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.

Team project ©2017
Dony Pratidana S. Hum | Bima Agus Setyawan S. IIP

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Sejarah dan Pengertian Animasi

Williams (2001) menjelaskan bahwa penampakan animasi sudah terlihat sejak 35,000 tahun yang lalu bahkan sebelum televisi dan film muncul, hal tersebut dapat dilihat dengan lukisan – lukisan hewan berkaki 4 pasang yang diperkirakan untuk memperlihatkan suatu pergerakan. Kemudian dilanjutkan dengan sejarah – sejarah lain yaitu pembuatan 110 kolom tentang tuhan , gambar di pot yang bergerak jika diputar, dan *project drawing* "Magic Lantern". Selain itu pada tahun 1824, Peter Mark Roget menemukan prinsip "The Persistence of Vision", yaitu mata kita hanya dapat menangkap gambar cepat hanya sementara, dan membuat sebuah ilusi *optic* pada mata kita ketika melihat gambar tersebut. Beberapa alat muncul karena adanya prinsip ini, antara lain : *Thaumatrope*, *Phenakistoscope*, *Zoetrope*, *Praxinoscope*, *Flipper Book*. Alat – alat tersebut dapat membuat ilusi pada mata kita sehingga kita mengganggap gambar pada alat tersebut seakan bergerak (hlm. 11–19).

Pengertian animasi menurut Fernandez (2002) adalah sebagai suatu proses merekam dan memainkan kembali serangkaian hasil gambar statis secara berurutan untuk mendapatkan ilusi pergerakan. Sampai saat ini animasi terus berkembang seiring denagan perkembanagan teknologi. Menurut Meroz (n.d.) mengatakan bahwa saat ini animasi berdasarkan jenisnya dibagi menjadi 5 tipe, yaitu *Stop Motion Animation* , *Traditional Animation* (2D), 2D *Vector Based Animation*, *Motion Graphic*, dan 3D *Animation*.

Animasi computer secara garis besar menurut Fernandez (2002) terbagi kedalam 2 kategori, yaitu:

1. *Computer Assisted Animation*, yaitu penggabungan antara teknik manual dengan digital dengan cara proses pembuatan mengacu secara traditional dengan menggunakan gambaran tangan yang kemudian diberikan pewarnaan , penerapan virtual kamera dan penataan data yang dilakukan dengan computer.
2. *Computer Generated Animation,* yaitu pembuatan animasi dimana semua pengerjaannya menggunakan komputer dan *software – software* berbasis 3D, seperti 3D *Studio Max, Maya* , dan *Autocad*.

2.1.1. 12 Prinsip Dalam Animasi

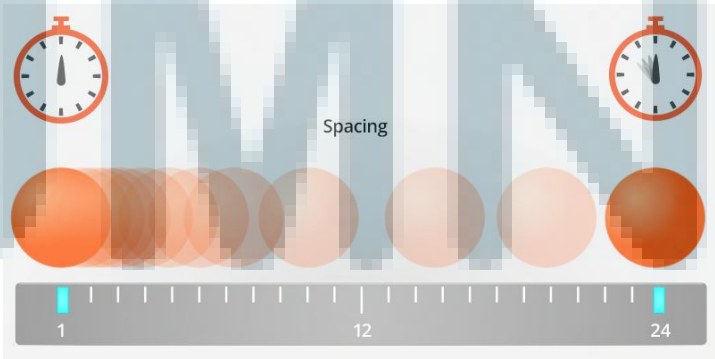
Di dalam dunia animasi, terdapat 12 prinsip yang biasa digunakan sebagai acuan bagi seorang *animator* dalam membuat sebuah animasi. Terdapat 12 Prinsip Dalam Animasi yang diperkenalkan oleh 2 pionir animator dari *Walt Disney Studio* yaitu Frank Thomas dan Ollie Johnson dalam bukunya '*The Illusion of Life: Disney Animation*' yang di rilis tahun 1981. 12 prinsip tersebut yaitu, antara lain : (1). *Squash and Stretch*, (2). *Anticipation*, (3). *Staging*, (4). *Straight ahead and Pose to Pose*, (5). *Follow Through and Overlapping action*, (6). *Slow in and Slow Out*, (7). *Archs*, (8). *Secondary action*, (9). *Timing* , (10). *Exaggeration*, (11). *Solid Drawing* , (12). *Appeal*.

Seperti yang dikatakan oleh Masters (2016) dalam sebuah artikel yang mengambil dari buku karya Frank Thomas dan Ollie Johnson '*The Illusion of Life:Disney Animation*' bahwa *Staging* adalah tentang bagaimana anda merancang

sebuah adegan, dari penempatan karakter dengan *background* atau *foreground* dan juga jenis *shot* yang digunakan. Keseluruhan gerakan dalam sebuah adegan dengan detail dan jelas, sehingga *mood* yang ingin dibuat dapat mendukung cerita dan dapat tersampaikan kepada penonton.

Gambar 2.1. *Staging*
(http://blog.digitaltutors.com/understanding-12-principles-animation/)

Sedangkan *Timing* adalah perhitungan waktu kapan karakter tersebut bergerak antara 2 *pose* yang berbeda. Perlu diperhatikan pengaturan *timing* agar gerakan pada karakter tidak terlalu lambat dan terlalu cepat. Kapan pergerakan pada karakter tersebut dipercepat seperti sedang berlari mengejar sesuatu , atau pergerakan tersebut di perlambat ketika sedang mengintai seseorang atau adegan lainnya.



Gambar 2.2. *Timing*
(http://blog.digitaltutors.com/understanding-12-principles-animation/)

2.1.2. 3D Animation

Menurut Beane (2012) 3D *animation* merupakan termasuk kedalam golongan besar 3D *computer graphics*. Dalam produksi 3D *animation* terdapat beberapa 3D *artist* yang terlibat didalamnya, seperti *modeler, rigger, texture, animator, visual effects technician, lighter,* atau *renderer*. Selain itu, Pada tahun 2000an sampai saat ini , banyak sekali s*oftware – software* 3D komersil yang dapat digunakan oleh animator. *Software – software* tersebut antara lain *Autodest 3Ds Max, Softimage, Autodesk Maya, Blender,* dll (hlm. 1-3).

Karya – karya film animasi 3D sangat digemari oleh orang banyak dari anak – anak sampai orang dewasa , hal tersebut dibuktikan dengan beberapa film 3D animasi produksi studio – studio ternama dari luar negeri seperti *Pixar* , *Dreamworks, Walt Disney* yang berhasil membuat film 3D mereka menjadi *box office* di dunia, contohnya seperti film 3D animasi *Frozen, Inside Out, Toy Story* , dan lainnya.

Beane (2012) juga mengatakan terdapat 3 tahapan dalam produksi film animasi 3D, yaitu:

1. *Pre-production (Ideas/story, Script/screenplay, Storyboards, Animatic/pre-visualization, Design).*
2. *Production (Layout, Research and Development, Modeling, Texturing, Rigging/setup, Animation, 3D Visual Effect, Lighting/rendering).*
3. *Post-production (Compositing, 2D Visual Effect/motion graphics, Color Correction, Final Output).*

2.2. Pengertian Story

Seperti yang dikatakan oleh McKee (1997) bahwa *"Good story means something worth telling that the world wants to hear".* Cerita merupakan unsur terpenting dalam pembuatan film animasi 3D. *Setting* cerita dalam film terdapat 4 dimensi, yaitu periode, durasi, lokasi, dan tingkatan konflik. Dalam sebuah film animasi 3D harus memiliki jalan cerita yang menarik dan tersetruktur sehingga dapat membuat *audience* dapat meresapi dan masuk kedalam suasana yang ditampilkan dalam film animasi 3D tersebut.

Menurut McKee (1997) terdapat beberapa *genre* dalam film baik animasi maupun *live action* film, yaitu *Love Story, Horror Film, Modern Epic , Western, War, Maturation Plot, Redempiton Plot, Punitive Plot, Testing Plot, Education Plot, Disillusionment Plot, Comedy, Crime, SocialDrama, Actionor Adventure*m *,Historical Drama, Biography, Docu Drama, Mockumentary, Musical, Science Fiction, Sport Genre, Fantasy, Animation , Art Film.*

Menurut Wright (2005) mengatakan bahwa dalam semua cerita harus terdapat bagian awal , tengah dan akhir. Dan terdapat 3 struktur cerita yang biasa di gunakan oleh *filmmaker* , antara lain :

1. Act 1 , bagian ini berakhir ketika permasalahan dalam cerita telah selesai dibangun.
2. Act 2 , bagian ini berakhir sebelum klimaks dari permasalahan tersebut.

3. Act 3 , bagian ini dimana karakter benar – benar jatuh akibat permasalahan tersebut , tetapi berhasil bangkit kembali dengan sebuah cara (untuk jenis cerita yang berakhir *happy ending*).

McKee (1997) mengatakan bahwa *genre animation* baik 3D atau 2D *animation* adalah *genre* yang paling universal karena apapun dapat terjadi dan dilakukan dalam film animasi. Dalam film animasi 3D juga dapat mengadaptasi beberapa *genre* cerita kedalam film tersebut seperti *fantasy, science fiction* , *adventure, action,* atau semua *genre* yang terdapat di *live action* film dapat diadaptasi kedalam cerita film animasi. Pada film animasi 3D "Loveograph" nantinya akan mengambil *genre animation* yang mengadaptasi *genre romantic comedy*. *Romantic comedy* adalah *sub-genre* dari *comedy* dan *romance*, dimana dari keseluruhan cerita terdapat adegan yang menunjukan *romance* dan juga *comedy* (hlm. 81-83).

2.3. Storyboard

Seperti yang dikatakan oleh Hart (2008) *Storyboard* dalam film industri terdapat dalam bagian *preproduction/previsualization*. Setelah cerita selesai dibuat , maka selanjutnya adalah membuat visualisasi dari cerita tersebut. Pembuat *storyboard* adalah seorang *storyboard artist* (hlm. 1-6).

Storyboard artist akan menentukan *shot, framing , staging , camera angel and movement*, untuk itu seorang *storyboard artist* perlu memahami tentang beberapa prinsip *framing* seperti layaknya fotografi. Hubungan antara *shot* satu dengan *shot* lainnya harus sangat diperhatikan oleh seorang *storyboard artist* agar cerita dapat tersampaikan dengan baik kepada penonton. Dalam membuat *storyboard* terdapat beberapa *basic* komponen dan prinsip, yaitu *rule of third, foreground, middleground, background, developing drawing skills,* dan *shot angles*. Tahap perancangan sebuah *shot* dalam produksi film animasi 3D dilakukan saat pembuatan *storyboard* sehingga seorang *storyboard artist* harus menguasai *basic* komponen tersebut (Hart, 2008, hlm. 39-49).

2.4 Pengertian Shot

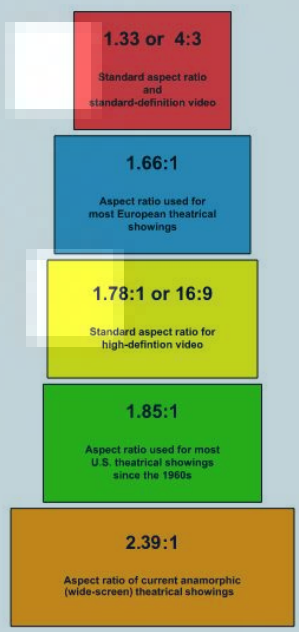
Menurut Thompson dan Bowen (2009) *shot* adalah unit terkecil dari informasi *visual* yang ditangkap pada satu waktu oleh kamera yang menunjukkan tindakan atau peristiwa tertentu. Dalam film *live-action*, menentukan *shot* yang akan digunakan melibatkan banyak pihak dalam produksi film, yaitu dari penulis ke *director* dan diserahkan kepada *director of photography* untuk dikomunikasikan kepada *actor* . Perancangan shot dalam film *live action* atau film animasi memiliki 3 *universal* unit komposisi yang harus diketahui dalam menentukan ukuran dalam 1 *shot* yaitu *long shot*, *medium shot*, dan *close up*. Selain itu, *Brightness ,color , size , shape, motion, speed and direction* adalah beberapa unsur penting untuk membuat sebuah komposisi dalam satu *shot* dapat menarik perhatian dan respon emosional dari penonton. Dengan membuat sebuah *shot* yang *symmetry* dan *balance* antara 2 karakter dalam sebuah *scene* dapat berguna dan membuat penonton mengetahui hubungan apa antara kedua karakter tersebut (hlm.1).

Menurut Mercado (2011, hlm. 6-15) Terdapat beberapa prinsip dalam merancang sebuah *shot* , antara lain:

1. **Aspect Ratios**

   Mercado (2011) mengatakan untuk setiap membuat komposisi pada *shot*, terlebih dahului kita harus menentukan dimensi ukuran *frame*.

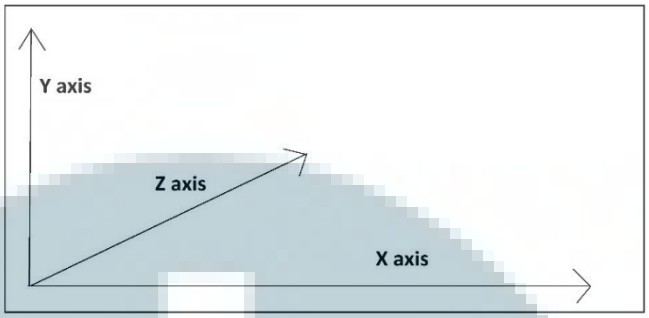
Ratios antara tinggi dan lebar ukuran *frame* sangat penting untuk diperhatikan agar dalam membuat sebuah *shot* tidak salah dengan ukuran *frame* nya. Dimensi yang paling sering digunakan adalah 2.39 : 1 , 1.66 :1 , 1.78 :1, 1.85 : 1dan 1.33 :1 (hlm 6).



Gambar 2.3. *Aspect Ratio*
(http://zrcadlovkou.cz/wp-content/uploads/2011/09/aspect_ratio.jpg)

2. Frame Axes

Menurut Sijl (2005) menjelaskan bahwa X-*axes (Horizontal)*, Y-*axes (Vertical)*, XY-*axes (Diagnonals)*, Z-*axes* (*Depth-of-field*) , Z – *axes (Planes of Action)* , Z-*axes (Rack focus)*. Dimana **X** adalah garis potong dengan *framing horizontal*, **Y** adalah garis potong *vertical* yang terdiri dari potongan *foreground* ke *background* atau sebaliknya. *Screen direction* ini merupakan salah satu unsur yang harus diperhatikan dalam membuat *shot* (hlm. 1–16).



Gambar 2.4. *Frame Axes*
(https://charlieparsonsblog.files.wordpress.com/2013/02/xyz.jpg)

3. Rule of Third

Salah satu aturan yang biasa digunakan dalam perancangan *shot* pada film yaitu dengan membagi *frame* menjadi 9 kotak dengan ukuran yang sama dan memiliki 4 titik *focus*. Ketika karakter kita komposisikan tepat pada salah satu titik tersebut dengan didukung *background* , *middleground*, dan *foreground* yang tepat maka mata penonton akan tertuju langsung pada karakter tersebut (Mercado, 2011, hlm. 7).

Gambar 2.5. *Rule of Third*
(http://takeandtalkpics.com/wp-content/uploads/2015/09/Rule-of-thirds.jpg)

4. Depth of Field

Digunakan untuk memberikan kedalaman antara Z *axis*, dimana akan memberikan *focus* pada objek tertentu yang ingin dijadikan sebagai objek perhatian. *Depth of field* berguna untuk memberikan fokus pada karakter/objek sehingga penonton dapat mengetahui mana yang menjadi pusat perhatian dalam *shot* tersebut. Seperti yang dikatakan oleh Mercado (2011) terdapat 2 jenis *depth of field*, yaitu *deep depth of field* dan *shallow deep of field*, dimana *deep depth of field* memiliki area fokus yang lebih besar dibandingkan dengan *shallow depth of field* yang memiliki area fokus yang lebih sempit (hlm. 15).

Gambar 2.6. *Shallow Depth of Field*
(http://nofilmschool.com/2015)

5. Focus In

Kenworthy (2012) menjelaskan untuk mendapatkan sebuah *shot* dengan *focus in* pada karakter dengan kondisi kamera yang bergerak dibutuhkan beberapa cara agar penonton tidak menyadari bahwa kamera tersebut bergerak. Cara yang perlu dilakukan adalah

dengan memfokuskan kamera pada mata si karakter , jadi kamera mengikuti gerakan mata si karakter sehingga penonton tertarik untuk melihat apa yang dirasakan oleh karakter tersebut.

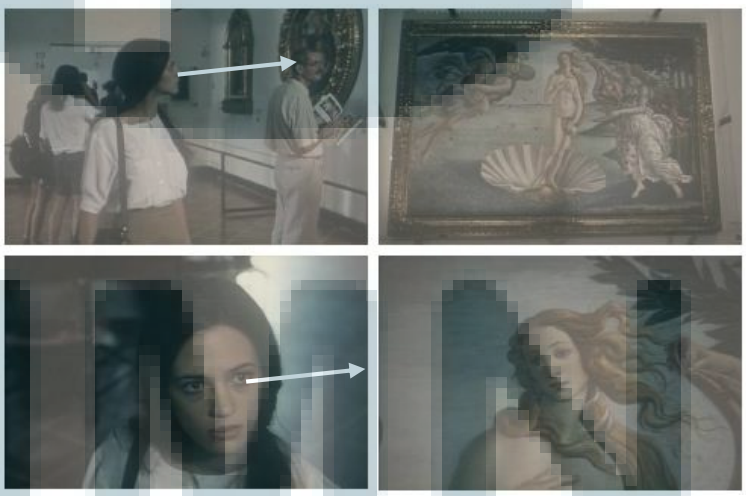
Selain itu untuk mendapatkan *shot* yang romantis , cara yang perlu dilakukan adalah dengan menyiapkan kamera dengan *shot* tepat dibawah kepala si karakter dengan menggukan lensa pendek sehingga hanya dengan beberapa *step* mundur untuk menjaga karakter tetap pada *frame* dan jaga *shot* agar tetap pada mata karakter dengan garis *horizontal* yang sama. Kemudian untuk membuat *shot* pengejaran menjadi lebih menegangkan adalah dengan cara menempatkan karakter pada tempat yang sempit dan biarkan si karakter untuk melaju melalui kamera terlebih dahulu , selanjutnya kamera berpindah kesamping untuk memperlihatkan si karakter yang dikejar sedang melihat karakter dibelakangnya (pengejar) (hlm. 50 – 70).

6. Continuity Shot

Thompson dan Bowen (2009) mengatakan seorang *filmmaker* perlu memperhatikan tentang *continuity* dari *shot* ke *shot* berikutnya, hal ini berguna agar perhatian penonton tetap terjaga. *Performance* dari karakter dan juga *framing* yang dibuat dalam *shot* menjadi salah satu unsur yang harus diperhatikan agar setiap *shot* yang di buat memiliki *continuity*.

Terdapat 4 arah dalam 1 *frame*, yaitu *top*, *bottom*, *left* dan *right*. 4 arah ini dapat menjadi *patokan* untuk mengarahkan perhatian penonton. Sebagai salah satu contoh jika karakter keluar dari *frame* melalui kiri, maka untuk *shot* selanjutnya si karakter tersebut masuk kedalam *frame* dari kanan. Thompson dan Bowen (2009) juga mengatakan *continuity* dapat dibuat dengan garis imajiner yang tidak terlihat oleh penonton, aturan 180 derajat, dan arah mata dari si karakter, dan *rule of third*.

Continuity bukan hanya membuat perpindahan si karakter berada pada arah yang sama atau titik yang sama, melainkan *continuity* dalam bahasa cinematic berarti memberikan jarak yang lebih besar terhadap rencana dan perhatian terhadap *detail*.



Gambar 2.7. *Screen Direction*
(http://2b0wpkmru4s14hvp7xrlrqxp.wpengine.netdna-cdn.com/)

2.4.1 Jenis – Jenis Shot Beserta Fungsinya

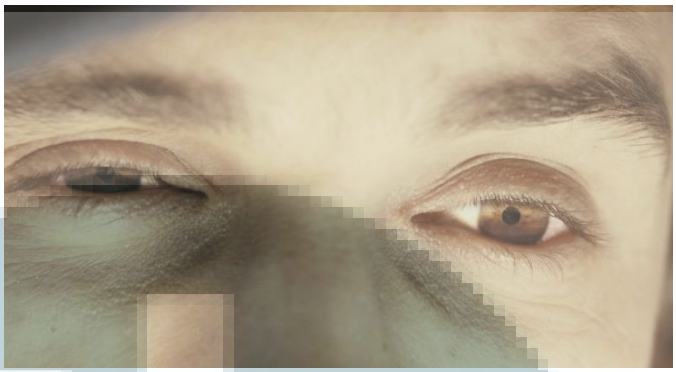
Sebelum membuat sebuah *shot*, terlebih dahulu seorang *filmmaker* harus menentukan jenis *shot* seperti apa yang dibutuhkan. Menurut Thompson dan Bowen (2009) terdapat 3 *shot* dasar, yaitu *long shot, medium shot, dan close up* dan masing – masing dari 3 jeni *shot* dasar tersebut memiliki turunan, antara lain :

1. *Long shot* : *extreme long shot, very long shot,* dan *long shot.*
2. *Medium shot : medium long shot, medium shot, medium close up.*
3. *Close up : big close up, close up, extreme close up.*

Mercado (2011, hlm. 28-170) menjelaskan dalam bukunya "*The Filmmaker's Eye: Learning and Breaking The Rules of Cinematic Composition* tentang kegunaan dari jenis – jenis *shot* yang umum digunakan dalam produksi film, sebagai berikut:

1. Extreme Close Up

Mercado (2011) mengatakan bahwa untuk memberikan fokus terhadap detail dari karakter atau objek yang kecil kepada penonton. *Extreme close up* digunakan untuk memberikan nuansa dari pergerakan karakter yang terlewatkan saat *shot* dengan jarak jauh. Contohnya adalah pergerakan mata ke kanan dan ke kiri, atau berkedip dan sebagainya pada karakter yang menunjukan sesuatu yang dapat di mengerti oleh penonton (hlm 29-31).



Gambar 2.8. *Extreme Close Up*
(https://filmenglish.files.wordpress.com/2009/11/extreme-close-up)

2. Close Up

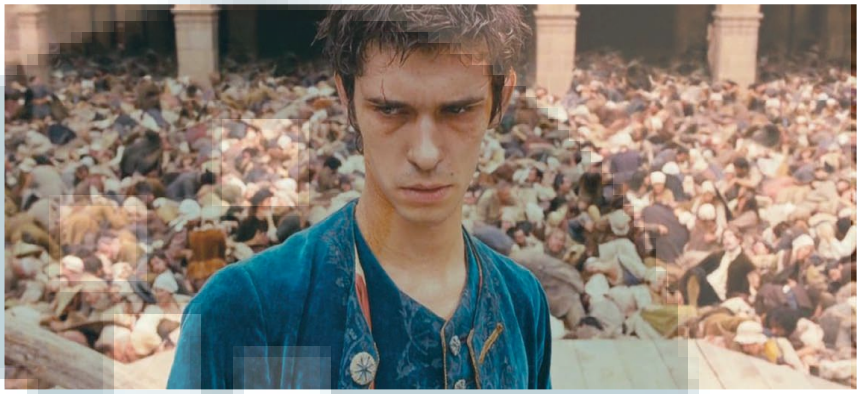
Salah satu jenis *shot* yang sangat kuat dalam *visual storytelling.* Biasanya dengan kontak mata dan ekspresi yang dilakukan oleh karakter dapat menimbulkan emosi pada penonton (Mercado, 2011, hlm 35-37).

Gambar 2.9. *Close Up*
(The Filmmaker's Eye Learning)

3. Medium Close Up

Mercado (2011) mengatakan bahwa *shot* jenis ini hampir sama seperti *close up* hanya lebih luas *frame* yang di gunakan. Dengan *medium close up,* penonton diajak untuk lebih

memperhatikan pergerakan tubuh dari karakter dengan jangakauan fokus pada bahu sebagai batasannya (hlm 41-43).



Gambar 2.10. Medium *Close Up*
(The Filmmaker's Eye Learning)

4. Medium Shot

Shot jenis ini sangat *ideal* untuk membuat sebuah adegan dengan membuat *establishing visual relationship* antara karakter dengan karakter dan juga lingkungan sekitar sehingga mengajak penonton untuk memperhatikan pergerakan yang dilakukan oleh karakter (Mercado, 2011, hlm 47-49).

Gambar 2.11. *Medium Shot*
(The Filmmaker's Eye Learning)

5. **Medium Long Shot**

Menurut Mercado (2011) *shot* ini dibatasi oleh lutut dan memiliki lebih luas jangkauannya dari *medium shot* tetapi lebih kecil dibandingkan *long shot*. *Shot* jenis ini digunakan untuk adegan yang memperlihatkan gerakan tubuh pada karakter, ekspresi muka, dan apa yang sedang dia lakukang di lingkungan ia berada. Di sisi lain, *shot* jenis ini biasa digunakan dalam adegan *group shots*, *two shots*, dan *emblematic shot*, karena terdapat cukup ruang untuk adanya interaksi antara karakter dengan karakter lain atau dengan lingkungan sekitarnya (hlm 53-54).

Gambar 2.12. *Medium Long Shot*
(The Filmmaker's Eye Learning)

6. **Long Shot**

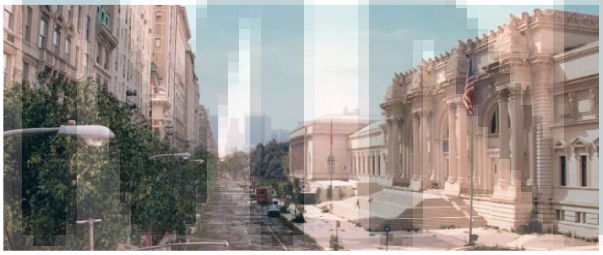
Shot ini memberikan ruang yang lebih besar kepada karakter untuk berkomunikasi dengan lingkungannya. *Shot* ini sangat *flexible* untuk bebas memberikan tema apa yang kita inginkan pada adegan yang ingin dibuat. Selain itu *shot* ini juga sering digunakan untuk *establishing shot*. Hal tersebut bertujuan untuk memberitahukan

kepada penonton dimana tempat karakter akan melakukan pergerakannya. Serta *shot* jenis ini biasa dipakai untuk adegan akhir dalam sebuah film (Mercado, 2011, hlm 59-60).

Gambar 2.13. *Long Shot*
(The Filmmaker's Eye Learning)

7. Extreme Long Shot

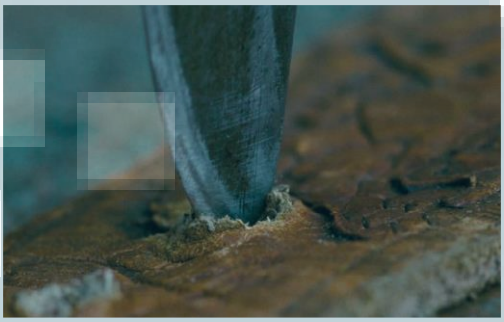
Mercado (2011) mengatakan *shot* ini biasa digunakan untuk membuat *field of view* dari suatu lokasi. Dan *shot* ini sering sekali digunakan untuk *establishing shot* pada saat *shot* pertama atau film dimulai. Selain itu jenis *shot* ini digunakan untuk menunjukan adegan kumpulan dari banyaknya karakter, seperti prajurit perang, dll (hlm. 65-66).



Gambar 2.14.*Extreme Long Shot*
(The Filmmaker's Eye Learning)

8. **Macro Shot**

Shot ini digunakan untuk membuat sebuah adegan yang menangkap detail yang sangat kecil yang perlu diketahui oleh penonton. Misalnya pada saat karakter membuka kode berangkas dan di buat *shot* yang menunjukan detail angka pada berangkas tersebut (Mercado, 2011, hlm 119-120).



Gambar 2.15. *Macro Shot*
(The Filmmaker's Eye Learning)

2.4.2 Jenis – Jenis Frame Composition

Menurut Thompson dan Bowen (2009) *composition is put simply, composition is the unified arrangement of artistic parts inherent to the " art form " being practiced. One can compose music, steps in a dance routine, figures in a painting, words on a page, visual elements within a film frame, and so forth.* Menentukan sebuah *composition* dalam sebuah *shot* harus disesuaikan dengan kebutuhan yang diinginkan. Terdapat beberapa jenis *frame composition* menurut Mercado (2011, hlm. 8, 71-103), antara lain :

1. **Over The Shoulder (OTS)**

Mercado (2011) mengatakan *Shot* ini bertujuan untuk memfokuskan perhatian penonton pada wajah dan apa yang ingin disampaikan oleh karakter satu ke karakter lainnya. OTS biasanya

menggunakan jenis *framing* yaitu *medium close-up* (MCU), karena *framing* dengan jenis MCU sangat baik untuk mengkomposisikan badan pada karakter dan dapat memperjelas ekspresi pada karakter saat berbicara (hlm 71-72).

Gambar 2.16. *Over The Shoulder*
(The Filmmaker's Eye Learning)

2. Subjective Shot

Seperti yang dikatakan oleh Mercado (2011) *shot* ini sangat unik , karena karakter seperti kontak langsung dengan kamera dan berinteraksi kepada penonton dengan melihat atau berbicara atau bahkan menyentuh kamera tersebut. *Shot* ini biasa bertujuan untuk mengajak penonton masuk kedalam *shot* pada adegan tersebut (hlm 83-84).

Gambar 2.17. *Subjective*
(The Filmmaker's Eye Learning)

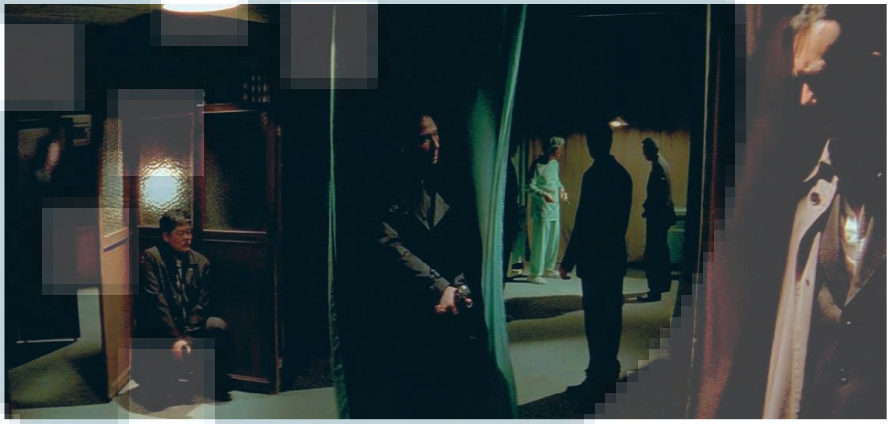
3. Two Shot

Mercado (2011) mengatakan bahwa *shot* ini bertujuan untuk menunjukan kegiatan apa yang sedang dilakukan oleh kedua karakter dalam *shot* yang di tunjukan dari gerakan badan , percakapan, ataupun *blocking*. Perlu diperhatikan dalam *shot* ini antara kedua karakter harus saling ber koneksi sehingga penontong mengetahui apa yang sedang kedua karakter tersebut lakukan. Dalam *shot* ini juga dapat diterapkan aturan *Hitchcock's* untuk menunjukan bahwa salah satu karakter melebihi karakter yang satunya lagi, baik dari sisi kekuatan, *control*, atau lainnya (hlm 89-90).

Gambar 2.18. *Two Shot*
(The Filmmaker's Eye Learning)

4. Group Shot

Jika dalam sebuah *shot* terdapat sekelompok orang maka *shot* tersebut termasuk kedalam *group shot*, seperti yang dikatakan oleh Mercado (2011) *shot* ini bertujuan untuk membuat sebuah adegan yang berisikan kumpulan dari beberapa karakter. Biasanya *shot* ini menggunakan *framing* yang besar untuk menunjukan kejadian apa yang sedang terjadi (hlm 95-96).



Gambar 2.19. *Group Shot*
(The Filmmaker's Eye Learning)

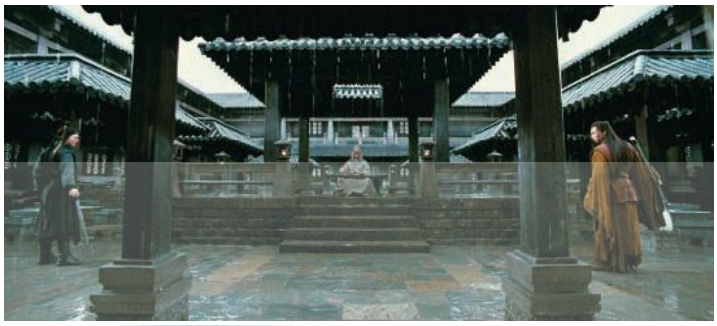
5. Canted Shot

Mercado (2011) mengatakan *Shot* ini biasa digunakan untuk membuat *shot* ketika karakter sedang berbicara dipikirannya, dan *shot* ini sangat cocok untuk adegan yang berkonsep romantis. *Shot* ini bertujuan untuk mengajak penonton untuk mengetahui apa yang di pikirkan oleh si karakter di dalam pikirannya (hlm 101-102).

Gambar 2.20. *Canted Shot*
(The Filmmaker's Eye Learning)

6. Balanced / Unbalanced Composition

Menurut Mercado (2011) *balanced composition* yaitu semua objek yang ada dalam satu *frame* yang disertai dengan berat visual sebagai pendukungnya. Dalam satu *frame* terdapat *shot* dengan penempatan karakter dengan *environment* yang seimbang antara kanan dan kiri, atau atas dan bawah. Sedangkan *unbalanced composition* adalah sebaliknya , biasa digunakan untuk menangkap adengan keramaian lingkungan. Perlu di perhatikan ketika membuat perancangan *shot* dengan teknik *unbalanced composition*, karena jika menggunakan komposisi seperti ini maka objek/karakter harus tetap berada pada aturan *rule of third* , hal ini di maksudkan untuk menjaga penonton tetap memiliki *focus* pada *shot* tersebut. (hlm. 8).



Gambar 2.21. *Balanced Composition*
(The Filmmaker's Eye Learning)

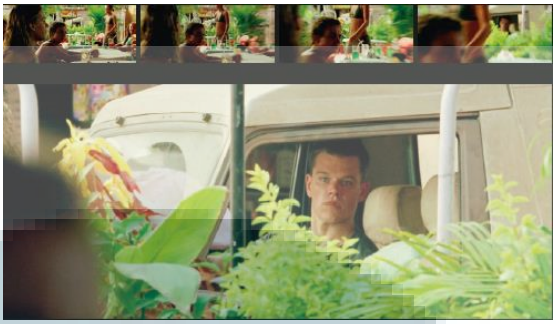
Gambar 2.22. *Unbalanced Composition*
(The Filmmaker's Eye Learning)

2.4.3 Jenis – Jenis Camera Movement

Dalam buku "*The Filmmaker's Eye*" karya Mercado (2011), terdapat beberapa jenis *camera movement*, yaitu *zoom shot, pan shot, tilt shot, dolly shot, dolly zoom shot, tracking, steadicam shot, crane shot, sequence shot* (hlm. 125-175).

1. Zoom Shot

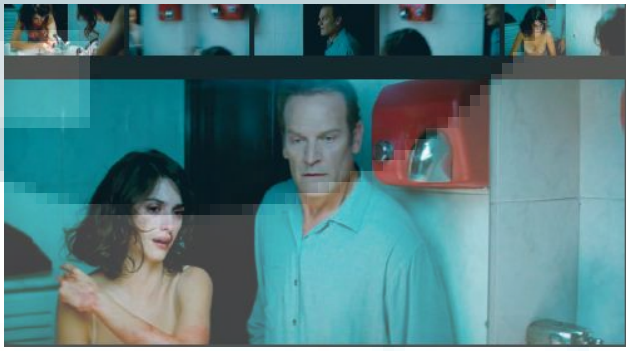
Menurut Mercado (2011) dalam *zoom shot*, kamera tetap berada pada posisinya hanya saja *focal length* yang berubah antara *wide angle* ke *telephoto* (*zoom in*) dan sebaliknya (*zoom out*). *Zoom shot* mengajak penonton untuk mendekat atau pun menjauh dari karakter dalam sebuah *shot*. *Zoom shot* bisa diartikan karakter tersebut dalam keadaan bahaya, sedang diperhatikan atau memperhatikan (hlm. 125-131).



Gambar 2.23 Zoom shot
(The Filmmaker's Eye)

2. Pan Shot

Mercado (2011) menjelaskan bahwa dalam *pan shot*, kamera bergerak secara horizontal dari kiri kekanan atau sebaliknya. *Shot* ini sangat cocok digunakan untuk menjelaskan hubungan antara karakter 1 dengan lainnya atau bisa menjelaskan karakter berpindah dari satu tempat ke tempat lainya (hlm. 131-133).



Gambar 2.24 Pan shot
(The Filmmaker's Eye)

3. Tilt Shot

Mercado (2011) mengatakan bahwa *tilt shot* berarti mengerakkan kamera keatas atau kebawah . *tilt shot* biasa digunakan untuk *establishing shot*, memperkenalkan lokasi baru dengan *tilting* kamera ke bawah (hlm 136-138).

Gambar 2.25 Tilt shot
(The Filmmaker's Eye)

4. Dolly Shot

Seperti yang dikatakan oleh Mercado (2011) bahwa *dolly shot* adalah dengan meletakkan kamera pada suatu tempat yang digunakan sebagai jalur kamera bergerak yang bertujuan agar gerakan menjadi lembut. *Dolly shot* terbagi menjadi 2 yaitu *dolly in* (bergerak mendekat ke objek) dan *dolly out* (bergerak menjauh dari objek) (hlm 143-144).

Gambar 2.26 Doly shot
(The Filmmaker's Eye)

5. Tracking Shot

Mercado (2011) mengatakan dalam *tracking shot*, camera bergerak mengikuti gerakan dari karakter sepanjang pergerakannya. *Tracking shot* biasanya menggunakan *wide framing*, seperti *medium shot, medium long shot, dan long shot* dan *tracking shot* dapat dikombinasikan dengan *camera movement* lainnya (hlm. 155-156).

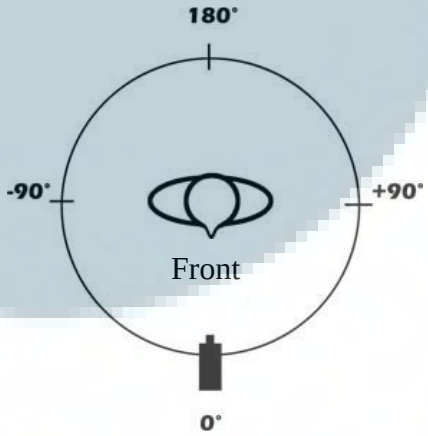
Gambar 2.27 Tracking shot
(The Filmmaker's Eye)

2.4.4 Jenis – Jenis Camera Angle

Menurut Thompson dan Bowen (2009, hlm 34-43) terdapat beberapa jenis *camera angle*, antara lain :

1. Horizontal Camera Angle

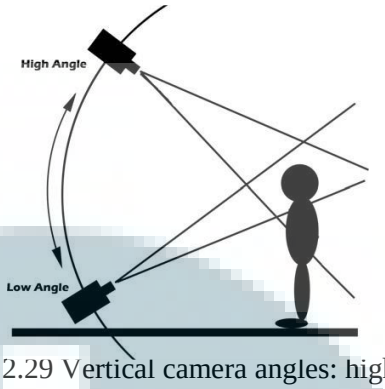
Seperti yang dikatakan oleh Thompson dan Bowen (2009) untuk menjelaskan mengenai *Horizontal Camera Angle*, bayangkan si karakter berada ditengah sebuah lingkaran seperti halnya sebuah roda. Dan kamera berada tepat di depan si karakter dan lingkaran tersebut adalah jalur dimana kamera dapat di pindahkan yaitu 360 derajat (hlm 34 – 39).



Gambar 2.28. Camera's horizontal circle divided into degrees
(Grammar of the shot :Second Edition)

2. Vertical Camera Angle

Thompson dan Bowen (2009) bahwa *vertical camera angle* adalah perpindahan kamera pada karakter secara *vertical* dimana terdiri dari 3 camera angle yang termasuk didalamnya yaitu *high angle*, *low angle*, *eye level* (hlm 40).



Gambar 2.29 Vertical camera angles: high and low.
(Grammar of the shot :Second Edition)

3. High Angle Shot

Menurut Thompson dan Bowen (2009) mengatakan bahwa *high angle shot* berarti kamera secara *vertical* berada diatas karakter dan *shot* dengan *angle* ini memberikan arti karakter sedang melihat karakter lain yang lebih besar, kuat, atau berada pada tempat yang lebih tinggi (hlm 41).

Gambar 2.30 A high angle view of talent
(Grammar of the shot :Second Edition)

4. Low Angle Shot

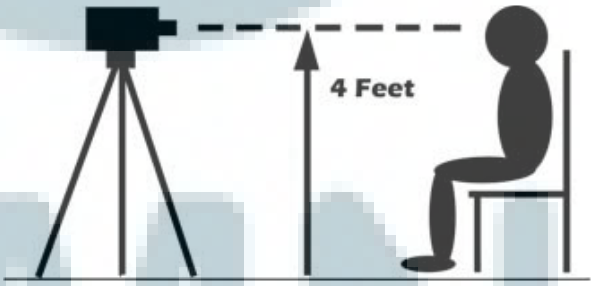
Thompson dan Bowen (2009) mengatakan bahwa *low angle shot* berarti menempatkan kamera dibawah dari posisi netral kamera (*eye level)*. Dalam *shot* dengan *angle* ini, si karakter di artikan sebagai sesuatu yang besar, lebih kuat , atau fisik pada si karakter

tinggi layaknya raksasa. *Shot* jenis ini diartikan juga bahwa karakter yang menjadi *point of view* memiliki kuasa yang besar, sedang *menyombongkan* diri atau angkuh (hlm 42).

Gambar 2.31 A low angle view of talent
(Grammar of the shot :Second Edition)

5. Eye Level

Eye level angle berarti posisi kamera setara dengan mata si karakter. *Shot* jenis ini sering di gunakan dalam perfilman yang memberikan kenyamanan penonton untuk melihat apa yang di lakukan oleh karakter tersebut.



Gambar 2.32 Eye level
(Grammar of the shot :Second Edition)