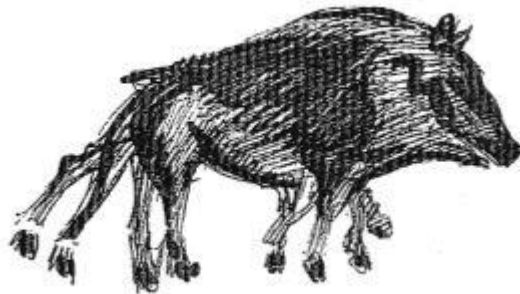


BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Definisi Animasi

Menurut Williams (2001) animasi sudah berkembang sejak jaman prasejarah hingga masa kini. Salah satu animasi paling awal yang diketahui adalah pada lukisan – lukisan dinding di gua yang dibuat oleh manusia purba. Manusia – manusia purba pada saat itu kerap menggambarkan binatang memiliki empat pasang kaki untuk menggambarkan pergerakan binatang – binatang tersebut (hlm. 12).



Gambar 2.1 Lukisan Goa
(*Animator's Survival Kit*, 2001)

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, kata “animasi” merupakan sebuah acara televisi yang berbentuk rangkaian lukisan atau gambar yang digerakkan menggunakan mekanisme elektronis sehingga memberikan ilusi bergerak saat ditampilkan di layar.

Animasi berasal dari bahasa Inggris yaitu *animate* yang mempunyai arti memberi kehidupan kepada benda mati. Animasi merupakan proses yang menggunakan objek mati, lalu disusun dalam posisi yang berbeda seolah menjadi sebuah benda hidup. Ada dua hal penting dalam membuat animasi, yaitu objek yang digerakkan dan alur gerak objek tersebut (*International Design School*, 2014).

2.1.1. Animasi 3D

Film animasi 3D, adalah sebuah film animasi yang diproduksi menggunakan teknik – teknik *computer generated imagery* atau *CGI* (Beane, 2012). Sebuah animasi 3D juga memiliki 3 sumbu ruang gerak objek pada proses pembuatannya. Berbeda dengan animasi 2D yang hanya memiliki 2 sumbu ruang gerak. Hal ini bisa memberikan kesan ilusi realita yang lebih kuat kepada penonton (hlm. 19).

2.2. Konsep Teknis

Menurut Mercado (2011), ada banyak prinsip mengenai komposisi dan konsep mengenai hal – hal teknis yang penting untuk dimengerti sebelum memilih tipe *shot* macam apa yang akan digunakan dalam setiap *scene* dalam sebuah film (hlm. 6).

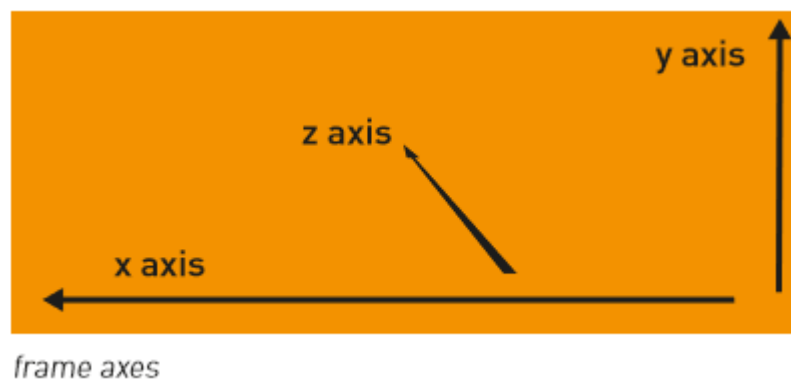
2.2.1. Aspect ratio

Menurut Mercado (2011), setiap komposisi dan *shot* yang digunakan dalam sebuah film, bermula dari dimensi *frame* yang juga disebut sebagai *aspect ratio*. Pemilihan *aspect ratio* sangatlah penting karena akan sangat

berpengaruh dengan pilihan *shot* dan komposisi yang dipakai tidak akan menjadi sia – sia (hlm. 6).

2.2.2. *Frame Axes*

Mercado (2011) mengatakan bahwa pada dasarnya sebuah *frame* bersifat 2 dimensi dengan sumbu x dan y, maka diperlukan sumbu z yang akan memberikan sebuah kesan *depth* dan kesan nyata pada film tersebut. Penggunaan sumbu z juga bisa dihilangkan dengan tujuan memberikan tipe *shot* yang datar dengan bila sang *filmmaker* ingin memberikan kesan *flat* dan ketidak nyamanan pada *mood shot* tersebut. Pergerakan dalam sumbu – sumbu tersebut dapat dimanipulasi oleh tipe lensa yang digunakan, dengan penggunaan tipe lensa yang diubah – ubah sesuai kebutuhan, hal ini bisa mengubah hubungan visual antara subjek dan ruang di dalam *frame* (hlm. 6).



Gambar 2.2. Sumbu *frame*
(*Filmmaker's Eye*, 2011)



a deep frame that emphasizes the z axis

Gambar 2.3. Penggunaan sumbu Z

(Filmmaker's Eye, 2011)

2.2.3. Rule of Third

Untuk memberikan komposisi yang mempunyai harmoni visual yang baik, diperlukan pengertian konsep *rule of third*. Konsep ini membagi *frame* menjadi 3 bagian secara vertikal dan horizontal dengan bantuan garis. Saat para garis vertikal dan horizontal bertemu, akan terlahir dengan apa yang dinamakan titik fokus utama atau *sweet spots*. Konsep *rule of third* akan sangat membantu sang *filmmaker* dalam mengatur sebuah komposisi dan menentukan tipe *shot* yang dipakai dalam *scene* tersebut. Dalam konsep *rule of third*, *filmmaker* harus memberi ruang interaksi yang cukup pada subjek yang ditampilkan agar adanya sebuah keseimbangan komposisi untuk menyeimbangkan “berat” subjek tersebut didalam *frame*. Bila tidak terdapat sebuah keseimbangan komposisi, maka visual yang ditampilkan di dalam film tersebut terasa statis dan tidak mengandung emosi atau *visual tension*. Garis – garis yang ditampilkan dalam konsep *rule of third*

dapat membantu sang *filmmaker* untuk menyesuaikan komposisi visual agar subjek yang terdapat di dalam memiliki *head room* yang cukup. Ruang *head room* akan memberikan fungsi untuk mendefinisikan besar kecilnya subjek yang ada di *frame*. *Rule of third* juga berfungsi untuk menentukan informasi dimana subjek berada (Mercado, 2011, hlm. 7).



subject placement using the rule of thirds

Gambar 2.4. *Rule of third*
(*Filmmaker's Eye*, 2011)

2.2.4. Hitchcock Rule

Teori Hitchcock *Rule* menjelaskan bahwa didalam sebuah *shot*, besar kecilnya sebuah objek harus berkorelasi dengan kepentingan objek tersebut terhadap cerita. Teknik ini bisa sangat berguna bila digunakan saat didalam *frame* hanya terdapat sedikit *visual element*, dan digunakan untuk menciptakan ketegangan atau memberi pertanda atau *foreshadowing* (Mercado, 2011, hlm. 7).



Gambar 2.5. Hitchcock Rule
(*Filmmaker's Eye*, 2011)

2.2.5. *Composition*

Komposisi yang seimbang atau tidak seimbang sangat berpengaruh terhadap *visual weight* yang terlihat didalam *frame*, dimana itu akan mempengaruhi arti dari sebuah *shot* secara keseluruhan. Selain penempatan subjek didalam *frame*, komposisi juga dipengaruhi oleh warna, besar objek, keterangan dan penempatan objek.

Walaupun tidak mempunyai penilaian yang pasti, sebuah komposisi yang seimbang biasanya mempunyai *visual element* yang terlihat simetris atau terbagi secara rata untuk memberikan kesan teratur, *uniformity*, atau kemantapan.

Begitu pula dengan komposisi yang tidak seimbang, *visual element* yang terlihat biasanya akan lebih difokuskan pada satu titik, atau tidak tersebar secara teratur, untuk menciptakan kesan tidak teratur, was – was, atau ketegangan (Mercado, 2011, hlm. 8).

2.2.6. *High and Low Angle*

Seberapa tinggi penempatan kamera terhadap subjek dapat memanipulasi hubungan antara audiens dan subjek yang ditampilkan. Contoh penggunaan *low angle* biasanya untuk memberikan kesan bahwa subjek yang ditampilkan memiliki kekuatan, kepercayaan diri, dan kontrol. Sedangkan untuk *high angle* biasanya untuk menunjukkan kelemahan, diri yang pasif, dan ketidak mampuan.

Interpretasi tersebut tidak selamanya absolut, dan bisa mengandung makna lain berdasarkan konteks lain yang diperlihatkan dan mengikuti apa yang sang *filmmaker* ingin sampaikan.

Menurut Mercado, kesalahan utama saat menggunakan teknik *high* atau *low angle* adalah menempatkan kamera yang terlihat terlalu curam dan sedikit *adjustment* pada kamera pun sudah cukup (Mercado, 2011, hlm. 9).

2.2.7. *Depth Cue*

Menentukan kedalaman atau *depth* merupakan aspek yang penting untuk mengatasi masalah dalam sebuah *shot* yang terlihat terlalu *flat* dan aspek 2 dimensi sebuah *frame*. Bila dalam sebuah *shot*, aspek *depth* bisa diperlihatkan, maka *shot* yang dibuat juga akan terlihat lebih dinamis dan *believable* (Mercado, 2011, hlm. 9). Block (2008) dalam bukunya juga memberikan penjelasan lebih dalam dalam menciptakan *depth cue* yang *believable*, yaitu dengan menggunakan *vanishing point* yang akan tercipta

bila sang *filmmaker* menggunakan konsep perspektif dunia nyata kedalam sebuah *shot* (hlm. 17).



Gambar 2.6. *Depth Cue*
(*Filmmaker's Eye*, 2011)

2.2.8. *Focal Points*

Focal point merupakan sebuah poin yang akan menjadi fokus utama dari sebuah komposisi yang terdapat didalam sebuah *frame*. Teknik ini sangat berhubungan dengan penggunaan teori *rule of third* (Mercado, 2011, hlm. 11). Clark (2011) dengan gagasannya sendiripun menjelaskan bahwa, *focal point* adalah seorang subjek atau hanya seberapa bagian dari subjek utama, dan menetapkan *focal point* akan memberi petunjuk untuk para audiens apa yang menjadi fokus utama dalam sebuah *shot* (hlm. 103)



Gambar 2.7. *Focal point*
(*Filmmaker's Eye*, 2011)

2.2.9. 180 Degree Rule

Teknik ini merupakan sebuah aturan yang mengutamakan kontinuiti saat adanya interaksi antara subjek. Bila aturan ini tidak diterapkan secara benar saat adanya interaksi antara subjek didalam *frame*, maka kontinuiti yang dihasilkan tidak akan terkesan *seamless* (Mercado, 2011, hlm. 11). Proferes (2008) juga menyatakan bahwa *180 Degree Rule* sangat berhubungan dengan hubungan spasial subjek dengan subjek lainnya ataupun antara seorang subjek dan sebuah objek. Teori ini biasanya digunakan untuk memperlihatkan dan mempertahankan hubungan yang dimiliki para subjek di dalam ruang yang ditentukan didalam sebuah *shot* (hlm. 4)



Gambar 2.8.180 Degree Rule
(*Filmmaker's Eye*, 2011)

2.2.10. Field of View

Field of View adalah seberapa besar jarak antara sumbu x dan y yang terlihat di dalam sebuah *frame*. Teknik ini akan sangat berguna untuk menentukan seberapa banyak elemen visual yang terlihat didalam sebuah *frame*. Teknik ini juga bergantung pada penggunaan tipe *shot* yang dipakai oleh sang *filmmaker* (Mercado, 2011, hlm. 12).

2.2.11. Depth of Field

Depth of Field mengacu pada seberapa besar jarak sumbu z didalam *frame*. Ada 2 macam *depth of field*, yaitu, *shallow* dan *deep*. *Shallow depth of field* hanya hanya akan memperlihatkan sedikit bagian didalam

frame yang menjadi fokus utama, contoh penggunaannya adalah saat digunakan di dalam *over the shoulder shot*. Sedangkan *deep Depth of Field* akan memberi fokus terhadap semua yang ada didalam *frame*, seperti saat menggunakan *establishing shot* (Mercado, 2011, hlm. 15).

2.2.12. Continuity Action

Menurut Mamer (2009), perancangan *shot sequence* memerlukan perhatian khusus terhadap posisi dan pergerakan subjek pada *sequence shot* tersebut. Mamer menekankan hal ini agar *shot sequence* yang dihasilkan akan terkesan *seamless* dan terjadi secara *realtime*.

2.2.13. Staging

Staging merupakan konsep peletakkan tokoh dan objek – objek di dalam *frame*.

2.2.14. Visual Rhythm

Rabiger (2008) menyatakan bahwa konsep visual rhythm merupakan konsep yang menjelaskan bahwa durasi dari sebuah *shot* ditentukan dari konten, bentuk, dan signifikansi dari sebuah *shot* tersebut.

2.3. Visual Story

Menurut Block (2008) *Visual Storytelling* adalah kumpulan komponen – komponen visual yang mempunyai tujuan untuk membantu proses penyampaian cerita. Semua komponen dalam *visual storytelling* menganut sebuah prinsip *contrast & affinity*. Konsep *contrast & affinity* menyatakan bahwa semakin besar *contrast* dalam sebuah komponen visual akan menghasilkan intensitas visual yang besar, melainkan bila sebuah komponen visual memiliki

contrast yang lebih kecil dan *affinity* yang besar, maka intensitas visual yang dihasilkan akan tidak sebesar yang memiliki *contrast* lebih besar. Block menambahkan bahwa penggunaan aturan *contrast & affinity* akan bergantung pada konsep pada apa yang ingin disampaikan pada sebuah *shot* dalam aspek *visual storytelling*nya.

2.3.1. *Space*

Block menyatakan bahwa konsep *space* merupakan komponen visual yang mencakup tiga tipe visual *space* yaitu, *physical space* di depan kamera, *space* yang tertampang di layar, dan besar *space* dari layar itu tersebut. Tantangan utama dari konsep visual ini adalah untuk memperlihatkan ruang tiga dimensi dalam sebuah layar dua dimensi dan menghasilkan sebuah visual yang tetap terasa secara tiga dimensi.

2.3.1.1. *Deep Space*

Deep space adalah sebuah ilusi dunia tiga dimensi yang diperlihatkan dalam layar dua dimensi. Agar sebuah visual dapat menciptakan kesan *deep space*, penggunaan *depth cue* harus digunakan. Perspektif dalam visual yang digunakan harus memiliki *vanishing point*, *staging* objek pada visual tersebut harus memiliki kontras sesuai dengan jaraknya pada penempatan kamera, dan penggunaan fokus yang tajam agar terlihatnya dengan jelas komponen – komponen visual di dalam *frame*.

2.3.1.2. *Flat Space*

Flat Space, merupakan kebalikan dari *deep space*. Bila *deep space* memberikan ilusi ruang tiga dimensional dalam layar dua dimensi, *flat*

space menguatkan kualitas dua dimensional dari layar untuk menampilkan visual *space* yang berbeda. Agar dapat menciptakan ilusi *flat space* pada sebuah visual, penggunaan komponen *flat cues* harus digunakan seperti, hilangnya vanishing point agar perspektif terlihat datar, *staging* objek harus memiliki konsistensi ukuran, dan penggunaan blur pada fokus objek – objek visual agar terlihat *flat*. Brown menambahkan bahwa penggunaan *flat space* dapat memperlihatkan kesan isolasi pada sebuah *shot*.

2.3.1.3. *Surface division*

Surface division merupakan sebuah proses dalam membagi layar *frame* visual menjadi beberapa bagian kecil. Teknik ini dapat digunakan menjadi alat *visual storytelling* yang unik. *Surface division* memiliki 3 tujuan utama dalam penggunaannya.

Pertama, *surface division* dapat menitikberatkan kesamaan dan perbedaan objek – objek visual yang ada di layar. Penggunaan *surface division* bisa menggunakan objek – objek dalam sebuah visual tersebut seperti tiang, pohon, dan sebagainya.

Kedua, *surface division* dapat membantu penonton mengarahkan fokusnya kepada area – area spesifik pada layar agar perhatian penonton tertuju pada objek penting yang ditampilkan di layar.

Ketiga, *surface division* dapat digunakan untuk menguatkan gambaran situasi yang terlihat di layar. Fungsi ketiga ini kerap digunakan

untuk menggambarkan perasaan terperangkap dan separasi koneksi emosi antar tokoh

2.3.1.4. *Space Contrast & Affinity*

Macam – macam aspek *space* dalam konsep *Visual Storytelling* sangat berhubungan dengan prinsip kontras dan afinitas. Block menambahkan bahwa prinsip kontras dan afinitas dapat terlihat dari sebuah *shot*, dari *shot* ke *shot* dan dari *sequence* ke *sequence*. Penggunaan kontras dapat terlihat dari penggabungan konsep *flat space* dengan *deep space*, atau dari *sequence* pertama yang memperlihatkan *flat space* secara konstan lalu pada *sequence* berikutnya memperlihatkan *deep space* secara konstan. Penggunaan ruang *space* yang kontras dari *sequence* pertama ke berikutnya dapat memperlihatkan intensitas visual yang tinggi.

2.3.2. *Line*

Konsep *line* adalah salah satu komponen visual dalam *visual storytelling* yang tidak nyata dan hanya ada karena persepsi manusia. Konsep *line* akan terlihat saat komponen – komponen visual lainnya saling menyusun, sehingga persepsi garis dapat terbentuk.

2.3.2.1. *Linear Motif*

Linear Motif merupakan sebuah proses penyederhanaan sebuah visual menjadi kumpulan garis – garis. Proses ini dianggap penting karena akan memperlihatkan orientasi kumpulan – kumpulan garis tersebut agar dapat melihat persepsi dan intensitas visual yang ingin ditampilkan.

2.3.2.2. *Line Contrast & Affinity*

Contrast & Affinity dapat terlihat dari komponen visual *Line* melalui tiga cara, yaitu dari orientasinya, arah, dan kualitas. Pertama, orientasi sebuah garis mengacu pada sudut garis yang tercipta dari sebuah objek yang terkandung dalam sebuah visual. Garis memiliki tiga orientasi, diagonal, vertikal, dan horizontal. Dari 3 garis tersebut, garis diagonal memiliki intensitas visual dan kedinamisan yang paling kuat, garis vertikal berada di tengah – tengah, dan garis horizontal adalah garis yang memiliki intensitas visual dan tingkat kedinamisan paling rendah dari 3 jenis orientasi garis tersebut.

Kedua, dari arah sebuah garis. Bila garis – garis yang terlihat dalam sebuah visual hanya dari objek yang bergerak pada arah yang sama, maka kesan afinitas akan terkesan lebih kuat pada visual tersebut, sedangkan bila garis – garis tercipta terlihat dari arah gerakan objek yang berbeda – beda maka kesan kontras akan terlihat lebih kuat.

Ketiga, dari kualitas garis. Kualitas garis disini mengacu pada bagaimana secara natural garis tersebut terbentuk, apakah sebuah garis terlihat melengkung atau lurus. Kedua jenis garis tersebut memiliki hubungan yang kuat dalam menciptakan persepsi emosi dan mood yang ingin diperlihatkan. Contohnya, garis lurus sering diasosiasikan dengan karakteristik agresif, tawar, jujur, tersusun, kuat, tidak natural dan sebagainya. Sedangkan garis melengkung kerap diasosiasikan dengan kesan pasif, natural, romatis, lembut, aman, fleksibel.

2.4. Teori Shot

Brown (2012) mengatakan bahwa *shot* merupakan fondasi dasar dari sebuah *scene*. Brown (2012) mengumpamakan sinema menjadi sebuah bahasa, maka *shot* menjadi kosa kata dasar, dan bagaimana kita menggabungkan *shot – shot* tersebut akan menjadi kalimat dari bahasa yang sedang dijabarkan oleh sang *filmmaker* (hlm. 17).

2.4.1. Wide Shot

Yang dimaksud oleh Brown (2012) dengan *wide shot* adalah, dimana sebuah *frame* dapat meliputi semua yang terjadi di dalam *scene*. Contohnya, bila di dalam script tertulis “*Wide shot – padang rumput*”, maka *framing* yang digunakan adalah *framing panoramic* (hlm. 17).

2.4.2. Establishing Shot

Brown (2012) mengatakan bahwa, sebuah *establishing shot* biasanya merupakan sebuah *wide shot*. *Establishing shot* biasanya dijadikan sebuah *opening shot* sebuah *scene*, dimana *establishing shot* tersebut akan memberikan informasi tentang setting film tersebut. Seperti hal ruang dan waktu (hlm. 18).



Gambar 2.9. *Establishing Shot*
(Cinematography Theory and Practice, 2012)

2.4.3. *Character Shot*

Menurut Brown (2012) terdapat banyak tipe – tipe *shot* yang bisa digunakan saat sedang terfokus pada *framing* seorang tokoh. Karena mayoritas film adalah tentang seorang tokoh, maka *shot* tokoh adalah salah satu hal fundamental dalam membangun sebuah cerita didalam *scene* (hlm. 20).

a.) *Full Shot*

Menurut Brown (2012) sebuah *full shot* mengacu pada teknik *framing* dimana para penonton bisa melihat tokoh atau objek yang menjadi perhatian utama secara keseluruhan. Contoh, bila dalam sebuah *scene*, tokoh A menjadi fokus utama, maka kita

harusnya bisa melihat tokoh dari kepala sampai kaki secara *full* (hlm. 20).



Full shot or head-to-toe.

Gambar 2.10. Full Shot

(Cinematography Theory and Practice, 2012)

b.) Long Shot

Menurut Mercado (2011), sebuah *long shot* adalah sebuah teknik *framing* dimana para audiens dapat melihat tokoh secara keseluruhan beserta dengan area *setting* secara luas. *Long shot* dan *extreme long shot* sering juga digunakan sebagai *establishing shot* yang biasanya digunakan pada awal sebuah *scene*. Namun *long shot* juga bisa digunakan pada akhir sebuah *scene* dengan komposisi yang memberikan *tone* dramatisasi yang berbeda dengan awal *scene* dengan tujuan untuk memberikan perubahan emosi dan keseluruhan pandangan tokoh. *Long shot* juga bisa digunakan dengan tipe – tipe *shot* lain seperti *medium shot*, *medium long shot*, *close up*, ataupun *extreme close up shot* untuk membantu *build up* sebuah *scene*

yang sedang ditampilkan ataupun membantu *continuity* dari sebuah *scene* ke *scene* berikutnya (hlm. 20).

Selain dapat menekankan tokoh dalam sebuah *shot* dan mengabaikan ruang sekitar dan kebalikannya, *long shot* juga bisa digunakan untuk memperlihatkan koneksi antara tokoh dan setting ruang sekitar yang dimana tokoh itu sedang berada, *Long shot* juga bisa digunakan sebagai sebuah *group shot* karena sebuah *long shot* menyediakan *field of view* yang cukup besar untuk memperlihatkan dinamika hubungan antara tokoh.

Karena mempunyai detail dan *elemen visual* yang lebih banyak dibandingkan dengan *shot – shot* lainnya, biasanya sebuah *long shot* mempunyai durasi yang lebih panjang untuk memperlihatkan detail – detail penting tersebut karena memiliki hubungan penting dengan cerita yang sedang disampaikan. Dengan mempunyai durasi yang lebih panjang pula, audiens diberi lebih banyak waktu untuk mencerna visual yang sedang diperlihatkan di dalam sebuah *long shot*.



Gambar 2.11. *Long Shot*
(*The Filmmaker's Eye*, 2011)

c.) *Two Shot*

Menurut Brown (2012) sebuah *two shot* mengarah pada sebuah teknik *framing* dimana di dalam *frame* tersebut terdapat interaksi antara dua tokoh. *Two shot* merupakan salah satu *shot* fundamental dalam storytelling, maka *two shot* adalah salah satu *shot* yang *filmmaker* paling sering gunakan. Sebuah *Two shot* tidak memiliki aturan khusus bagaimana tokoh harus di posisikan di dalam *frame* (hlm. 20).



Two shot. Any shot of two people is a two shot.

Gambar 2.12. *Two Shot*

(Cinematography Theory and Practice, 2012)

d.) *Medium Shot*

Sama seperti sebuah *Wide Shot*, sebuah *Medium Shot* itu sangat relatif kepada subjek yang sedang ditampilkan. Namun, perbedaan utamanya adalah, *medium shot* lebih difokuskan kepada area pinggang keatas. Dengan lebih dekat kepada subjek utama pada *shot* tersebut, kita bisa melihat ekspresi subjek dengan lebih detail, memperhatikan bagaimana mereka berpakaian, dan seterusnya. Dengan *shot* ini, penonton bisa lebih fokus dengan yang sedang dilakukan oleh subjek utama *shot* tersebut (Brown, 2012, hlm. 20).



Gambar 2.13. *Medium Shot*
(*The Filmmaker's Eye*, 2011)

i.) *Medium Long Shot*

Sebuah *medium long shot* merupakan salah satu variasi dari sebuah *medium shot*. Biasanya sebuah *medium long shot* menggunakan teknik *framing* yang akan menampilkan tokoh dari lutut ke atas. Sebuah *Medium long shot* memiliki komposisi yang lebih luas dari sebuah *medium shot* namun lebih sempit dari sebuah *long shot*. *Medium long shot* memiliki nama lain yaitu *American shot* karena tipe *shot* ini sangat sering digunakan di dalam film – film koboi Amerika. Konsep sebuah *medium long shot* biasanya digunakan di dalam *group shot*, *two shot*, dan *emblematic shot* karena mempunyai ruang yang penuh untuk beberapa tokoh bisa terdapat di dalam *shot* yang sama secara bersamaan. Keuntungan sebuah *medium long shot* adalah teknik ini bisa menekankan *body language*, *setting* tempat, waktu dan menambahkan beberapa emosi raut muka yang bila tiga elemen visual tersebut perlu diperlihatkan untuk memberikan titik naratif atau ekspositori. Ukuran *framing* dari tipe *shot* ini juga cocok untuk menekankan dinamika hubungan antar tokoh (Mercado, 2011, hlm. 53).



Gambar 2.14. *Medium Long Shot*
(*Filmmaker's Eye*, 2011)

e.) Close up Shot

Menurut Brown (2012), sebuah *close up shot* adalah salah satu *shot* yang terpenting. Terdapat berbagai variasi *close up shot* yang dapat digunakan oleh sang *filmmaker* (hlm. 21).

i) Medium Close Up:

Medium close up shot menggunakan teknik *framing* yang memperlihatkan penonton, tokoh dari dada keatas.



Gambar 2.15. *Medium Close up Shot*
(*The Filmmaker's Eye*, 2011)

ii) *Chocker*:

Chocker close up shot menggunakan teknik *framing* yang hanya memperlihatkan tokoh dari leher sampai ujung kepala



Choker or big head close-up.

Gambar 2.16. *Choker Close up Shot*
(*Cinematography Theory and Practice*, 2012)

iii) *Tight Close Up*:

Sebuah *Tight close up shot* merupakan sebuah teknik *framing* yang lebih mendekatkan *frame* kepada subjek yang menjadi fokus utama *shot*. Contoh, bila *filmmaker* hendak menggunakan *tigh close up* muka subjek, subjek di dalam *frame* akan terpotong sedikit di bagian dahi dan dagu subjek.

iv) *Extreme Close Up*

Sebuah *Extreme close up shot* akan menyempitkan sebuah *frame* terhadap subjeknya. Cenderung, sebuah *extreme close up shot* hanya akan mengambil bagian – bagian tertentu dari muka subjek. Seperti mata, hidung, ataupun mulut.



Extreme close-up (ECU). It's OK to give them a "haircut."

Gambar 2.17. *Extreme Close up Shot*
(Cinematography Theory and Practice, 2012)

Teori dari Brown (2012) tersebut pun didukung oleh penjelasan dari Mercado (2011) yang menyatakan

bahawa penggunaan sebuah *extreme close up shot* memberikan sebuah *visual statement* yang kuat dan memberikan sebuah efek instan bahwa apa yang sedang ditampilkan di dalam *close up shot* tersebut adalah sebuah hal yang penting dan memiliki arti terdalam dalam cerita. Sebuah *extreme close up shot* juga bisa digunakan sebagai sebuah *abstract shot*, dengan fungsi untuk memberikan visual yang memiliki *dramatic tone* yang cocok, walaupun tidak memiliki koneksi apapun terhadap cerita (hlm.).

f.) *Over the Shoulder Shot*

Sebuah *Over the shoulder shot* merupakan variasi dari *close up shot*. Sebuah *Over the shoulder shot* menggunakan teknik *framing* yang menuntun penonton untuk melihat melalui bahu salah satu aktor kepada aktor yang yang lain. Sebuah *over the shoulder shot* membantu memberikan informasi tentang hubungan dua subjek yang sedang ditampilkan. Sebuah *over the shoulder shot* merupakan salah satu bahasi narasi filmmaking yang penting, karena walaupun sedang fokus kepada salah satu subjek di *background frame*, subjek yang sedang terdapat di bagian *foreground*, tetap terlihat berada di dalam *frame*. Biasanya sebuah *over the houlder shot* lebih banyak mengandung *foreground* seorang subjek, dan

memberikan dimensi yang lebih dalam kepada *shot* tersebut (Brown, 2012, hlm. 23).



Gambar 2.18. Over the Shoulder Shot
(*Filmmaker's Eye*, 2011)

g.) *Cutaways*

Menurut Brown (2012) sebuah *cutaway shot* adalah sebuah teknik *framing* yang menampilkan seseorang ataupun sebuah barang selain subjek utama yang sedang difokuskan di dalam sebuah *scene*, namun tetap memegang peranan penting di dalam *scene* tersebut. Sebuah *cutaway shot* adalah *shot* yang menampilkan sesuatu yang tidak terlihat sebelumnya di dalam *scene*, seperti di dalam sebuah *master shot* ataupun *wide shot scene* tersebut. Namun, bila objek yang ada di dalam *frame*

diambil gambarnya di dalam setting tempat yang berbeda, *shot* tersebut tidak bisa dikategorikan sebagai sebuah *cutaway shot*. Kegunaan sebuah *cutaway shot* juga bisa menekankan sebuah aksi yang terjadi di dalam *scene* tersebut, dan juga menambahkan informasi tambahan seperti sebuah objek yang akan menjadi fokus utama subjek tokoh di dalam sebuah *shot* (hlm. 23).

h.) Reaction shot

Reaction shot merupakan salah satu tipe spesifik *close up* atau *medium shot*. *Reaction shot* lebih mengarah kepada reaksi dari sebuah aksi atau dialog yang dilakukan oleh salah satu subjek di dalam *scene*. *Reaction shot* merupakan salah satu tipe *shot* yang penting untuk bisa menambah informasi tentang apa yang terjadi di dalam sebuah *scene*. (Brown, 2012, hlm. 23).

i.) Inserts

Insert merupakan tipe *shot* yang sering di salah mengertikan sebagai sebuah *cutaway*. Perbedaan sebuah *insert* dengan *cutaway* adalah, *cutaway shot* akan meliputi sebuah objek atau subjek yang tidak terrekam oleh master *shot scene* tersebut, melainkan *insert shot* merupakan sebuah *shot* yang mendekati *frame* kepada subjek yang sudah kita lihat di dalam wider atau master *shot* sebelumnya. *Continuity* merupakan aspek yang sangat penting dalam sebuah

insert shot, contoh, dalam sebuah *shot* action terdapat seorang subjek yang sedang mengambil pistol dari kantongnya. Sebuah *tight insert* yang memberikan *close up* pistol di kantong sang subjek harus mempunyai timing dan aksi dari wider *shot* sebelumnya. Sebuah *insert shot* cenderung bisa dikategorikan menjadi tiga tipe. (Brown, 2012, hlm. 25 - 26)

i.) Informational Inserts:

Merupakan sebuah *insert shot* yang penggunaannya adalah untuk memberikan informasi penting yang seorang *filmmaker* ingin penonton untuk tahu.

ii.) Emphasis Inserts:

Emphasis insert merupakan sebuah *insert shot* yang biasanya terhubung dengan main action namun tidak mengganggu adegan yang terlalu penting. Bila sebuah *emphasis insert* dimasukkan ke dalam sebuah rangkaian *shot* di dalam sebuah film, itu biasanya hanya untuk menekankan sebuah akibat dari aksi yang terjadi di dalam *shot* tersebut.

iii.) Atmosphere Inserts:

Insert yang *shot* yang berikut ini lebih berkontribusi terhadap *mood*. Sebuah *Atmosphere Insert* bisa tidak punya keterkaitan apapun dengan *scene* tersebut, kecuali dari segi *mood*, *tone*, atau

simbolisme visual yang *filmmaker* ingin perlihatkan, *Atmosphere Insert* lebih kerap digunakan pada film - film *stylized*.



Gambar 2.19. *Insert Shot*
(Cinematography Theory and Practice, 2012)

j.) Connecting Shot

Sebuah *connecting shot* menurut Brown (2012), cenderung dipakai saat sebuah *scene* terdapat subjek atau objek yang tidak bisa dimasukkan ke dalam *shot* secara bersamaan dalam *frame* yang sama. *Connecting shot* biasanya digunakan saat *point-of-view shot* sedang digunakan, dimana terlihat seorang subjek sedang melihat sesuatu, lalu dalam *shot* berikutnya kita melihat apa yang subjek sedang lihat. Sebuah *connecting shot* adalah cara yang baik untuk mengikat sebuah *scene* secara keseluruhan karena dapat menjelaskan dan menekankan

hubungan yang ada di dalam sebuah *scene*. Namun, perlu ditekankan bahwa penggunaan *connecting shot* yang berlebihan dapat memberikan kesan murahan pada keseluruhan film (hlm. 26).

k.) *Transitional Shot*

Transitional shot biasanya bukan bagian yang terlalu penting dari sebuah *scene*, namun memiliki tujuan untuk menghubungkan 2 *scene*. Sebuah *Transitional shot* bisa berupa *cutaway* simpel dengan contoh: saat sebuah *scene* habis, lalu *cut* ke sebuah *shot* matahari terbenam, dan akan menjadi *cue* pergantian *scene* berikutnya. Tujuan dari sebuah *connecting shot* adalah untuk memberikan informasi kepada audiens bahwa *scene* tersebut berganti atau habis. *Scene – scene* kota atau lansekap kerap digunakan sebagai alat transisi, karena juga bisa menguatkan *mood* dan *pace* dari sebuah *scene*. *Connecting shot* tidak harus memiliki poin yang spesifik untuk menjadi menarik (Brown, 2012, hlm. 27).

l.) *Group Shot*

Sebuah *group shot* merupakan sebuah *shot* yang terdapat tiga atau lebih subjek yang terkandung didalam sebuah *shot*. *Group shot* biasanya menggunakan teknik *framing* yang sama dengan *medium shot*, *medium long shot*, atau *long shot*. Sebuah *group*

shot dapat memperlihatkan hubungan antara subjek dan area sekitar (Mercado, 2011, hlm. 95).



Gambar 2.20. *Group Shot*
(*Filmmaker's Eye*, 2011)

m.) *Canted Shot*

Sebuah *canted shot* adalah tipe *shot* yang dimana *angle* darishot tersebut di miringkan. Tipe *shot* ini juga biasanya dikenal sebagai “*Dutch angle shot*”. *Shot* ini dapat menciptakan ketidak seimbangan spasial atau disorientasi yang dialami oleh subjek didalam *shot* tersebut. Kegunaan lain dari *shot* ini adalah untuk menciptakan, tensi dramatis, tidak stabilnya kondisi psikis subjek, kebingungan, atau emosi marah (Mercado, 2011, hlm. 101).



Gambar 2.21. *Canted Shot*
(*Filmmaker's Eye*, 2011)

n.) *Pan Shot*

Sebuah *panoramic shot* adalah sebuah teknik dimana kamera digerakkan secara horizontal dari kanan ke kiri atau sebaliknya. Sebuah *pan shot* biasanya digunakan dengan tujuan untuk menggerakkan fokus dari seorang subjek ke subjek lainnya. *Shot* ini sering digunakan untuk memvisualisasikan sebuah intensitas situasi dan lebih terkesan *real time* (Mercado, 2011, hlm.).



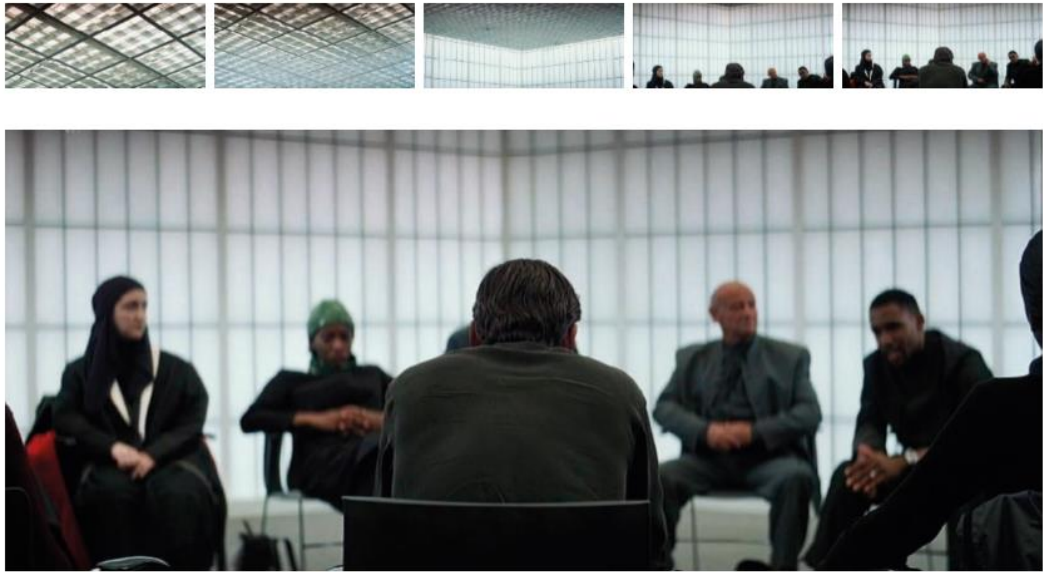
Gambar 2.22. *Sequence of a Pan Shot*
(*Filmmaker's Eye*, 2011)



Gambar 2.23. Pan Shot
(*Filmmaker's Eye*, 2011)

o.) Tilt Shot

Sebuah tilt *shot* adalah sebuah teknik dimana kamera digerakkan secara vertikal dari atas ke bawah atau sebaliknya. Tipe *shot* ini dapat membesarkan jarak visual secara vertikal terhadap audiens dan sering digunakan sebagai *establishing shot*. Tipe *shot* ini juga mempunyai keunggulan dengan lebih terkesan *real time* (Mercado, 2011, hlm. 137).



Gambar 2.24. Tilt Shot
(*Filmmaker's Eye*, 2011)

p.) Dolly Shot

Dolly shot sering disamakan dengan *zoom shot*, namun perbedaan utamanya adalah dengan penambahan pergerakan kamera. Dengan itu maka terdapat perubahan pada komposisi, dan perspektif. Tipe *shot* ini juga lebih terkesan real terhadap audiens karena dengan adanya pergerakan kamera, maka akan tercipta kesan bahwa seolah – olah audiens yang sedang bergerak mendekat atau menjauh dari fokus utama pada *shot* tersebut (Mercado, 2011, hlm. 143).

q.) Dolly Zoom Shot

Shot ini juga dikenal sebagai “*Vertigo Effect*”. *Shot* ini adalah penggabungan dari teknik *dolly* dan *zoom*. Salah satu cara

untuk menggunakan teknik gabungan ini adalah dengan menggunakan *dolly out* dan digabung dengan pergerakan lensa *zoom in*. Efek ini menciptakan efek yang membuat perspektif *background* berubah secara drastis. Tipe *shot* ini biasanya digunakan untuk menunjukkan keadaan emosional yang ekstrim (Mercado, 2011, hlm. 149).



Gambar 2.25. *Sequence of a Dolly Zoom Shot*
(*Filmmaker's Eye*, 2011)



Gambar 2.26. *Dolly Zoom Shot*
(*Filmmaker's Eye*, 2011)

r.) Tracking

Tracking shot adalah teknik menggerakkan kamera dengan mengikuti gerakan subjek, Biasanya tipe *shot* ini adalah untuk

memperlihatkan relasi antar subjek dan ruang sekitar selagi subjek tersebut bergerak menyusuri ruang sekitar tersebut. Biasanya *tracking shot* akan menggunakan teknik *framing medium shot, medium long shot, atau long shot* karena terdapat kedinamisan perspektif yang akan susah dicapai bila *tracking shot* menggunakan teknik *framing* yang lebih rapat (Mercado, 2011, hlm. 155).



Gambar 2.27. *Tracking Shot*
(*Filmmaker's Eye*, 2011)

2.5. Pergerakan Kamera

Menurut Brown (2012), kemampuan menggerakkan kamera merupakan salah satu aspek fundamental yang membedakan film dari medium visual lainnya. Pergerakan kamera juga dapat menambahkan subteks dan konten emosional pada sebuah *shot*.

2.5.1. *Static*

Pergerakan kamera statis mengacu pada tidak adanya gerakan pada kamera. Konsep ini memberikan kesempatan untuk subjek pada *frame* untuk menjadi fokus utama pada *shot* yang digunakan dan membawakan *visual energy*.

2.5.2. *Pan*

Pan mengacu pada pergerakan kamera dari sisi kanan atau sisi kiri secara horizontal. Pergerakan kamera ini sering digunakan untuk memperlihatkan elemen baru kepada sebuah *shot*.

2.5.3. *Tilt*

Tilt merupakan sebuah pergerakan kamera dari sisi atas *frame* atau sisi bawah secara vertikal. Pergerakan kamera ini sering digunakan menjadi *establishing shot* pada sebuah *scene*.

2.5.4. *Dollying*

Teori ini mengacu pada pergerakan *dolly* pada kamera. Antara *dolly in* atau *dolly out*. Pergerakan *dolly in* dapat memunculkan kesan ketegangan, drama, atau tekanan. Sedangkan *dolly out* dapat memunculkan kesan kehilangan kepercayaan, isolasi, kehilangan kekuatan, kesendirian, atau putus asa.

2.5.5. *Handheld*

Mercado (2011) menyatakan bahwa penggunaan pergerakan *handheld* kamera sering digunakan untuk memberikan kesan *organic* pada sebuah

shot. Tipe *shot* menggunakan pergerakan kamera *handheld* sering digunakan untuk memvisualkan pergerakan seorang subjek dan menciptakan kesan *believability* dan *real life* pada sebuah *shot*.

2.6. Komposisi

Komposisi adalah teori dimana semua komponen artistik tergabung di dalam sebuah karya seni. Konsep komposisi tidak sembarang menyusun elemen visual yang ada di dalam *frame*, penyusunan elemen visual harus dengan tujuan dan efek yang ingin ditampilkan dari sang *filmmaker*. Secara inti, teori komposisi adalah penempatan subjek dan objek secara artistik yang akan menjadi elemen visual yang memberikan makna, memberi pesan, dan memancing pemikiran artistik audiens dalam memahami arti keindahan, keseimbangan, dan ketertiban yang terkandung di dalam sebuah *shot* (Thompson & Bowen, 2009, hlm. 23).

2.6.1. Head Room

Head room merupakan salah satu konsep komposisi yang mengacu pada seberapa besar atau kecil ruang tersisa antara ujung kepala subjek dan ujung garis atas *frame*. Konsep komposisi ini biasanya digunakan di dalam *Medium shot*, *Long shot*, atau *close up shot*. Biasanya konsep ini digunakan didalam sebuah *shot* yang memfokuskan kepada muka seorang subjek di dalam *frame*. Secara garis besar konsep ini bisa memperlihatkan kesehatan mental, dan keadaan emosional seorang subjek dengan jelas (Thompson & Bowen, 2009, hlm. 25).



Gambar 2.28. *Head room*

(*Grammar of the Shot*, Roy Thompson & Christopher Bowen, 2009)

2.6.2. *Look Room*

Look room adalah ruang kosong yang disediakan di dalam *frame*, antara mata dari subjek dan ujung *frame*, kebalikan dari arah wajah. Konsep komposisi ini biasanya digunakan bila subjek yang ada di dalam *frame* sedang diposisikan mengarah melihat pada sesuatu yang tidak ada di dalam *frame*. Penggunaan konsep komposisi ini sangat dianjurkan untuk digunakan agar tidak terciptanya komposisi yang statis atau membosankan. Ruang kosong ini juga bisa disebut sebagai *negative space* (Thompson & Bowen, 2009, hlm. 28).



Gambar 2.29. *Look room*

(*Grammar of the Shot*, Roy Thompson & Christopher Bowen, 2009)

2.6.3. Rule of Third

Rule of Third merupakan sebuah teknik komposisi yang membagi *frame* menjadi 3 bagian secara horizontal dan vertikal. Titik – titik yang terbentuk dari hasil pertemuan garis yang berbeda orientasinya kana menciptakan sebuah sweet spot dimana fokus audiens cenderung terfokus pada titik – titik tersebut.

2.6.4. Balance

Menurut Clark (2011), sebuah komposisi yang balanced akan menarik perhatian audiens. Filmmaker dapat menggunakan konsep ini untuk menarik perhatian khusus pada subjek utama dengan membuatnya lebih menonjol secara visual dibandingkan dengan elemen – elemen lain yang terkandung di dalam *frame*.

2.7. Angle

Angle of action adalah sudut pengambilan gambar dimana sang *filmmaker* mengambil *angle framing* pada sebuah *shot*. Posisi kamera akan sangat

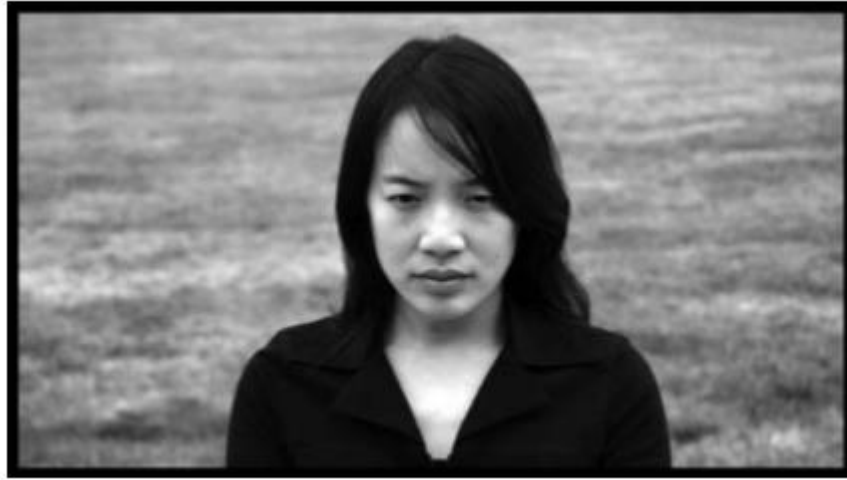
mempengaruhi penglihatan audiens terhadap subjek atau objek yang menjadi fokus utama, dan seberapa besar informasi yang diperlihatkan (Thompson & Bowen, 2009, hlm. 33). Pernyataan ini juga didukung oleh Mamer (2009) yang menyatakan bahwa ketinggian dan orientasi kamera memiliki hubungan erat dalam memvisualkan pesan atau informasi dengan subjek didalam *shot* (hlm. 7).

2.7.1. *Neutral Angle*

Mamer (2009) menyatakan bahwa, *Neutral Angle* merupakan sebuah teknik pengambilan *shot* dimana kamera diletakkan sejajar dengan *line of sight* dari tokoh yang ditampilkan di dalam *frame*. Penggunaan dari *neutral angle* ini adalah untuk memberikan kesan kepada audiens kesamaan kepada tokoh, seolah – olah sederajat.

2.7.2. *High Angle*

Merupakan teknik pengambilan gambar dengan menggunakan titik pandang yang tinggi. Penggunaan teknik ini dapat memberikan penjelasan kepada audiens bahwa subjek yang sedang diperlihatkan terkesan lebih kecil, lemah, atau ketidakmampuan (Thompson & Bowen, 2009, hlm. 41).



Gambar 2.30. *High Angle*

(*Grammar of the Shot*, Roy Thompson & Christopher Bowen, 2009)

2.7.3. *Low Angle*

Merupakan teknik pengambilan gambar yang terbalik dari teknik *high angle*.

Teknik *low angle* menggunakan titik pandang yang rendah. Penggunaan teknik ini

dapat memberikan kesan bahwa subjek yang sedang ditampilkan terkesan lebih

besar, kuat, atau terlihat percaya diri (Thompson & Bowen, 2009, hlm. 42).



Gambar 2.31. *Low Angle*

(*Grammar of the Shot*, Roy Thompson & Christopher Bowen, 2009)

2.7.4. *Frontal*

Teknik ini mengambil gambar subjek dengan titik pandang yang *eye level*, dan subjek melihat langsung ke kamera. Penggunaan teknik ini bisa memberikan kesan datar terhadap sebuah *shot*, namun biasa diatasi bila subjek mengalihkan pandangannya terhadap seorang subjek atau sebuah objek yang berada off screen (Thompson & Bowen, 2009, hlm. 37).



Gambar 2.32. *Frontal Angle*

(*Grammar of the Shot*, Roy Thompson & Christopher Bowen, 2009)

2.7.5. $\frac{3}{4}$ *Front*

Penggunaan sudut $\frac{3}{4}$ *front angle* memungkinkan audiens untuk bisa melihat jelas ekspresi muka, ataupun gesture dari seorang subjek, dan juga menambahkan kesan dinamis pada komposisi (Thompson & Bowen, 2009, hlm. 37).



Gambar 2.33. $\frac{3}{4}$ *Front Angle*

(*Grammar of the Shot*, Roy Thompson & Christopher Bowen, 2009)

2.7.6. *Profile*

Sebuah sudut profile memungkinkan audiens untuk melihat jelas rambut, gerkan mulut, namun karena hanya setengah wajah yang terlihat, maka teknik *angle* ini bisa menimbulkan kesan atau perasaan ketidakpercayaan, tidak adanya hubungan emosional, atau sebuah kerahasiaan yang dialami oleh subjek di dalam *shot* (Thompson & Bowen, 2009, hlm. 38).



Gambar 2.34. Profile *Angle*

(*Grammar of the Shot*, Roy Thompson & Christopher Bowen, 2009)

2.7.7. $\frac{3}{4}$ *Back*

Angle ini meletakkan kamera yang mengambil gambar mirip dengan *Over the Shoulder Shot*. *Angle* ini memungkinkan audiens agar dapat melihat apa yang subjek sedang lihat, namun tidak dengan ekspresi tokoh. Audiens menjadi tidak tahu apa yang subjek ekspresikan, namun memungkinkan audiens untuk merasakan apa yang subjek rasakan. *Angle* ini juga menambah kesan dinamis sebuah komposisi dan *depth* dari sebuah *shot* (Thompson & Bowen, 2009, hlm. 39).



Gambar 2.35. $\frac{3}{4}$ Back Angle

(*Grammar of the Shot*, Roy Thompson & Christopher Bowen, 2009)

2.7.8. Full Back

Angle full back hanya memperlihatkan bagian belakang tokoh. Fungsi utama dari *angle* ini adalah untuk menyembunyikan ekspresi, perasaan, keinginan yang dirasakan oleh subjek kepada audiens (Thompson & Bowen, 2009, hlm. 39).



Gambar 2.36. Back Angle

(*Grammar of the Shot*, Roy Thompson & Christopher Bowen, 2009)

2.8. Proses Interaksi Sosial

Menurut Bungin (2007), ada dua golongan proses sosial akibat dari interaksi sosial antar individu manusia atau antar kelompok manusia, yaitu proses sosial asosiatif, dan proses sosial disosiatif.

2.8.1. Proses Asosiatif

Proses asosiatif adalah sebuah proses yang terjadi saling pengertian, atau kerja sama, dan sebagainya. Proses ini mengacu pada proses – proses interaksi yang menghasilkan pencapaian bersama. Salah satu bentuk proses sosial yang menunjukkan suatu keadaan yang seimbang adalah akomodasi konsiliasi. Akomodasi Konsiliasi merupakan sebuah bentuk interaksi yang terjadi melalui usaha untuk menghindari pertikaian dan menyelesaikan perselisihan. (Bungin.B, 2007, hlm. 61).

2.8.2. Proses Disosiatif

Proses disosiatif merupakan sebuah proses perlawanan yang dilakukan oleh seorang individu ataupun kelompok. Salah satu bentuk proses sosial disosiatif adalah konflik. Konflik adalah proses sosial dimana individu ataupun kelompok memiliki perbedaan dari berbagai aspek seperti emosi, budaya, dan sebagainya, dan terjadinya pertentangan karena perbedaan ciri dengan kubu oposisi. . (Bungin.B, 2007, hlm. 62 - 63).