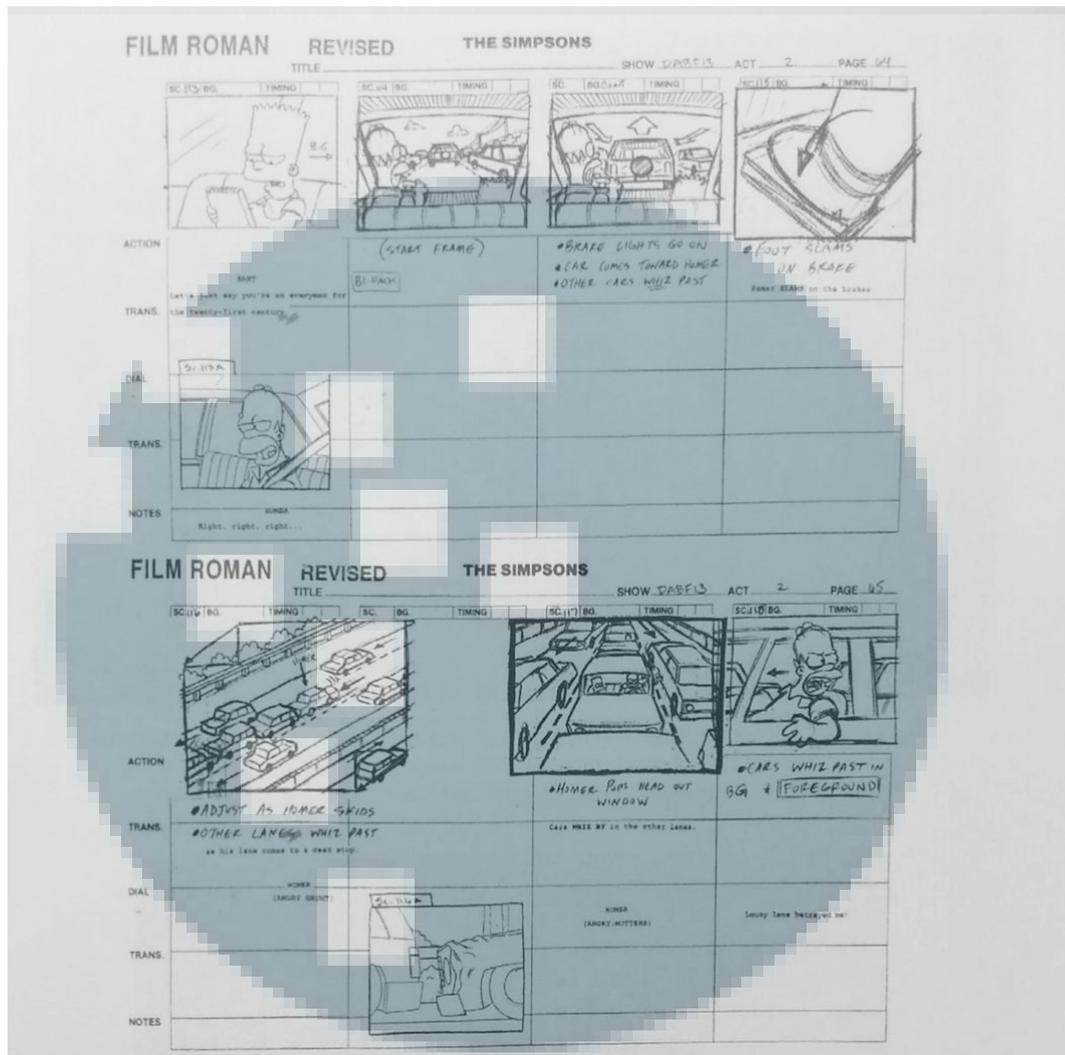
Pergerakan karakter ataupun kamera dalam *storyboard* dapat ditunjukkan atau digambarkan dengan panah. *Arrows indicate to the viewer the direction the camera, actor, or object is moving* (Hart,2008). Namun terkadang sekedar menaruh panah saja tidak cukup, tetapi jika menambahkan kata '*tilt*' pada panah, maka akan lebih jelas.

### **2.2.3. Format *storyboard***

Hart mengatakan bahwa, "*A ratio is the relative propotion of the screen width to the screen height for a particular format,*" (hlm. 258). Format tersebut adalah televisi, 35 mm *feature film* dan HDTV, dan 70 mm *feature film*.

Selain *ratio frame*, format dari *storyboard* yang cukup penting juga adalah *numbering*. *Numbering* menjadi penting karena, pertama mempermudah melihat *storyboard* dalam susunan yang benar, kedua untuk menjaga *storyboard* dalam susunan yang benar, dan ketiga untuk membantu tim produksi menjabarkan banyaknya *shot* yang dibutuhkan untuk *scene* tertentu.

U  
M  
N



Gambar 2.1. *The Simpson's Board*  
 (Mark Simon, Storyboards Motion in Art, 2013)

Selain itu, unsur-unsur lain yang terdapat dalam *storyboard*, seperti yang terdapat pada contoh *storyboard* di atas adalah kolom *action*, *dialogue*, *timing*, dan lainnya.

### 2.3. *Composition*

Sijll (2005) mengatakan bahwa elemen yang paling penting dalam menangkap stimuli visual adalah: cahaya, warna, ukuran, bentuk, gerakan, kecepatan dan arah. Jika elemen-elemen tersebut dapat digunakan atau dikomposisikan dengan tepat, maka dapat menarik dan memancing emosi penonton. Selain itu tentu saja *content*, *bordering frames*, serta penggunaan elemen lainnya juga berpengaruh.

“Audience expect the composition to make viewership simple,” Sijll (2005). Begleiter (2010) mengatakan bahwa komposisi adalah bahan pertimbangan wajib dalam mendesain *frame*. *Composition describes the way a director positions, groups, arranges, and views object within the frame when he’s filming scenes* (Vinneyard, 2008). Dunia kita tidak memiliki batas horizon, *frame* adalah alat yang digunakan *designer* dan *director* untuk memotong dan membatasi apa yang perlu dan tidak perlu dilihat oleh *audience*, sehingga *audience* dapat fokus pada apa yang ingin diperlihatkan dan disampaikan. Banyak elemen desain yang perlu diperhatikan dalam membuat komposisi *frame*. *Positive and Negative Space*, adalah area yang menegaskan objek dan *figure*. *Depth in the Frame*, dimensi yang kita pada *frame* adalah sebuah ilusi, karena *frame* merupakan bidang datar. Beberapa tanda visual yang membuat mata menyadari ada kedalaman yaitu; *change in scale, overlapping object, changes in focus or depth of fields, color shift*. Selain itu masih ada beberapa prinsip design yang dapat diterapkan untuk membuat komposisi *frame*, seperti *symmetry, balance, lines and shapes, color* dan lainnya (hlm.121-132).

Figur manusia adalah hal yang paling umum yang ada dalam elemen komposisi film. Elemen utama untuk mengkomunikasikan figur yaitu; *scale, proportion, gesture, three dimensional form, skeletal form, simple geometric shapes*, dan *stacked ellipses* (hlm.195). Banyak *storyboard artist* yang menggambar figur manusia dengan lebih *simple*, figur manusia dari kayu dapat memudahkan pekerjaan dan menyenangkan dalam proses pembuatannya.

Simon (2013, hlm. 33) mengatakan bahwa, “*The best way to learn to draw better is to draw*”. *Thumbnail boards* tidak hanya sekedar tentang sketsa bagus tetapi juga menyerupai *graphic note*. Sketsa harus dapat menunjukkan setiap karakter dapat dibedakan, arah gerakan, dan informasi lainnya yang ingin disampaikan. *Storyboard artist* harus dapat menggambar cepat secara perpektif. Perspektif melibatkan kamera, karena itu akan lebih baik jika didiskusikan terlebih dahulu. *Angle* kamera yang berbeda akan menghasilkan perspektif yang berbeda juga. Simon (2013) mengatakan bahwa, “*The better you understand proper perspektif, the more options you will have in designing your shots and making your sketches accurate and believeable.*” Cara paling tepat untuk menggambar *storyboard* adalah dengan menggambar cepat dan berkesinambungan, gambar manusia dan binatang dalam gerakan, fokus pada menggambar cepat bukan pada ilustrasi yang mendetail.

Beberapa *principles of composition* untuk menjadi bahan pertimbangan penulis dalam membuat *frame*, diambil dari buku Gustavo Mercado (2011) yang berjudul *The Filmmaker’s Eye*, dan buku Jennifer Van Sijll (2005) yang berjudul *Cinematic Storytelling*.

### 2.3.1. *Screen Direction (X, Y, Z-Axis)*

*X-Axis (horizontal). Left-to-right*, biasanya “*the good guy*” akan masuk ke dalam *frame* dari arah kiri ke kanan, karena mata akan menangkap gerakan dengan lebih nyaman, dan memberikan kesan positif. Sebaliknya, *right-to-left*, diterapkan pada karakter antagonis, untuk memberikan kesan negatif dengan membuat mata tidak nyaman. Kemudian pada saat *conflict*, maka kedua karakter akan bertemu dalam satu *frame*.

*Y-Axis (Vertical)*, ketika sebuah objek bergerak dalam sebuah garis lurus, dan dalam kecepatan yang sama, maka kita dapat mengasumsikan bahwa objek tersebut bergerak menuju tempat yang ‘baik’. Namun ketika jalan yang ditempuh berliku-liku maka akan memberikan konotasi negatif.

*Z-Axis (Depth of Field)*, adalah garis yang menghubungkan *foreground* dengan *background*, yang kemudian memberikan ilusi kedalaman. *Depth of Field* dapat digunakan untuk: 1. Mengubah ukuran karakter saat mereka bergerak di dalam *frame*, 2. Menunjukkan ukuran karakter satu dengan karakter lainnya.

### 2.3.2. *Rule of Thirds*

Setelah penelitian dan perkembangan selama ratusan tahun, salah satu penemuan yang paling tua dalam menciptakan keharmonisan visual adalah *Rule of Thirds*. Bagaimana membuat *rule of thirds* itu sendiri? *By dividing the frame into thirds along its width and height, sweet spots are created at the cross points, providing a guide for the placement of important compositional elements that results in dynamic compositions* (Mercado, 2011).

Selain sebagai panduan untuk meletakkan objek dalam *frame*, garis-garis tersebut juga dapat digunakan sebagai panduan untuk penempatan garis horizon pada *extreme long shot*. *Rule of thirds* juga dapat menjadi acuan arah pergerakan atau perpindahan objek.



Gambar 2.2. *Rule of Thirds*

([http://static.leandroadeodato.com/uploads/img\\_0011\\_thirdsRule.jpg](http://static.leandroadeodato.com/uploads/img_0011_thirdsRule.jpg))

### 2.3.3. *Balanced / Unbalanced Compositions*

Setiap objek dalam *frame* memiliki berat visualnya masing-masing. Ukuran, warna, tingkat kecerahan, dan penempatan sebuah objek mempengaruhi persepsi penonton mengenai ukuran berat visualnya. Akan terlihat *balance* jika objek-objek diletakkan secara merata dan terlihat *unbalance* ketika berat visual dipusatkan pada satu tempat saja.



Gambar 2.3. *Balanced Composition*  
(*The Shining*, 1980)



Gambar 2.4. *Unbalanced Composition*  
(*The King's Speech*, 2010)

#### **2.3.4. Focal Points**

Mercado (2011) mengatakan bahwa *focal points refer to the center of interest in a composition , the area where the viewers gaze will gravitate to because of the arrangement of all the visual elements in the frame.*



Gambar 2.5. *Focal Points*  
(Paprika, 2006)

*Focal point* dapat terdiri dari satu atau beberapa objek dan pada umumnya diciptakan menggunakan prinsip-prinsip komposisi, seperti *rule of thirds, balance / unbalance*, dan lainnya.

#### **2.3.5. Depth of Field**

*A composition with a deep depth of field has a large area in focus, while a composition with shallow depth of field has only a small area of the frame in focus* (Mercado, 2011).

Tingkat *aperture* sebuah lensa adalah yang paling banyak mempengaruhi *depth of field*. Cara lain adalah dengan mengatur jarak antara kamera dengan subjek.



Gambar 2.6. *Depth of Field*

([http://ecvphoto.weebly.com/uploads/1/5/4/7/15476082/8643193\\_orig.jpg](http://ecvphoto.weebly.com/uploads/1/5/4/7/15476082/8643193_orig.jpg))

#### 2.4. *Shot*

Dalam bukunya yang berjudul *Storyboards Motion in Art*, Simon (2013) mengatakan bahwa *animation board*, setiap *scene*, *shot*, dan *action* harus ditunjukkan dalam *blueprint* karena animasi diciptakan dari *frame by frame*. Kualitas dari *acting* karakter pada *storyboard* untuk film animasi menjadi sangat penting. *Animation board* tidak memerlukan *full background* dalam setiap panelnya, hanya jika diperlukan saja. Penjelasan mengenai aksi dan dialog perlu dituliskan di bawah *animation board*, atau bisa juga *copy* dari *script*.

Pergerakan kamera dan transisi dapat ditunjukkan dalam *storyboard* dengan cara memberikan tanda / petunjuk. Panah untuk menunjukkan pergerakan kamera atau objek. Teknik ilustrasi kamera dalam *storyboard* termasuk *cross-dissolve*

antar *scene*, *tilts*, *pans*, dan *canted frames*. *Pan*, *tilts*, dan *tracking* dapat ditunjukkan dengan menggambar satu gambar melewati dua atau lebih *frame* dan menggunakan panah untuk menunjukkan arah pergerakan. *Zooming* dapat ditunjukkan dengan cara memberikan *outline frame* di dalam *frame* dan menggambar panah untuk menunjukkan arah pergerakan

*Visual communication in the cinematic language starts with the most basic pictorial building blocks – the shot types* (Bowen, 2013). Sebuah *shot* adalah rekaman dari sebuah aksi dari *point of view* tertentu dalam satu waktu.

#### 1. *Long Shot / Wide Shot*

Hubungan antara subjek dan objek, serta aksi yang dilakukan dapat terlihat dengan jelas pada *shot* ini. *Long shot* dapat menunjukkan tempat, waktu dan mood untuk penonton.

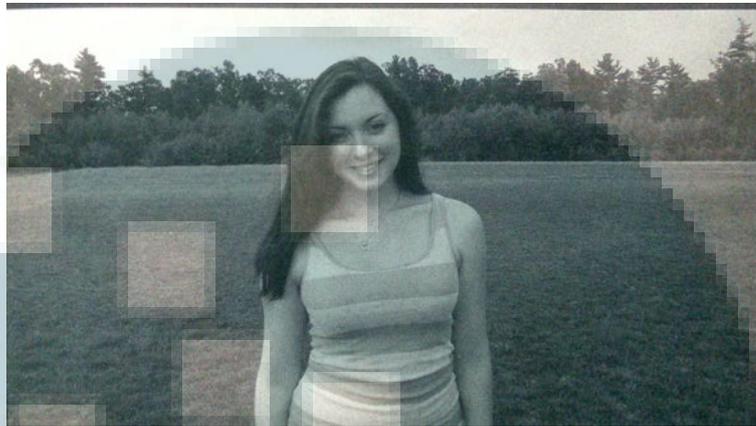


Gambar 2.7. *Long Shot / Wide Shot*  
(Bowen, *Grammar of The Shot*, 2013)

#### 2. *Medium Shot*

*Shot* ini adalah yang paling mendekati bagaimana kita sebagai manusia melihat *environment* di sekitar kita. Biasanya akan ada jarak antara karakter

satu sama lain, yang akan menghasilkan cara pandang bagaimana karakter melihat karakter yang lain.



Gambar 2.8. *Medium Shot*  
(Bowen, *Grammar of The Shot*, 2013)

### 3. *Close up*

*The close up is the intimate shot in filmmaking.* Memberikan kesan berlipat ganda pada seseorang, objek, atau action. Hasilnya, *shot* ini dapat menunjukkan secara spesifik dan informasi secara detail kepada penonton.



Gambar 2.9. *Close Up*  
(Bowen, *Grammar of The Shot*, 2013)

Penulis mempelajari bagaimana merancang *shot* dan kamera dari buku Vinneyard (2008) yang berjudul *Setting Up Your Shots* dan buku Bowen (2013) yang berjudul *Grammar of the Shot*.

### 1. *Camera Position Method*

- a. *The frontal view*, biasanya digunakan untuk produksi film non-fiksi, namun juga sering terlihat dalam produksi film fiksi saat subjek berbicara, berpikir, berjalan ke arah kamera, dan mengemudi, *frontal view* membantu penonton untuk melihat secara keseluruhan wajah dan kedua bola mata.
- b. *The 3/4 view*, paling banyak dijumpai pada film fiksi, membantu penonton melihat subjek secara jelas, pada *shot* jarak dekat pada wajah manusia akan memperlihatkan kontur wajah dan *depth* dari struktur wajah.
- c. *The profile view*, shows a person directly from the side, *shot* ini menunjukkan dengan jelas fitur wajah dari hidung, bibir, dan dagu, juga dengan memudahkan mengidentifikasi karakter.
- d. *The 3/4 back view* adalah apa yang biasa disebut *over the shoulder shot*, digunakan untuk menunjukkan *point of view* (pov) karakter melihat dunia dalam film.
- e. *The full back view*, *shot* ini menghalangi penonton melihat wajah dari si karakter sehingga menyembunyikan apa yang ada di pikiran si karakter, perasaan, dan keinginannya.

### 2. *Camera Height*

Jika menunjukkan kaki seseorang dalam sebuah *shot*, maka akan memberikan kesan misterius. Kemudian naik ke atas, dan menunjukkan setengah badan

seseorang, maka akan memperlihatkan semakin jelas siapa dia dan apa yang sedang dilakukan, tetapi belum terungkap siapa dia yang sebenarnya sampai sebuah *shot* benar-benar menunjukkan wajah orang tersebut.

### 3. *Dramatic Angle, Extreme Angle*

*Dramatic angle adds to the emotional impact of scene. Low camera angle* memberikan kesan tinggi dan kuat pada karakter, dan *high camera angle* memberikan kesan kecil pada si karakter.

### 4. *Screen Direction*

Contohnya saat dua karakter sedang berbicara satu dengan yang lain, maka seorang director akan menggunakan *close up*. Sang director harus berhati-hati untuk selalu merekam karakter dari sisi yang sama.

### 5. *Tilted Horizon, Canted Angle.*

Teknik ini untuk menarik perhatian penonton, dan menjadi lebih efektif jika digunakan ketika ada garis horizontal atau vertikal yang tidak seragam dengan *angle camera*.

### 6. *Extreme Close Up*

*Extreme close ups can be used to emphasize a particular scene or a sequence of dialogue.* Contohnya, jika seorang karakter sedang takut, director mungkin saja melakukan *cut to close up* karakter sedang meremas tangannya atau memutar bola matanya.

### 7. *Staging*

*Staging* adalah kebalikan dari *montage*. *Staging* tidak melakukan cut, melainkan terus merekam film menjadi bagian yang panjang.

#### 8. *Deep Staging, Planar Staging*

*Deep staging* melibatkan penempatan karakter pada jarak yang cukup, sehingga menciptakan kedalaman. *Planar staging* adalah dimana beberapa karakter berada dalam garis yang sama atau *flat*.

#### 9. *Lead the Eye*

*Director* mengkomposisikan *scene* sedemikian rupa sehingga *object* yang ada menggiring fokus ke arah suatu *object* yang dituju.

#### 10. *3'S and 4'S*

*A helpful technique is to realize that the human eye naturally forms bonds and connections between objects within scene.* Melihat dan mengelompokan 3 *object* menjadi bentuk segitiga.

#### 11. *Layer and Multi Layer Action*

*Object* pada *background* dapat memberikan petunjuk atau detail untuk menunjukkan apa yang terjadi pada *midground*. *Foreground object* dapat memberikan kesan *emphasis* dan kedalaman.

### 2.4.1. *Shot for Action Scenes*

Untuk panduan dalam membuat *action shot*, penulis juga mengambil data pustaka dari buku *Master Shots 2 Vol 2* dan *Master Shots 2<sup>nd</sup> Edition* yang ditulis oleh Christopher Kenworthy. Dalam buku ini, *shot* dibagi dalam beberapa jenis.

#### 1. *Conflict*

*Power Move*. Untuk memberikan kesan dominan, dapat dilakukan dengan *low camera* dan dengan perlahan-lahan *tilt up* memperlihatkan karakter pertama,

sedangkan karakter kedua menggunakan *head height shot*. *Shot* ini akan menciptakan seolah-olah karakter pertama lebih dominan karena ia melihat kebawah. *Shot* juga dapat digunakan untuk memberi kesan siapa yang ‘baik’ dan siapa yang ‘jahat’. *Short lens* cenderung membuat karakter terkesan menakutkan, dan *long lens* membuat karakter lebih menarik.

*Crossing lines*. “*Directors usually take great care to make sure the audience knows exactly where they are situated in a scene,*” (Kenworthy, 2011).

*Barrier*. Ketika dua orang berkonflik, maka ada sesuatu yang menghalangi mereka. Ide ini dapat diwujudkan secara harafiah. Berikan jarak antara kedua karakter dan letakan penghalang di antara mereka.

*Side Switch*. Ketika dua karakter berada dalam satu *frame* yang sama, maka akan memungkinkan untuk melihat *body language* mereka saat berinteraksi satu sama lain. *Body language* penting, tetapi untuk menunjukkan emosi karakter kita perlu melihat ke dalam matanya. Untuk memperlihatkan *medium shot* tanpa harus *cut to close up*, maka harus menemukan cara yang tepat untuk menggerakkan kamera sehingga karakter dapat memperlihatkan wajahnya dengan lebih jelas.

*Swing to Cut*. Melakukan *cut* yang tiba-tiba, saat *scene* penuh dengan gerakan, akan menimbulkan efek yang mengejutkan. Awalnya kamera mengikuti pergerakan kedua karakter lalu secara tiba-tiba *cut to close-up*, akan memberikan kesan intens pada konflik kedua karakter.

## 2. *Increasing Tension*

*Closing Space*. Pertama, berilah jarak antara kedua karakter dengan karakter yang lebih dominan di tempat yang lebih tinggi. Kemudian mereka berjalan perlahan

mendekat. Agar lebih *exaggerate*, *director* biasanya akan menggunakan *wide lenses*. Semakin mendekat, maka akan digunakan.

*Exagerrate Height*. Ketika ingin menunjukkan bahwa satu karakter mengancam karakter yang lain, maka tunjukanlah secara terang-terangan. Letakan karakter yang lebih *powerful* menjulang di depan karakter yang lain. *Frog eye* untuk memperlihatkan karakter yang dominan dan *over shoulder head height shot* untuk memperlihatkan ekspresi karakter yang tidak dominan.

*Track Character*. Ketika adegan semakin tegang, karakter akan mulai menunjukkan ketakutannya, dalam adegan ini emosi karakter utama harus dapat terekam. Penting untuk karakter bergerak dengan kasar menuju ke arah kamera, sambil *panning* mengikuti karakter agar tetap terekam dalam kamera.

### 3. *Power Struggle*

*Disoriented* adalah adegan ketika karakter utama mendapatkan tantangan yang baru dan membuatnya merasa bingung. Pergerakan kamera dapat membantu mendapatkan *mood* yang diinginkan.

### 4. *Fight Scenes*

*Long Lens Stunt*. Ketika menggunakan *long lens*, jarak antar objek terlihat lebih dekat. Teknik ini adalah dasar untuk merekam pukulan yang keras, dan merupakan cara yang efektif.



Gambar 2.10. *Long Lens Stunt*  
(Kenworthy, *Master Shots 2<sup>nd</sup> Edition*, 2012)

*Matching Motions.* Caranya adalah dengan membiarkan pergerakan kamera mengikuti gerakan si karakter. Akan terlihat lebih bagus bila kedua karakter berkelahi dan menjatuhkan satu sama lain.



Gambar 2.11. *Matching Motions*  
(Kenworthy, *Master Shots 2<sup>nd</sup> Edition*, 2012)

*Knock Down.* Ketika karakter utama dijatuhkan, maka itu adalah sebuah tanda yang tidak baik bagi para penonton. Alternatif yang paling mudah adalah dengan menunjukkan saat karakter terpuuk jatuh kemudian *cut to close-up*.



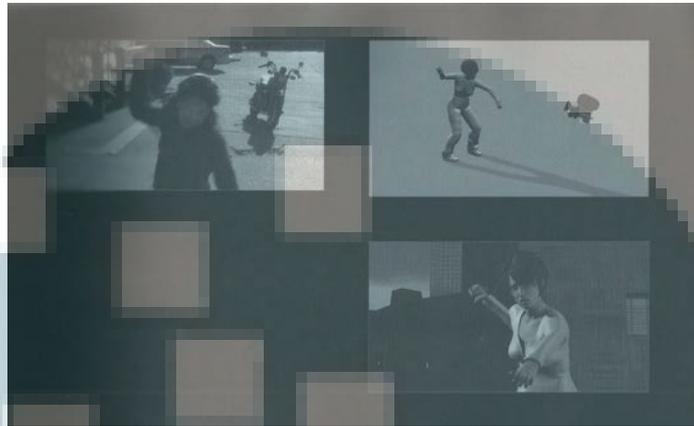
Gambar 2.12. *Knock Down*  
(Kenworthy, *Master Shots 2<sup>nd</sup> Edition*, 2012)

*Cutting for Impact.* Untuk menunjukkan satu karakter yang menyerang terlihat *exaggerate*, maka semua harus di *shot* dari bawah. Arahkan kamera ke atas penyerang. Kemudian *shot* kedua arahkan kamera rendah dengan tanah dan berikan jarak dengan karakter yang menjadi korban.



Gambar 2.13. *Cutting for Impact*  
(Kenworthy, *Master Shots 2<sup>nd</sup> Edition*, 2012)

*Off-Screen Violence*. Kekuatan dari teknik ini terletak pada tidak dibutuhkannya *cut*, dan dapat terlihat langsung wajah si penyerang.



Gambar 2.14. *Off-Screen Violence*  
(Kenworthy, *Master Shots 2<sup>nd</sup> Edition*, 2012)

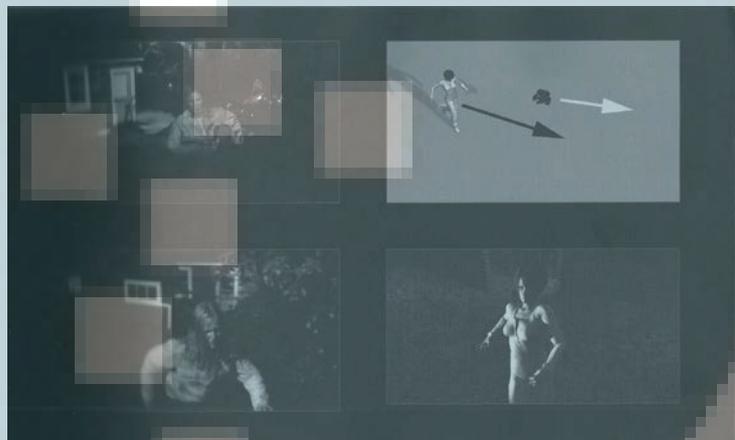
*The Moment of Defeat*. Ketika sudah mencapai akhir, maka perlu diperjelas siapa yang menang dan siapa yang kalah. Langkah pertama adalah dengan menunjukkan dua karakter dalam satu *frame*, kemudian *shot* kedua dapat dilakukan dengan *long lens*, *high above* karakter, atau *short lens*, dengan *kamera close* dengan si karakter. Masing-masing akan memberikan efek yang berbeda.



Gambar 2.15. *The Moment of Defeat*  
( Kenworthy, *Master Shots 2<sup>nd</sup> Edition*, 2012)

## 5. Chase Scene

*Travel with Subject.* Terkadang tidak perlu diperlihatkan siapa yang mengejar karena ruang kosong di belakang karakter akan terlihat lebih menegangkan dari pada ada orang yang mengejarnya. *Shot* seperti ini hanya bekerja pada saat *established*. Letakkan kamera cukup dekat dengan karakter, tapi gunakan *short lens*.



Gambar 2.16. *Travel with Subject*  
(Kenworthy, *Master Shots 2<sup>nd</sup> Edition*, 2012)

# UMMN

*Passing Through Tight Spaces*. Letakan kamera di tengah lorong, dimana sang karakter akan melewatinya. Saat karakter terlihat akan menabrak kamera, tarik dari jalurnya, dan *pan* mengikuti karakter saat ia menengok ke belakang bahunya.



Gambar 2.17. *Passing Through Tight Spaces*  
(Kenworthy, *Master Shots 2<sup>nd</sup> Edition*, 2012)

UMMN

*Surprises Along The Way*. *Chase scene* akan terlihat lebih baik jika diberikan waktu untuk beristirahat sejenak dibanding menegangkan secara terus menerus. Untuk menggunakan teknik ini, letakkan *kamera below head height* mengarah ke karakter. Lebih ideal lagi jika ada penghalang antara karakter dan lawannya, sehingga membuat si lawan menjadi kurang terlihat.



Gambar 2.18. *Surprises Along The Way*  
(Kenworthy, *Master Shots 2<sup>nd</sup> Edition*, 2012)

UMMN