



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.

gaya yang akan menjadi patokan seluruh film. Setelah gaya yang pas ditentukan, *storyboard* mulai dibuat.

Pada sisi praproduksi, model 3 dimensi akan dibuat, yang kemudian akan dilanjutkan ke bagian *layout*, dimana model-model akan ditata sedemikian rupa menurut *storyboard*. Hasil dari proses *layout* akan digerakkan secara sederhana, yang akan menghasilkan *3D Animatic*, yang akan ditambahkan suara sehingga menjadi *story reel*.

Proses produksi mencakup pembuatan gerak karakter, pengaturan lampu dan efek, serta penggabungan dari semua elemen di tahap *compositing*. Setelah semua proses selesai, *story reel* akan diperbarui, sehingga mencapai hasil akhir yang diinginkan

2.2. Cerita

Dalam bentuk yang paling sederhana, cerita adalah penuturan kejadian-kejadian yang berurutan tentang seorang karakter yang menginginkan sesuatu, tetapi ia tidak tahu bagaimana cara mendapatkannya, sehingga ia harus menghadapi halangan dan kerumitan di sepanjang perjalanannya (Glebas, 2009).

Cerita yang baik memiliki pertanyaan-pertanyaan naratif yang dapat menggelitik rasa ingin tahu penonton, dan pada akhirnya memberikan pengalaman yang membuat penonton puas. Cerita juga harus bertepatan dengan sesuatu yang penting, sehingga penonton akan peduli terhadap cerita yang diangkat. Suatu cerita dapat dianggap berhasil jika, pada akhirnya, dapat membuat pembaca tergelak-gelak, atau menitikkan air mata, atau membuat mereka menganga karena kagum; dengan kata lain, cerita yang emosional (Allen, 2011). Cerita akan

mengarah ke saat-saat genting sampai sang tokoh mendapatkan bukan apa yang ia inginkan, tetapi apa yang ia butuhkan.

2.2.1. Konten

Berikut adalah elemen-elemen penting yang harus diperhitungkan dalam membuat sebuah cerita.

2.2.1.1. Genre dan Tema

Genre/aliran adalah sebuah gaya atau format khusus. Jenis *genre* sangat banyak, tetapi *genre-genre* utama berkisar pada aksi, romantis, komedi, perang, sejarah, drama, horor, dan *thriller*. *Genre* yang ada biasanya adalah percampuran dari beberapa *genre*, misalnya komedi romantis, fiksi ilmiah barat, dan seterusnya.

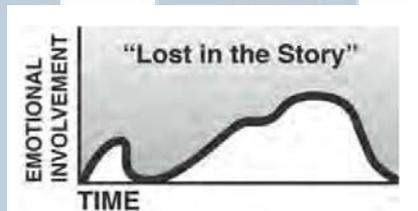
Glebas (2009) menuliskan dalam bukunya *Directing the Story* bahwa tema adalah pesan pokok yang menyatukan sebuah film tentang apa yang kita percaya tentang bagaimana dunia bekerja secara kausal dalam hubungannya dengan keinginan dan ketakutan. Tema menjadi sangat penting dalam sebuah film karena seperti fungsi musik dalam film, tema menyatukan film secara keseluruhan.

2.2.1.2. Tujuan Utama

Elemen berikutnya yang harus ada dalam cerita adalah tujuan yang ingin dicapai tokoh. Tujuan ini tidak selalu harus mendapatkan sesuatu, tetapi dapat berupa perubahan karakter tokoh secara emosional, dan tidak harus selalu ke arah yang lebih positif, misalnya tujuan utama film yang memiliki tokoh utama antagonis.

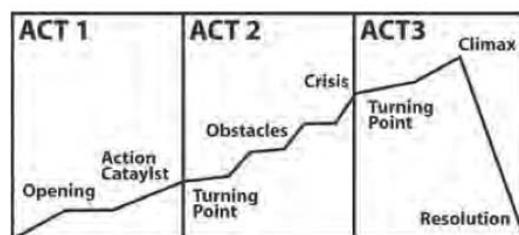
Tujuan utama karakter ini menjadi patokan untuk membuat cerita, dan berkaitan langsung dengan alur cerita.

2.2.1.3. Struktur Cerita



Gambar 2. 1 Grafis Tingkat Emosional Penonton (Glebas, 2009)

Aristoteles dalam Glebas (2009) membagi sebuah cerita menjadi tiga babak: awal yang membangun cerita, perjalanan menuju krisis, puncak klimaks dan akhiran yang turun. Ketika berada pada puncak, kita hilang di dalam cerita. Pada film layar lebar, bagian pertama berdurasi 30 menit, bagian kedua 60 menit, dan bagian ketiga 30 menit.



Gambar 2. 2 Struktur Tiga Babak (Glebas, 2009)

Glebas (2009) menuliskan bahwa kita dapat mulai membangun cerita ketika kita sudah memiliki *ending*, awal dan *turning point*. Bagian awal adalah *ending* dalam bentuk pertanyaan. Bagian tengahnya adalah jembatan antara

bagian awal dan akhir dalam bentuk rintangan. *Turning point* adalah saat-saat dalam cerita dimana tindakan dari tokoh utama harus berbelok ke arah yang baru ketika mereka menemui konsekuensi dari tindakan mereka sebelumnya atau rintangan yang disiapkan oleh tokoh antagonis.

2.2.1.4. Latar Waktu dan Tempat

Salah satu cara untuk memperkenalkan tokoh adalah dengan memberikan detail dari ruang yang mereka tinggali dan kepemilikan barang-barang yang telah mereka pilih. Kepunyaan atau barang milik tokoh dapat berlaku sebagai penunjuk kepribadiannya. Latar juga berfungsi sebagai kata-kata untuk menggerakkan tokoh dari satu tempat ke tempat lain. Kita juga harus menggunakan seluruh detail indera yang kita miliki dalam penciptaan suatu lokasi, tidak hanya secara visual.

2.2.1.5. Tokoh

Tokoh adalah seseorang yang direpresentasikan di layar Tokoh yang bagus adalah tokoh yang tampak nyata (bisa dipercaya akal sehat), sangat menginginkan sesuatu, dan mengusahakannya dengan bertindak dengan caranya sendiri.

Pembuat tokoh dapat membuat tokoh khayalan paling aneh dan *nyeleneh*, tetapi sang pembuat juga harus menetapkan aturan-aturan main yang membatasi kemungkinan tokoh untuk bertindak diluar dari karakternya. Paling tidak dibutuhkan satu kesamaan antara tokoh dengan penonton, agar penonton dapat merasakan adanya hubungan atau koneksi antara diri mereka dengan sang tokoh, yang berakibat penonton secara tidak langsung akan menyemangati tokoh untuk mendapatkan apa yang tokoh inginkan.

2.2.1.6. *Character Driven* dan *Plot Driven*

Cerita dapat didorong oleh tokoh yang ada di dalamnya, maupun oleh alur cerita itu sendiri, sehingga dapat dibagi menjadi dua kategori, seperti yang ditulis Victoria Lynn Schmidt dalam bukunya *Story Structure Architect*:

Character Driven

Dalam cerita jenis ini sang tokoh menggerakkan maju cerita dengan tindakan-tindakan dan pilihan-pilihan yang diambilnya. Dia akan memulai cerita dan menyebabkan peristiwa-peristiwa terjadi di dalam cerita. Setiap adegan diawali dengan tokoh didalamnya.

Plot Driven

Berbeda dengan *character driven*, dalam cerita *plot driven* peristiwa-peristiwa dalam cerita itu sendirilah yang menggerakkan alur. Alur (plot) adalah prioritas utama dalam cerita jenis ini, dan tokoh dinomorduakan. Tokoh akan bereaksi sesuai dengan alur dan tidak membuat dan menentukan peristiwa mereka sendiri.

2.2.1.7. **Konflik**

Konflik menopang dan memperkuat cerita. Menurut Schmidt (2005) dalam bukunya *Story Structure Architect*, ada enam jenis konflik, antara lain konflik relasional (manusia melawan manusia), konflik situasional (manusia melawan alam/lingkungan), konflik batin (manusia melawan dirinya sendiri), konflik paranormal (manusia melawan teknologi), konflik kosmis (manusia melawan takdir/tuhan), konflik sosial (manusia melawan kelompok).

Konflik-konflik diatas pada dasarnya adalah oposisi dari dua atau lebih kubu yang bertugas untuk menjalankan alur. Sebuah cerita dapat memiliki lebih dari satu jenis konflik.

2.2.2. Naskah

Naskah adalah cerita dalam bentuk tertulis. Semua naskah harus ditulis pada kertas putih berukuran 8.5 x 11 inci, menggunakan *font* Courier 12pt. Selembar naskah biasanya memuat sekitar lima puluh dua baris. Naskah berisi semua aksi dan dialog karakter yang diceritakan seperti sedang terjadi sekarang. Naskah hanya mendeskripsikan apa yang akan kita lihat dan dengar.

Glebas (2009) menyatakan bahwa naskah dapat dipecah menjadi bagian yang lebih kecil, yaitu adegan. Sebuah adegan adalah sebuah satuan kecil dari konflik cerita. Satuan tersebut melibatkan tokoh utama mencoba meraih tujuan utamanya, menjumpai lawannya atau halangan lainnya. Hal ini berujung pada konflik emosi yang mengarahkan sang tokoh untuk mengambil keputusan dan akhirnya mengambil tindakan. Tindakan tersebut mengarah ke adegan berikutnya. Adegan masih dapat dipecah menjadi bagian yang lebih kecil, yaitu *story beat*, yang merupakan sebuah gagasan atau tindakan kecil yang menceritakan cerita dari sebuah film. Iring-iringan dari gagasan-gagasan inilah yang membuat pertanyaan dan menjawab pertanyaan itu sendiri. Ketika gagasan baru diperkenalkan, kita memiliki *story beat* baru. Setiap tindakan terpisah menuju tujuan akhir adalah sebuah *story beat*. *Story beat* juga menciptakan sensasi tanda baca untuk sederetan tindakan. *Story beat* memungkinkan kita untuk mengikuti langkah-langkah cerita dengan memecah-mecah cerita menjadi bongkahan-bongkahan tindakan.

2.3. Storyboard

Naskah adalah rencana verbal dari sebuah cerita. *Storyboard* adalah perencanaan visualisasi dari sebuah cerita. *Storyboard* menurut Glebas (2009) bukan hanya sebuah translasi dari naskah ke rentetan gambar, namun lebih seperti penulisan kembali dari cerita menggunakan iring-iringan gambar untuk menunjukkan, daripada kata-kata untuk memberitahu. Film menggunakan gambar, kata-kata, suara, dan musik untuk menceritakan cerita.

2.3.1. Peran Storyboard dalam Produksi Animasi

Sebuah *storyboard* adalah tahap pertama penyutradaraan film. Dalam produksi animasi setiap aspek dari setiap adegan harus didesain dan dibuat. *Storyboard* untuk produksi animasi harus memberikan gambaran yang jelas tentang akting untuk filmnya. *Storyboard* digunakan untuk merencanakan banyak aspek dalam film. Di tahap awal kesinambungan yang tepat tidaklah krusial, tapi ceritalah yang krusial. *Storyboard* membantu merencanakan aksi yang kompleks dengan pergerakan kamera didalamnya (Glebas, 2009).

Salah satu keuntungan penggunaan *storyboard* adalah sang pengguna dapat bereksperimen dengan pergantian cerita untuk memunculkan reaksi atau ketertarikan yang lebih kuat. Kilas balik adalah salah satu contoh penyusunan *storyboard* yang tidak mengikuti alur cerita untuk membangun ketegangan dan ketertarikan penonton terhadap cerita.

Pembuatan *storyboard* juga meminimalisasi adanya penyuntingan yang tidak perlu di akhir produksi. Animasi adalah industri yang memakan banyak biaya, jadi jumlah adegan yang tidak diperlukan harus dikurangi sebanyak-

banyaknya, bahkan sampai ke angka nol. *Storyboard* adalah tahap awal proses produksi, dimana cerita diterjemahkan menjadi gambar yang memuat elemen dan komposisi dalam desain.

2.3.2. Aturan Pembuatan *Storyboard*

Sebuah *storyboard* harus menampilkan beberapa hal dalam pembuatannya. Sama seperti sebuah naskah, sebuah *storyboard* harus menampilkan aksi yang terjadi, arah pergerakan, gerakan kamera, tokoh yang terlibat serta emosinya, dan gambaran tentang latar (Glebas, 2009).

Commented [Mr.2]: Sumber?

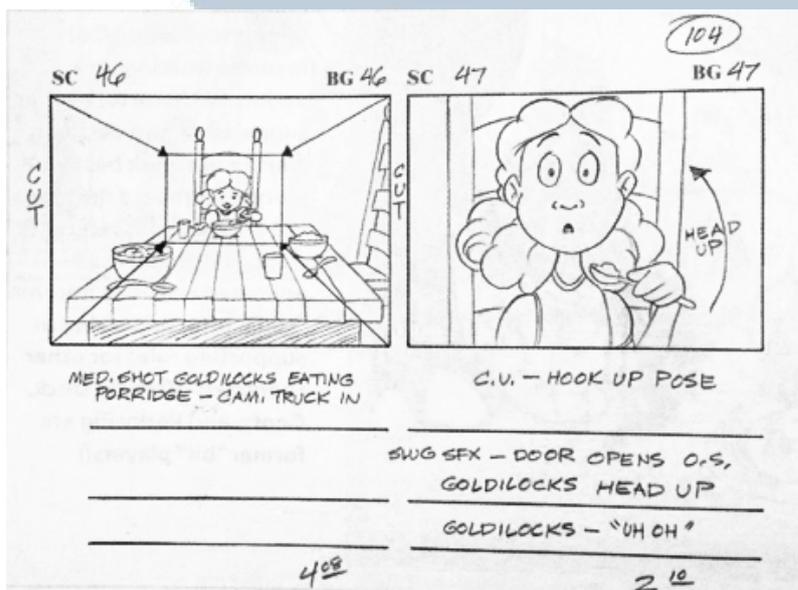
Storyboard yang dibuat akan ditekankan lebih kepada penggambaran jalan cerita, bukan kualitas gambar. Pada tahap awal, sebuah *storyboard* akan berupa *thumbnail*, yaitu gambar sederhana dengan detil sesedikit mungkin yang berukuran tidak lebih besar dari sebuah perangko. *Thumbnail-thumbnail* itu nantinya akan digambar ulang dengan detil yang lebih sehingga dapat menjelaskan jalan cerita hanya dengan gambar.



Gambar 2. 3 *Feature Film and Short Movie Storyboard*
(Beiman, 2007)

Ada perbedaan antara *storyboard* untuk *feature film*, film pendek dan *storyboard* untuk televisi (Beiman, 2007). Film animasi pendek dan layar lebar akan memiliki tahap praproduksi seperti desain tokoh, cerita, dan desain produksi

yang berjalan secara bersamaan. Akan ada banyak ruang gerak untuk merubah desain tokoh maupun *story point* karena waktu produksi yang tergolong lama. Sudah dianggap biasa bahwa sederetan *sequence* akan dibuang karena pergantian cerita. Perhatian utama *storyboard artist* untuk *feature film* dan film pendek animasi adalah untuk menyampaikan cerita. *Storyboard* untuk sebuah *feature film* maupun film pendek akan menggambarkan pergerakan kamera dalam beberapa panel. *Field guide* biasanya tidak disertakan karena gambar-gambar tersebut bisa saja diganti dengan tiba-tiba.



Gambar 2. 4 *Storyboard* untuk Televisi
(Beiman, 2007)

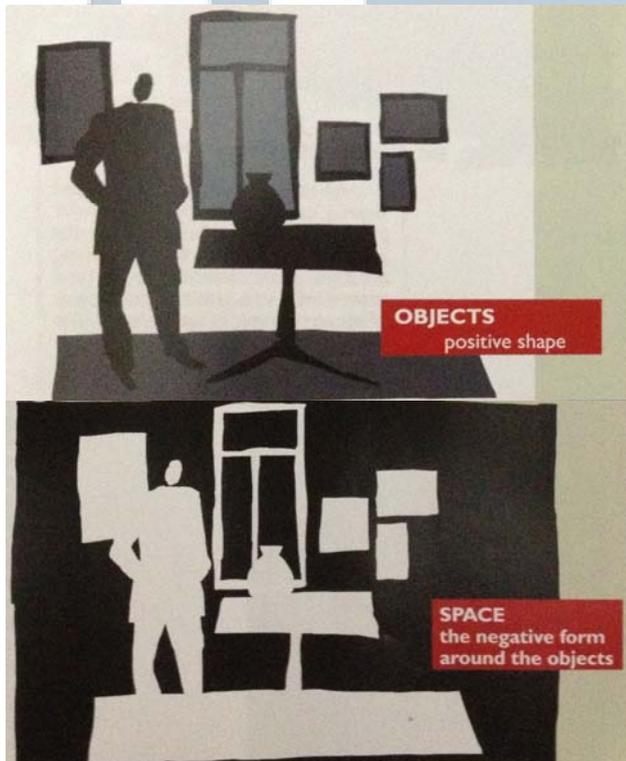
Storyboard untuk serial animasi televisi memiliki produksi yang berbeda karena desain tokoh dan skenario biasanya sudah selesai sebelum *storyboard* digambar (Beiman, 2007). Sebuah 'kitab suci' yang berisi desain tokoh, properti

dan desain latar akan diserahkan kepada *storyboard artist* untuk diikuti secara ketat selama pembuatan *storyboard*. Deskripsi mengenai aksi dan pergerakan kamera akan ditulis di dalam panel khusus dibawah *storyboard*. *Storyboard* untuk televisi ini biasanya harus mengilustrasikan tampak akhir dari gambaran yang diinginkan, bahkan beberapa pose yang ada di dalam *storyboard* tersebut dapat diperbesar dan dijadikan *key pose* untuk produksi animasinya.

2.3.3. Komposisi Visual

Komposisi dalam film menurut Bacher (2007) adalah kombinasi harmonis dari bentuk dan gerakan dalam sebuah bidang yang menciptakan sebuah dunia imajinatif yang menarik untuk penonton. Gambar-gambar kita hanya terlihat untuk beberapa detik, dan karena itu harus ditata dengan tepat. Kita mengarahkan mata penonton.

Naskah, suasana dan tindakan di adegan kita serta apa yang sudah terjadi sebelumnya dan apa yang akan terjadi di adegan berikutnya akan memberikan kunci untuk komposisi kita. Adegan aksi dan kacau mendapat perlakuan yang berbeda dengan adegan yang damai, romantis. Sebuah sudut kamera yang sedikit dimiringkan menandakan bahwa sesuatu yang mengganggu mungkin terjadi di adegan selanjutnya. Keadaan ini dapat diperkuat dengan posisi tokoh, penggunaan terang di depan gelap atau sebaliknya, dan ritme tertentu di bagian *editing*. Komposisi dan warna di urutan adegan menciptakan apa yang diminta dalam naskah. Kecepatan dan penceritaan juga ditentukan oleh *cut* adegan-adegan yang ada, dan oleh penggunaan yang baik dari sudut kamera dan panjang tiap adegan.



Gambar 2. 5 *Positive dan Negative Space*
(Bacher, 2007)

Sebuah komposisi yang baik harus memiliki pilihan urutan, ritme dan keseimbangan yang benar dan pintar. Pada gambar 2.4, keseimbangan adalah antar ruang, area negatif yang berada di sekitar objek-objek dan menentukan bentuknya sendiri, dan objek dalam bentuk yang positif menentukan tingkat keterbacaan dari desain kita. Kita harus menemukan pusat harmoni dari gambaran yang kita rencanakan, dan menggunakan pusat itu sebagai titik awal penempatan aksi dan semua informasi yang dibutuhkan disekitarnya.



Gambar 2. 6 Perbandingan Komposisi Buruk (atas) dan Baik (bawah)
(<https://vimeo.com/14315821>)

Penempatan yang terkonsentrasi di satu area sebaiknya dihindari, sama halnya dengan penempatan objek pada satu garis lurus atau tepat di tengah gambar. Kita tidak perlu menampilkan setiap objek sepenuhnya, kita dapat membuat kedalaman yang lebih dengan menaruh objek lebih dekat, memindahkannya ke samping dan ke dalam komposisi kita. Kita harus mengarahkan mata penonton ke tengah layar dimana aksi akan berlangsung.

Harus selalu ada alasan mengapa kita menggunakan sudut pandang tertentu; tidak ada yang kebetulan. Dengan banyak ruang di sekitar aksi, kita memberi kesan kebebasan bergerak, ruang terbuka yang luas. Pergerakan tokoh di

dalam *frame* dapat berkata banyak tentang suasana atau situasi. Sebuah komposisi yang seimbang dengan aksi utama di tengah, atau di *golden section*, akan menunjukkan perasaan yang seimbang.

Format adalah faktor yang sangat penting. Pada format lama 3:4, posisi tokoh sangat berbeda jika dibandingkan dengan Cinemascope atau format Panavision. Menentukan kapan untuk memotong adegan menuju sebuah *close-up* di format yang lebar akan sangat rumit. Sebuah *close-up* wajah yang tidak cukup dekat akan meninggalkan terlalu banyak ruang kosong di sekitarnya.

Pergerakan di dalam *frame* harus didesain dengan sangat berbeda di format yang lebar. Kamera akan bergeser lebih banyak di format 3:4, segera setelah tokoh mulai bergerak, kamera harus mengikuti. Di format yang lebih lebar, ada banyak ruang untuk aksi, tetapi membutuhkan perencanaan yang lebih rumit untuk gerakan tokoh dan kamera. Pergerakan kamera yang tidak tenang di gambar yang besar akan menciptakan ketegangan yang sebenarnya tidak kita butuhkan. Perbedaan lainnya adalah kapan kamera harus mulai bergerak. Pada format yang normal, tidak ada banyak ruang untuk pergerakan tokoh, jadi kamera akan lebih banyak mengikuti pergerakan tokoh. Pada format yang lebih lebar, kita dapat memberikan lebih banyak ruang kepada tokoh untuk bergerak sekaligus pergerakan kamera yang lebih halus. Pada format yang lebih lebar kita juga lebih mudah menyusun sebuah gambar, menyeimbangkan ruang positif dan negatif dan juga aksinya.

Sebuah film animasi adalah sebuah rangkaian gambar statis yang hidup. Sebuah film yang baik memiliki konsep visual yang baik, diikuti dengan ritme

gambar yang mendukung. Sebuah film yang bagus terdiri dari komposisi *shot* yang ditampilkan secara berbeda dan direncanakan dengan baik. Gambaran visual inilah yang menciptakan emosi. Momen yang agresif akan menampilkan desain yang kacau dan komposisi yang kisruh dan tidak seimbang. Biasanya klimaks sebuah film dibangun dari gambar-gambar yang menciptakan ketegangan. Sudut kamera yang miring, kontras terang dan gelap yang kasar, ritme *close-up* dan *wide shot* yang terencana dengan baik, dan juga komposisi *background* yang mengganggu akan mengarahkan kita ke sana.

Film memiliki aksi dan pergerakan di dalamnya. Pergerakan tersebut dapat berupa objek atau tokoh: tangan, wajah atau seluruh tubuh. Kamera dapat mengikuti pergerakannya, atau bergerak dengan bebas, lepas dari sang tokoh. Dari banyak pergerakan horisontal kamera, pergerakan kamera dari kiri ke kanan lebih diterima, seperti arah baca dan tulis kita; dengan mengetahui teori ini, pergerakan ke arah sebaliknya dapat digunakan dengan lebih dramatis. Pergerakan kamera secara vertikal mengikuti sebuah objek bergerak ke atas atau sebaliknya. Kita juga memiliki pergerakan diagonal, dan juga bergerak masuk atau keluar dari *frame* (*truck in/out*).

Pada *background* di belakang tokoh, kita harus mengerjakan beberapa hal: elemen linear, bentuk dan *value*.



Gambar 2. 7 Garis dalam Komposisi
(<http://images.brighthub.com/>)

Garis selalu ada di setiap komposisi, lurus dan melengkung, garis murni atau garis sebagai bagian dari sebuah objek. Garis harus diperlakukan dengan hati-hati, karena mereka dapat menandakan pemisahan atau arah. Garis yang paralel sangat berbahaya kecuali mereka digunakan untuk alasan desain, karena garis tersebut membagi gambar menjadi bagian-bagian yang sama besar. Garis yang tidak rapi (tidak rapi yang terkontrol) memberi kesan kartun, sementara garis yang tepat lurus ada di desain arsitektural.



Gambar 2. 8 *Value* dalam Komposisi
(Bacher, 2007)

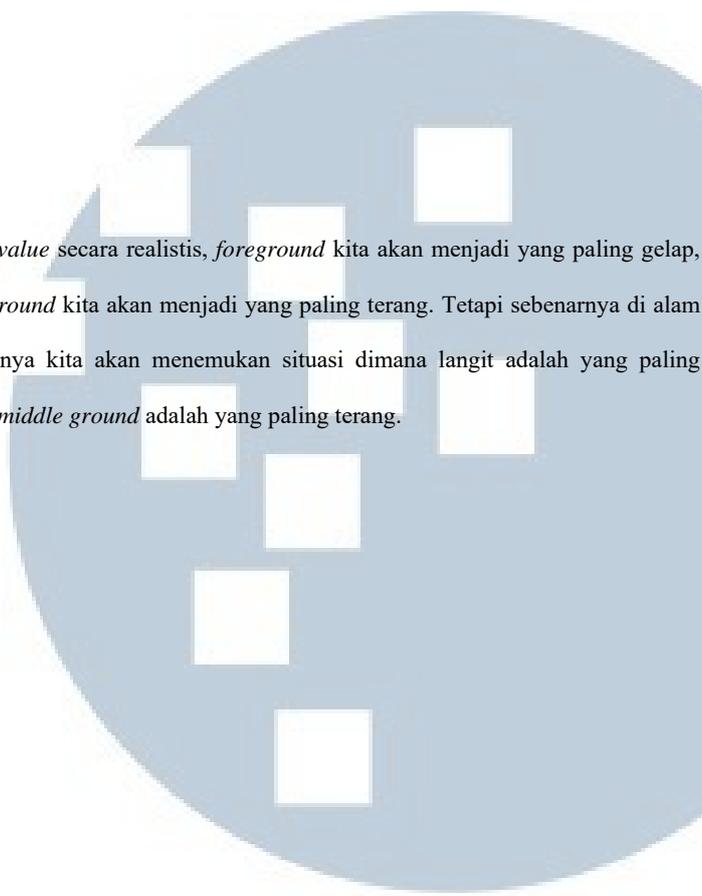
Bentuk adalah definisi objek di *background*, seperti arsitektur, pohon, atau gunung. Kita biasanya mengatur bentuk yang tumpang tindih di komposisi kita. Sangat penting untuk menciptakan bentuk yang terlihat menarik, yang membawa kita kepada *value*. *Value* menentukan bentuk-bentuk kita dan posisinya di dalam *background*. Selama merencanakan sebuah adegan, biasanya kita akan menggunakan empat sampai lima *value*. *Value* ini akan memisahkan desain menjadi ruang positif dan negatif, dan *mid-range value*.

Di dalam skema *value* yang terencana, sebuah siluet bisa saja adalah terang di depan gelap. Semua elemen yang berbeda di gambar kita harus dapat terbaca dengan jelas. Desain komposisi harus bekerja dengan baik dalam aransemen adegan yang berkelanjutan. Adegan itu kemudian harus membentuk *sequence* yang baik, yang pada akhirnya *sequence* itu akan menjadikan sebuah film yang baik.

2.3.3.1. Terang dan Gelap

Terang dan gelap dalam sebuah komposisi biasa disebut *value*. Biasanya *value* ini adalah hasil dari cahaya di alam. Jika ada banyak cahaya, kita akan mendapat *value* tertinggi, yaitu putih; di bayangan yang paling gelap kita akan mendapatkan hitam. Ada banyak skala *value* menengah di tingkat warna abu-abu. Kita menurunkan jumlah warna menengah ini menjadi tiga. Penurunan ini akan membuat pekerjaan kita lebih mudah.

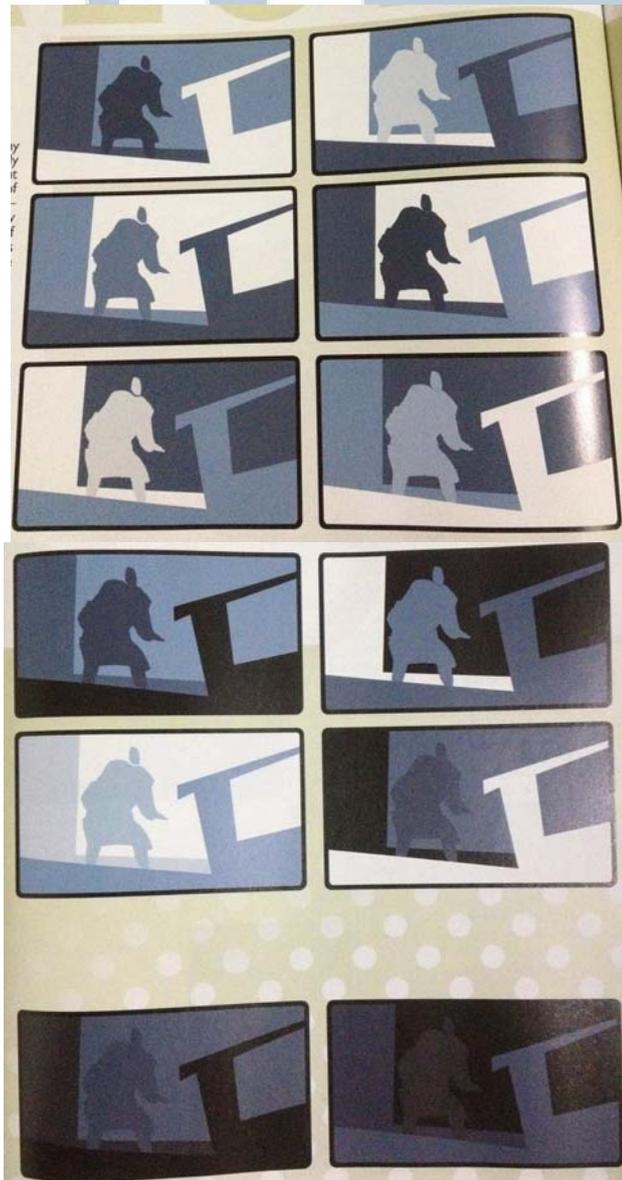
Ada cara-cara yang berbeda untuk menyusun skala *value* ini di sketsa kita. Bacher (2007) menuliskan bahwa pertama-tama kita menentukan *foreground*, satu atau dua *middle ground*, dan terakhir *background*. Jika kita ingin



mengatur *value* secara realistis, *foreground* kita akan menjadi yang paling gelap, dan *background* kita akan menjadi yang paling terang. Tetapi sebenarnya di alam sesungguhnya kita akan menemukan situasi dimana langit adalah yang paling gelap dan *middle ground* adalah yang paling terang.

UMI

UNIVERSIT
MULTIMED
NUSANTARA



Gambar 2.9 Berbagai Kombinasi Value
(Bacher, 2007)

Sebuah kombinasi akan mewakili suasana sebuah adegan dalam cerita. Warna digunakan untuk mengatur *mood* adegan, tetapi harus disesuaikan dengan kisaran *value*. Cara ini memudahkan untuk membuat kedalaman, sekaligus mood yang tepat di dalam desain.



Gambar 2. 10 *Rule of Triangle*
(Bacher, 2007)

Rule of triangle digunakan untuk menghindari urutan figur yang tidak menarik yang tampak sama dalam ukuran dan bersebelahan satu sama lain. Aturan ini dipakai dengan cara menempatkan tiga tokoh di kedalaman yang berbeda di dalam layar, untuk menghindari repetisi dan menimbulkan kedalaman yang diperlukan dalam sebuah komposisi.

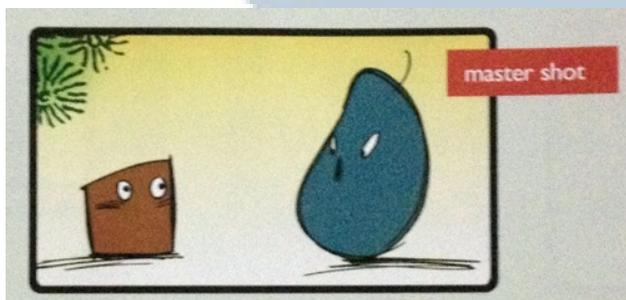
2.3.3.2. Aturan Kamera

Pada film animasi, seorang *layout artist* akan menentukan penggunaan kamera. Dialah yang mengeksekusi apa yang telah direncanakan di sketsa kasar.



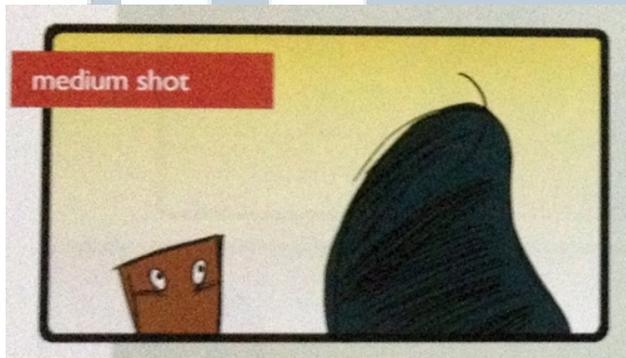
Gambar 2. 11 *Establishing or Wide Shot*
(Bacher, 2007)

Establishing shot, biasa digunakan untuk memberikan informasi latar atau *setting* dimana percakapan atau sebuah kejadian terjadi. *Shot* jenis ini biasanya digunakan pada bagian awal.



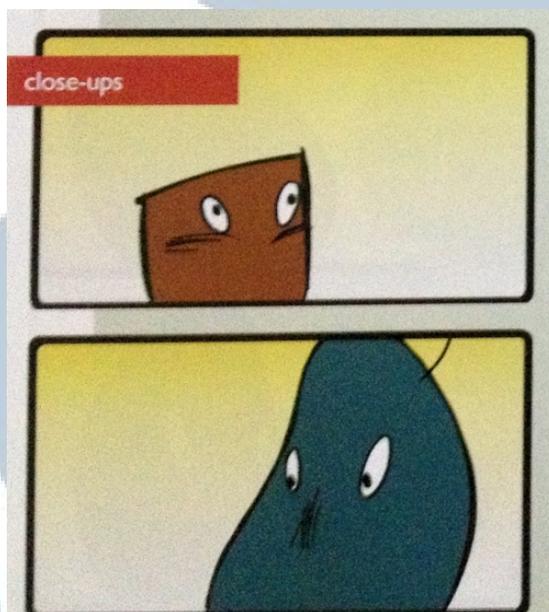
Gambar 2. 12 *Master Shot*
(Bacher, 2007)

Master shot adalah perpanjangan dari *establishing shot*, dimana *framing* tokoh dibuat lebih dekat, tapi cukup jauh untuk memberikan detil latar.



Gambar 2. 13 *Medium Shot*
(Bacher, 2007)

Pada *medium shot*, tujuan utama *framing* jenis ini bukan lagi memberikan informasi tentang latar, tetapi sudah mulai bertransisi untuk memberikan informasi lebih tentang tokoh-tokoh yang terlibat dalam suatu adegan.



Gambar 2. 14 *Close Up Shot*
(Bacher, 2007)

Close up shot diperlukan untuk memberikan detail tokoh kepada penonton, sekaligus membuat penonton merasa lebih diajak masuk kedalam sebuah adegan.



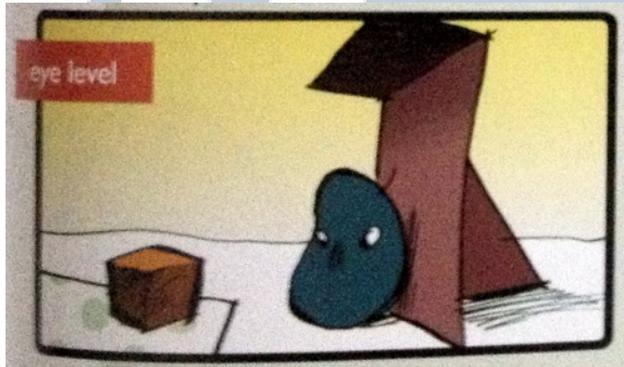
Gambar 2. 15 *Extreme Close Up Shot*
(Tumminello, 2004)

Extreme close up shot digunakan untuk meningkatkan ketegangan, misteri, atau emosi tokoh dengan mengisi *frame* dengan sebuah gambar (Tumminello, 2004). *Shot* ini didesain untuk memperlihatkan detail dari sebuah wajah, atau detail dari sebuah objek, misalnya gagang pintu.



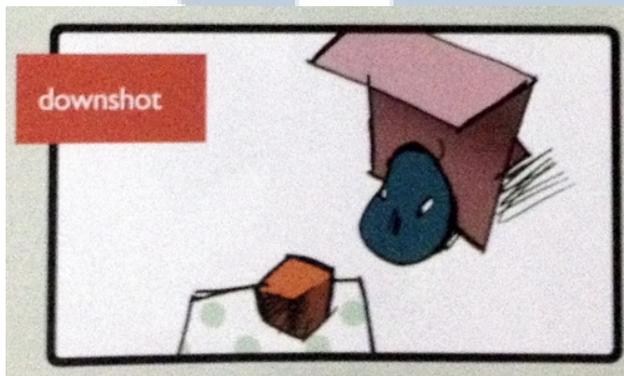
Gambar 2. 16 *Over the Shoudler Shot*
(Bacher, 2007)

Over the shoulder shot digunakan untuk memberikan kejelasan siapa sajakah yang terlibat didalam suatu adegan; siapa berbicara dengan siapa. *Over the shoulder shot* dan *close up shot* dapat dikombinasikan untuk membuat sebuah adegan dialog terlihat lebih menarik dan tidak monoton.



Gambar 2. 17 *Eye Level Shot*
(Bacher, 2007)

Shot dengan ketinggian sejajar dengan mata (*eye level*) dapat memberikan kesan seimbang, sekaligus kesetaraan antar tokoh maupun penonton.



Gambar 2. 18 *Downshot*
(Bacher, 2007)

Downshot, atau yang lebih dikenal dengan *bird's eye shot*, dapat digunakan untuk memberikan kesan kecil, tidak berdaya, lemah, dan seterusnya. Tokoh yang menghadap ke kamera, atau terlihat jelas di kamera, akan terlihat lebih lemah.



Gambar 2. 19 *Upshot*
(Bacher, 2007)

Upshot, atau *worm's eye shot*, biasa digunakan untuk memberikan kesan superior. Tokoh atau objek yang tampak lebih tinggi akan terlihat lebih kuat, berkuasa. Efek yang dihasilkan oleh *framing* jenis ini akan memiliki hasil yang kuat jika dikombinasikan dengan *downshot*. Kontinuitas sangat diperlukan untuk menjaga konsistensi informasi tentang siapa yang berkuasa dan siapa yang lemah.



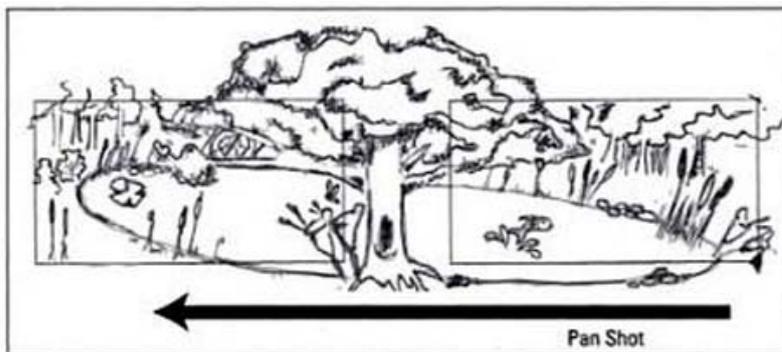
Gambar 2. 20 *Single Shot*
(Tumminello, 2004)

Single shot adalah sudut kamera paling dasar karena sudut kamera ini berfokus pada satu tokoh di dalam *frame*. *Single shot* biasanya merupakan *medium shot* dan *close up shot*.



Gambar 2. 21 *Two Shot*
(Tumminello, 2004)

Two shot adalah sebuah *shot* dimana dua tokoh menempati sebuah *frame*. Ada beberapa variasi dari *two shot* ini, seperti memosisikan tokoh-tokoh *face to face*, menempatkan satu tokoh sedikit dibelakang tokoh lainnya untuk menciptakan kedalaman, dan lain-lain. *Shot* jenis ini biasanya digunakan untuk menyampaikan sebuah percakapan, baik perdebatan maupun diskusi, antar tokoh.



Gambar 2. 22 *Pan Shot*
(Tumminello, 2004)

Pan shot adalah *shot* dimana sebuah kamera diam di satu titik yang tidak bergerak, dan berotasi dari kanan ke kiri atau kiri ke kanan dengan tujuan mengikuti aksi dari sebuah *shot*. Sebuah *pan shot* bergerak melewati sebuah gambar sambil menjaga jarak yang sama terhadap gambar tersebut secara terus menerus. *Pan* yang lebih cepat disebut *swish pan*, dimana *pan* jenis ini digunakan untuk menambahkan efek dramatis.



Gambar 2. 23 *Zoom*
(<http://storyboard.cfms.uct.ac.za/cinematography.htm>)

Zoom biasanya digunakan untuk menambahkan efek dramatis atau memperjelas detil dari sebuah objek. Penggambaran *zoom* dapat digambarkan dalam satu atau beberapa panel. Penggambaran pada satu panel yang praktis dapat dilihat pada gambar 2.23, yaitu dengan menambahkan panah ke kotak *frame* tujuan akhir *zoom*.

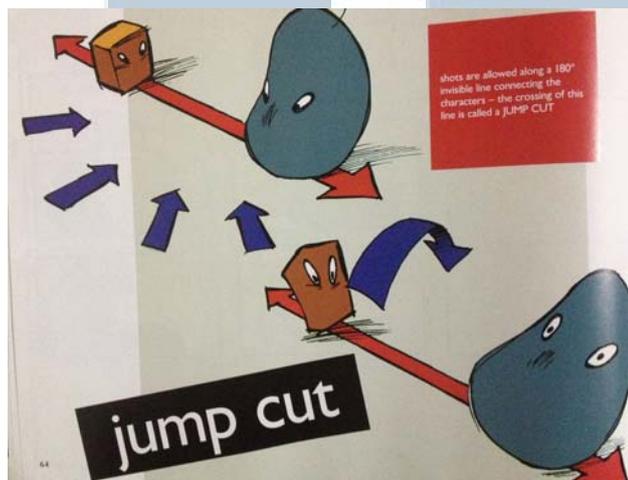


Gambar 2. 24 *Tilt*
(<http://storyboard.cfms.uct.ac.za/cinematography.htm>)

Tilt dapat digunakan untuk menampilkan pergantian perspektif yang dramatis. Pergerakan *tilt* adalah dari bawah ke atas atau atas ke bawah. *Tilt* dapat digambarkan dengan satu *frame* seperti pada gambar 2.24, dengan menyambungkan gambar ke posisi akhir yang dikehendaki.

Adalah tugas seorang *production designer* untuk membuat sketsa pilihan sudut kamera yang baik. Sangatlah penting untuk mengetahui kapan dan mengapa kita menggunakan sudut kamera tertentu. Bukanlah sebuah kebetulan untuk menempatkan kamera di posisi yang rendah untuk mendapatkan *upshot*, untuk menekankan situasi yang mengancam, atau pada saat dialog untuk menerangkan hubungan antar tokoh. Adegan dialog memerlukan perencanaan yang sangat hati-hati. Untuk membuatnya menarik kita memotong dari adegan *close-up* ke *medium* atau *wide shot*, atau menggunakan *over shoulder* atau *POV shot*. Semakin banyak

tokoh yang terlibat, semakin rumit pula perencanaannya. Lokasi dan relasi antar tokoh harus diikuti oleh pergerakan kamera.



Gambar 2. 25 *Jump Cut*
(Bacher, 2007)

Satu hal yang harus dihindari pada saat merencanakan pengaturan kamera adalah *jump cut*. *Jump cut* adalah keadaan dimana kamera mengambil gambar dari seberang garis imajiner yang ditarik dari dua tokoh. Aturan kamera 180° yang berarti kita harus mengambil gambar dalam area 180° tersebut, jika kita melewati garis imajiner, kita akan membuat penonton bingung.

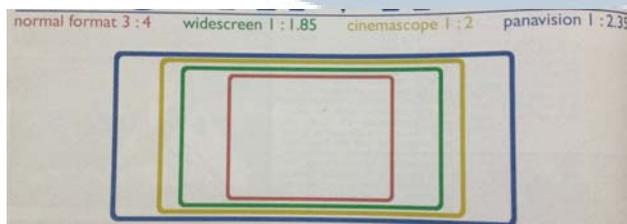
2.3.3.3. *Staging*

Staging adalah penempatan tokoh dalam sebuah *set*. Tokoh-tokoh harus menjadi bagian dari sebuah komposisi dari gambar secara keseluruhan dan penempatan mereka satu sama lain harus dapat menghasilkan komposisi yang baik. Jika sang tokoh bergerak, koreografi gerakan sudah harus direncanakan. Untuk adegan-

adegan dialog, sudut kamera yang tepat, *cut*, arah pencahayaan dan bayangan harus sesuai dengan suasana yang ingin dibangun.

2.3.3.4. Format

Bacher (2007) menuliskan bahwa Edison dan Eastman Kodak adalah yang pertama memproduksi film 35mm pada akhir abad ke-19. Strip seluloid 35mm ini memiliki bolongan-bolongan pada kedua tepinya untuk menjalankan film melalui kamera. Area yang diapit kedua tepi ini berukuran 1 inci atau 2.54 sentimeter. Ukuran itu juga merupakan lebar dari gambar yang ditampilkan, dengan tingginya yang berukuran antara 4 lubang tepian, atau 3/4 inci, atau 1.9 sentimeter. Karena perbandingan tinggi dan lebar itulah format ini disebut 3:4. Pada zaman dahulu satu kaki film memuat 16 *frame*, yang berjalan secepat 16 *frame* per detik.



Gambar 2. 26 Format
(Bacher, 2007)

Beberapa waktu kemudian format-format yang berbeda ditemukan seperti Cinemascope. Cinemascope menggunakan film 35mm yang sama tetapi gambar yang diambil dirapatkan menggunakan lensa *anamorphic*. Format yang diproyeksikan yang tidak dirapatkan adalah 1:2. Format yang sangat umum sekarang adalah format 1:1.85 yang sedikit lebih kecil, yang disebut *widescreen*. Ada juga format *super-widescreen* seperti ToddAO dan 70mm, dengan dimensi 1:2.35, yang umumnya disebut format Panavision.

Format yang berbeda memiliki aturan komposisi dan pergerakan kamera yang berbeda pula. Pada *shot close-up*, mudah untuk meletakkan tokoh di format yang normal. Untuk mempertahankan *negative space* yang sama pada wajah di format *super widescreen*, kita harus agak banyak memotong bagian wajah; jika tidak, kita tidak lagi memiliki sebuah *shot close-up*, dan akan memiliki *negative space* yang terlalu banyak.

Mengkomposisi dua karakter atau lebih, di sisi lain, lebih mudah di format yang lebih lebar, dan kita mempunyai lebih banyak pilihan komposisi yang bagus. Tetapi karena adanya begitu banyak ruang untuk informasi di gambar yang besar, kita harus sangat berhati-hati akan seberapa banyak yang kita gunakan tanpa berlebihan.

Pergerakan kamera pada format yang berbeda juga menyebabkan perbedaan aturan pergerakan kamera. Pada format yang lebih sempit, kamera harus bergerak seawal mungkin untuk dapat mengikuti pergerakan tokoh, sedangkan pada format yang lebih lebar, ada banyak ruang untuk karakter bergerak sehingga pergerakan kamera bisa dimulai ketika tokoh sudah mencapai pertengahan gambar, kemudian pergerakan kamerapun dipercepat. Untuk pergerakan di komposisi yang lebih lebar, seringkali tidak butuh pergerakan kamera sama sekali, tapi hal ini membuat pengaturan koreografi aksi lebih menantang.

Prinsip yang sama juga diterapkan pada *panoramic shot*. Untuk menunjukkan panorama yang megah pada format yang lebih sempit, kita harus

mengambil gambar dari sangat jauh, yang berakibat banyaknya bidang yang ditempati oleh langit, dan kadang memerlukan pergerakan kamera.

