

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Film

Istilah film awalnya dimaksudkan untuk menyebut media penyimpanan gambar atau biasa disebut *Celluloid*, yaitu lembaran plastik yang dilapisi oleh *Emulsi* (lapisan kimiawi peka cahaya). Bertitik tolak dari situ, maka film dalam arti tayangan audio-visual dipahami sebagai potongan-potongan gambar bergerak. Kecepatan perputaran potongan-potongan gambar itu dalam satu detik adalah 24 gambar (24-25 *frame per second/fps*). Berdasarkan banyak pengertian “film” semuanya mengerucut pada suatu pengertian yang universal (Javandalasta, 2011:1).

Selanjutnya Javandalasta (2011:1) menjelaskan bahwa film adalah rangkaian gambar yang bergerak membentuk suatu cerita atau juga biasa disebut Movie atau Video. Film, secara kolektif, sering disebut ‘Sinema’. Gambar-hidup adalah bentuk seni, bentuk populer dari hiburan, dan juga bisnis, yang diperankan oleh tokoh-tokoh sesuai karakter direkam dari benda/lensa (kamera) atau animasi.

Ada banyak sekali keistimewaan media film, diantaranya:

1. Film dapat menghadirkan pengaruh emosional yang kuat, sanggup menghubungkan penonton dengan kisah-kisah personal.
2. Film dapat mengilustrasi kontras visual secara langsung.
3. Film dapat berkomunikasi dengan para penontonnya tanpa batas menjangkau luas ke dalam prespektif pemikiran.

4. Film dapat memotifasi penonton untuk membuat perubahan.
5. Film dapat sebagai alat yang mampu menghubungkan penonton dengan pengalaman yang terpampang melalui bahasa gambar (Javandalasta, 2011:1).

Menurut Tim Dirks (Cinema In Edutech, 2011) film adalah media komunikasi massa yaitu alat penyampaian berbagai jenis pesan dalam peradaban modern ini. Film menjadi media ekspresi artistik, yaitu menjadi alat bagi seniman-seniman film untuk mengutarakan ide lewat suatu wawasan keindahan. Kemampuan film mengungkapkan sesuatu benar-benar tak terbatas, apresiasi yang seimbang dapat menempatkan pandangan. Seharusnya film bukan sekedar barang dagangan, atau hanya barang seni, melainkan juga karya ekspresi kebudayaan sebagai hasil penjelajahan dan pergulatan terhadap kehidupan manusia, tetapi sekarang yang terjadi kenyataannya lain atau justru sebaliknya.

Penuturan film adalah sebuah rangkaian dari kesinambungan citra (*image*) yang berubah yang menggambarkan kejadian-kejadian dari skenario-sekenario film cerita dilengkapi dengan tipe dari shot yang dibutuhkan untuk tiap adegan dalam suatu *sequence* (Joseph, 1986: 6).

2.2 Jenis Film dan Genre Film

Menurut Panca Javandalasta (2011: 2-3), secara umum jenis film dikelompokkan menjadi:

1. Film Dokumenter (*Documentary Films*)

Dokumenter adalah sebutan yang diberikan untuk film pertama karya Lumire Bersaudara yang berkisah tentang perjalanan (*travelogues*) yang dibuat sekitar tahun 1980-an.

2. Film Panjang (*Feature-Length Films*)

Film panjang adalah film cerita fiksi yang berdurasi lebih dari 60menit. Umumnya berkisar antara 90-100 menit.

3. Film Cerita Pendek (*Short Films*)

Kalau dalam karya tulis kita mengenal adanya cerita pendek atau cerpen, maka di dalam dunia perfilman dikenal juga yang namanya film pendek. Yang dimaksud film pendek di sini artinya sebuah karya film cerita fiksi yang berdurasi kurang dari 60 menit.

Genre film menurut (Cinema In Edutech: 2011) antara lain :

1. Film Laga (Action), Film ini biasanya berisi adegan-adegan berkelahi yang menggunakan kekuatan fisik atau supranatural. Dari sini bisa didapat turunan *genre* seperti; Girls with gun movie, Heroic Bloodshed, dan lainnya.
2. Film Komedi (Comedy), Unsur utama dalam film ini adalah komedi yang kadang tidak memperhatikan logika cerita. Dari sini didapat turunan *genre* seperti; Anarchic Comedy, Comedy Horor, Comedy of Remarriage atau komedi drama.
3. Film Kriminal (Crime), Jenis film ini berfokus pada kehidupan seorang pelaku kriminal. Biasanya yang diangkat adalah para kriminal kelas dunia yang telah melegenda. Dari sini baru bisa didapat turunan *genre* seperti ; Crime Thrillers, film Noir, dan lainnya.

4. Film Dokumenter (Documentary), Jenis film dokumenter biasanya lebih dikategorikan sebagai film yang memotret suatu kisah secara nyata tanpa dibungkus suatu karakter atau setting fiktif. Dari sini bisa didapat turunan *genre* seperti; Docu Drama, Doku Fiction, dan lainnya.
5. Film Fantasy (Fantacy), Jenis film ini biasanya didominasi oleh situasi yang biasa atau cenderung aneh. Misalnya cerita-cerita tentang ilmu sihir, naga dan kehidupan peri. Dari sini bisa didapat turunan *genre* seperti ; High Fantasy, sword, dan sorcery.
6. Film Horor (Horror), Jenis film ini menghibur penontonnya dengan mengaduk-aduk rasa takut dan ngeri. Ceritanya selalu melibatkan kematian dan alam gaib. Dari sini bisa didapat turunan *genre* seperti; Cannibal Movie, J-Horror, K-Horror.
7. Film Petualangan (Adventure), Jenis film ini biasanya berisi tentang cerita seorang tokoh yang melakukan perjalanan, memecahkan teka-teki, atau bergerak dari titik A ke titik B sepanjang film. Dari sini dapat didapatkan turunan *genre* ; Road movie.

2.3 Genre Film Adventure

Film *Adventure* adalah cerita menarik, dengan pengalaman baru atau *new experiences*. Film petualangan yang sangat mirip dengan *genre* film *action*, dalam arti bahwa mereka dirancang untuk memberikan tindakan penuh, pengalaman energik untuk penonton film. Dari pada penekanan dominan pada kekerasan dan pertempuran yang ditemukan dalam film aksi, namun, penampilan film *Adventure*

bisa hidup melalui perjalanan, penaklukan, eksplorasi, penciptaan kerajaan, perjuangan dan situasi yang dihadapi karakter utama, tokoh-tokoh sejarah yang sebenarnya atau protagonis. Film *Adventure* yang dimaksudkan untuk menarik terutama untuk laki-laki, membuat laki-laki bintang utama heroik selama bertahun-tahun. Para pahlawan pemberani, patriotik, atau altruistik sering berperang karena keyakinan mereka, berjuang untuk kebebasan, atau mengatasi ketidakadilan.

Film petualangan dapat menyertakan film serial dan kacamata sejarah (mirip dengan genre film epos), pencarian atau ekspedisi untuk benua yang hilang, "hutan" dan "padang pasir" epos, berburu harta karun, dan quests, bencana film, dan perjalanan heroik atau mencari yang tidak diketahui. Film petualangan sering diatur dalam suatu periode sejarah, dan mungkin termasuk cerita diadaptasi dari pahlawan petualangan sejarah atau sastra (Robin Hood, Tarzan, dan Zorro misalnya), raja, pertempuran, pemberontakan, atau pembajakan menurut web filmsite.com, turunannya dari *Adventure* adalah Road Movie (anneahira.com/jenis-jenis-film.htm).

Road Movie menurut web tentang genre film dan turunan (Filmsite, 2012), dijelaskan bahwa satu hal yang mereka semua miliki kesamaan: sebuah perjalanan episodic atau quest di jalan terbuka (atau jejak yang belum ditemukan), untuk mencari melarikan diri atau untuk terlibat dalam pencarian untuk beberapa jenis tujuan, baik tujuan yang berbeda atau pencapaian cinta, kebebasan, mobilitas, penebusan, menemukan atau menemukan kembali (psikologis atau spiritual). Jalan sering difungsikan sebagai ajang pengujian atau ajang pembuktian bagi

karakter utama. telah menjadi pokok dari film-film Amerika dari awal, dan telah berkisar di *genre* dari *Western*, komedi, gangster/kejahanan film, drama, dan film *action-adventure*.

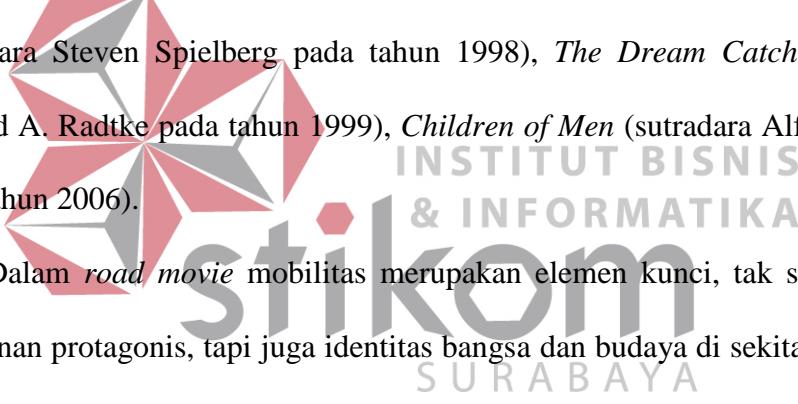
Dari pemjelasan di atas dapat disimpulkan *road movie* adalah genre film yang dimana sang karakter utama melakukan perjalanan tetapi perbedanya dengan film *adventure* adalah konflik di dalam film tersebut, maksudnya *road movie* menggunakan *action* hanya sebagai penunjang untuk menyelesaikan masalahnya sedangkan *adventure* hampir dari seluruh film pasti ada adegan *action*-nya.

2.4 Struktur Road Movie

Seperti yang diketahui, salah satu ciri *road movie* yang paling kuat adalah cerita berlangsung dalam sebuah perjalanan dan selalu menyinggung tentang realita yang ada di sekitar yang lagi hangat-hangatnya. Menurut Hendra Veejay dalam web ([http:// www.editorpilem.com](http://www.editorpilem.com)) dijelaskan bahwa ada pola-pola standar yang biasa dipakai dalam film berjenis ini, antara lain:

1. Setelah bertemu dengan tujuannya, tokohnya akan pulang dan menerapkan segala hal yang ditemuinya di perjalanan untuk hidup selanjutnya.
2. Pada akhir perjalanan, tokoh justru menemukan rumah baru dan mendiami tempat itu.
3. Perjalanan terus berlangsung tanpa akhir.
4. Dalam perjalanan, tokoh menemukan fakta bahwa dia tidak bisa pulang, maka dia memilih mati.

Dengan struktur standar seperti ini, maka sebenarnya genre road movie tidak terbatas pada film yang menunjukkan perjalanan si tokoh dengan mobil saja, sebab yang penting adalah perjalanannya itu sendiri, di sini sudah tidak penting kendaraan apa yang digunakan si tokoh. Atau kalau mengacu pada kalimat para penggemarnya, film ini biasa digambarkan dengan : *"This isn't about the destination, this is about the journey"*. Beberapa contoh genre road movie yang terkenal adalah : *The Wizard of Oz* (sutradara Victor Fleming pada tahun 1939), *Apocalypse Now* (sutradara Francis Ford Coppola pada tahun 1979), *Dumb and Dumber* (sutradara Peter Farelly pada tahun 1994), *Saving Private Ryan* (sutradara Steven Spielberg pada tahun 1998), *The Dream Catcher* (sutradara Edward A. Radtke pada tahun 1999), *Children of Men* (sutradara Alfonso Cuaron pada tahun 2006).



Dalam *road movie* mobilitas merupakan elemen kunci, tak saja mobilitas perjalanan protagonis, tapi juga identitas bangsa dan budaya di sekitar protagonis. Konon, para eksekutif Hollywood baru sadar akan potensi *road movie* ketika *Bonnie and Clyde* dan *Easy Rider* sukses di akhir 60an. Padahal, kisah-kisah perjalanan sudah ada di Hollywood sejak tahun 30an, baik dalam wujud film kriminal, drama, roman, hingga komedi. Negara seluas Amerika Serikat memiliki kekayaan budaya dan alam, yang sangat ideal apabila dimasukkan ke dalam film. Tak heran kalau kemudian *road movie* dianggap menjadi genre tersendiri di sana (filmindonesia.or.id).

2.5 *Angle*

Sebuah film terbentuk dari sekian banyak shot (Imanjaya, 2006: 4). Tiap shot membutuhkan penempatan kamera pada posisi yang paling baik bagi pandangan penonton, bagi tata set dan *action* pada suatu saat tertentu dalam perjalanan cerita. Menempatkan kamera pada suatu posisi menentukan *angle* dipengaruhi oleh sejumlah faktor. Pemecah-mecahan sekian banyak problema dalam memilih *angle* kamera, mungkin bisa dicapai melalui suatu analisa yang mendalam dari tuntutan cerita. Melalui pengalaman, keputusan penentuan *angle* demikian itu dapat dibuat hanya secara intuitif saja. *Angle* kamera menentukan sudut pandang penonton serta wilayah yang bisa diliput pada suatu shot. Tiap kali kamera akan dipindahkan ke “setup” yang baru, dua pertanyaan harus dijawab:

1. Apa sudut pandang terbaik untuk memfilemkan adegan atau kejadian ini?
2. Berapa banyak wilayah yang harus disertakan didalam shot ini?

Pemilihan *angle* kamera yang seksama akan bisa mempertinggi visualitas drama dari cerita. Pemilihan sudut pandang kamera secara serabutan bisa merusak atau membingungkan penonton dengan pelukisan adegan sedemikian rupa hingga maknanya sulit difahami. Sebab itu, memilih *angle* kamera merupakan faktor yang amat penting dalam membangun sebuah gambar dariinteres yang berkesinambungan (Biran, 1986: 4).

2.6 Tipe *Angle* Kamera

Tipe angle kamera dibagi jadi dua yaitu:

1. Angle kamera objektif

Kamera objektif adalah melakukan penembakan dari garis sisi titik pandang. Penonton menyaksikan peristiwa dilihatnya melalui mata pengamat yang tersembunyi, seperti mata seseorang yang mencuri pandang. Juru kamera dan sutradara seringkali dalam menata kamera objektifnya menggunakan titik pandang penonton. Karena peristiwa yang mereka sajikan dilayar putih bukan sudut pandang siapapun yang berada dalam adegan film, maka kamera objektif tidak mewakili siapapun. Orang yang di filmkan akan nampak tidak menyadari adanya kamera dan tidak pernah memandang ke arah lensa (Biran, 1986: 9).

2. Angel kamera subjektif

Kamera subjektif membuat perekaman film dari titik pandang seseorang. Penonton berpartisipasi dalam peristiwa yang disaksikannya sebagai pengalaman pribadinya. Penonton ditempatkan di dalam film, baik dia sendiri sebagai peserta aktif, atau bergantian tempat dengan seseorang pemain dalam film dan menyaksikan kejadian yang berlangsung melalui matanya. Penonton juga dilibatkan dalam film, manakala seseorang pelaku dalam adegan memandang ke lensa yakni karena terjadi hubungan pemain dan penonton melalui pandang memandang (Biran, 1986: 10).

2.7 Macam-Macam *Angle* Kamera

Ada berbagai macam sudut pandang berdasarkan posisi kamera terhadap subjek. *Angle* adalah sudut pengambilan gambar. Istilah *angle* ini berlaku baik dalam pengambilan gambar foto maupun video. Penentuan angle secara tepat akan

menghasilkan shot yang baik. Angle dapat mempengaruhi emosi dan psikologi penonton, karena shot yang dihasilkan bisa bersifat objektif dan subjektif (Biran, 1986: 8), sebagai berikut:

1. *Normal Angle*

Normal angle atau *eye level* adalah sudut standar atau normal. Pada sudut ini, kamera diletakkan sejajar dengan objek. Efek yang ditimbulkan dari sudut pandang ini adalah pandangan normal atau seperti kita melihat langsung ke objek dengan mata kita (Imanjaya, 2006).



Gambar 2.1 *Normal Camera Angle*
(Sumber: dokumen pribadi)

2. *High Camera Angle*

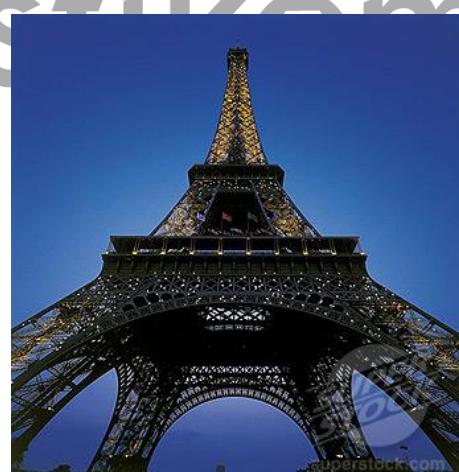
High angle dipakai ketika kita mengambil gambar dari sudut tinggi. Letak kamera lebih tinggi dari pada objek sehingga kamera menunduk ke bawah. *Angle* ini menimbulkan efek kecil atau luas. Apabila pada model, maka wajah akan tampak lebar dan kaki kecil (Imanjaya, 2006).



Gambar 2.2 *High Camera Angle*
(Sumber: <http://thebeginnerslens.com>)

3. *Low Camera Angle*

Low angle dipakai ketika kita mengambil gambar dari sudut rendah. Letak kamera berada dibawah objek (point of interest). Efek yang ditimbulkan dari sudut pandang ini adalah kesan besar atau raksasa (Imanjaya, 2006).



Gambar 2.3 *Low Camera Angle*
(Sumber: <http://ernalina.wordpress.com/>)

4. *Bird Eye View*

Bird eye dipakai ketika kita mengambil gambar dari sudut super tinggi dan jarak jauh. Biasanya dipakai ketika ingin mendapatkan efek keramaian

(keramaian di pasar misalnya) atau luas (gurun). Untuk mendapatkan gambar seperti ini, perlu berada di tempat yang tinggi (puncak gunung, bukit) atau bila dalam video biasa memakai helicopter atau jimmy jeep. Efek ini disebut *bird eye* karna gambar yang di dapat seperti penglihatan burung ketika terbang diangkasa (Imanjaya, 2006).



Gambar 2.4 *Bird Eye View*
(Sumber: <http://www.77agency.com>)

5. *Subjective Camera Angle*

Subjective Camera Angle adalah teknik pengambilan di mana kamera berusaha melibatkan penonton dalam peristiwa. Seolah-olah lensa kamera sebagai mata si penonton atau salah satu pelaku dalam adegan (Imanjaya, 2006).



Gambar 2.5 *Subjective Camera Angle*
(Sumber: <http://productionrepublic.co.ke>)

6. *Objective Camera Angle*

Objective Camera Angle adalah teknik pengambilan di mana kamera menyajikan sesuai dengan kenyataannya (Imanjaya, 2006).



Gambar 2.6 *Objective Camera Angle*

(Sumber: <http://dcairns.wordpress.com/>)

7. *Extreme Angle*

Extreme Angle adalah penempatan kameradan lebih khusus, penggunaan dan dampak dari sudut film yang ekstrim (Imanjaya, 2006).



Gambar 2.7 *Extreme Angle*

(Sumber: <http://photo.net/>)



Gambar 2.8 *Extreme Angle*
(Sumber: <http://www.densecrack.com>)



Gambar 2.9 *Extreme Angle*
(Sumber: <http://j-haynesphotography.blogspot.com>)



Gambar 2.10 *Extreme Angle*
(Sumber: <http://j-haynesphotography.blogspot.com>)

2.8 *Extreme Angle*

Ada ratusan cara untuk menyampaikan ide-ide dalam film, dialog hanyalah salah satunya. Setiap sutradara film saat ini memiliki konvensi film mereka yang sangat kuat yang dapat mendorong pengalaman sinematik dari film mereka ke tingkat yang baru. Ini tentang mengambil keuntungan dari potensi yang luar biasa dari cerita media film dan meningkatkan itu dengan seluk-beluk penempatan kamera, komposisi, pencahayaan, gerak, dan mengedit. Beroperasi bahkan pada tingkat sedikit dari bawah sadar, teknik ini pergi jauh dalam memanipulasi emosi dan pengembangan karakter menarik penonton ke tingkat yang lebih tinggi. Salah satu teknik sinematik yang lebih jelas yang difokuskan arsitektur dan film, adalah penempatan kamera dan lebih khusus, penggunaan dan dampak dari sudut film yang ekstrim. Definisi ini akan mengasosiasikan dengan 'ekstrim' kata yang berhubungan dengan sudut pandang kamera adalah: tidak konvensional, cara melihat dunia, dan tidak familiar. Ini mencakup, namun tidak terbatas pada, *close-up* yang ekstrim, *high-angle*, *low-angle*, sudut pandang jelas pada umumnya dan merupakan versi dari bagian dramatik angle (Imanjaya, 2006), semua itu ditunjang dari pengambilan gambar seperti berikut:

1. CU (*Close Up*)

CU adalah shot yang menampilkan dari batas bahu sampai atas kepala (Imanjaya, 2006).



Gambar 2.11 CU (*Close Up*)

(Sumber: <http://fotografiprofesional.blogspot.com>)

2. MCU (*Medium Close Up*)

MCU adalah shot yang menampilkan sebatas dada sampai atas kepala (Imanjaya, 2006).



Gambar 2.12 MCU (*Medium Close Up*)

(Sumber: <http://thesassyrabbit.blogspot.com>)

3. BCU (*Big Close Up*)

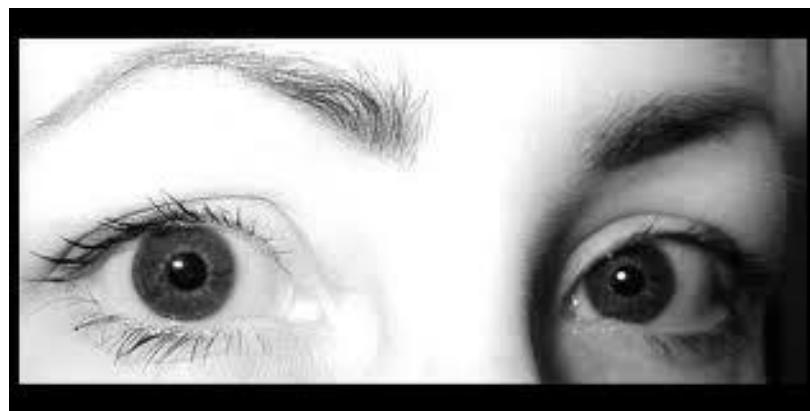
BCU adalah shot yang menampilkan bagian tubuh atau benda tertentu sehingga tampak besar. Misal : wajah manusia sebatas dagu sampai dahi (Imanjaya, 2006).



Gambar 2.13 BCU (*Big Close Up*)
(Sumber: <http://www.pixelwit.com>)

4. ECU (*Extreme Close Up*)

ECU adalah shot yang menampilkan detail obyek. Misalnya mata, hidung, atau telinga (Imanjaya, 2006).



Gambar 2.14 ECU (*Extreme Close Up*)
(Sumber: <http://ashannahdixon.wordpress.com>)

5. MS (*Medium Shot*)

MS adalah pengambilan dari jarak sedang, jika objeknya orang maka yang terlihat hanya separuh badannya saja (dari perut/pinggang keatas) (Imanjaya, 2006).

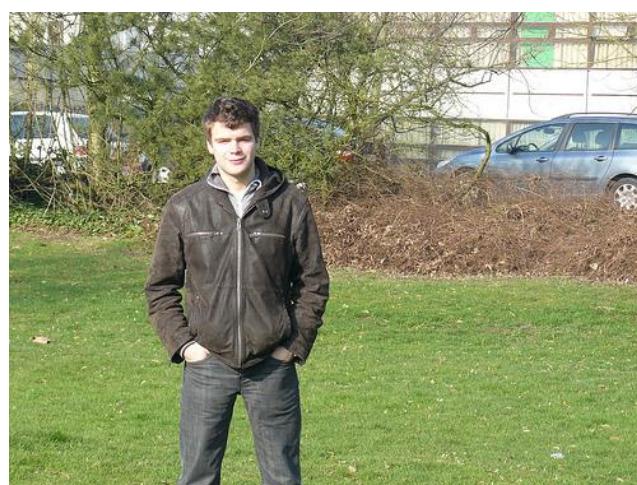


Gambar 2.15 MS (*Medium Shot*)

(Sumber: illustratinggraphicnovel.blogspot.com)

6. KS(*Knee Shot*)

KS adalah pengambilan gambar objek dari kepala hingga lutut (Imanjaya, 2012).



Gambar 2.16 KS (*Knee Shot*)

(Sumber: <http://www.aviator.com>)

7. FS (*Full Shot*)

FS adalah shot yang menampilkan sebatas pinggang sampai atas kepala (Imanjaya, 2006).



Gambar 2.17 FS (*Full Shot*)
(Sumber: <http://www.aviator.com>)

INSTITUT BISNIS
& INFORMATIKA
stikom
SURABAYA

8. TS (*Total Shot*)

Shot yang menampilkan keseluruhan obyek (cecep, 2007).



Gambar 2.18 FS (*Total Shot*)

(Sumber: <http://willmusic.ca>)

9. ES (*Establish Shot*)

ES adalah shot yang menampilkan keseluruhan pemandangan atau suatu tempat untuk memberi orientasi tempat di mana peristiwa atau adegan itu terjadi (Imanjaya, 2006).



Gambar 2.19 ES (*Establish Shot*)
(Sumber: <http://filmandtvvac.blogspot.com>)

10. 1S (*One Shot*)

IS adalah pengambilan gambar satu objek (Imanjaya, 2006).



Gambar 2.20 1S (*One Shot*)
(Sumber: <http://boringpittsburgh.com>)

11. OSS (*Over Shoulder Shot*)

OSS adalah pengambilan gambar dimana kamera berada di belakang bahu salah satu pelaku, dan bahu si pelaku tampak atau kelihatan dalam frame. Obyek utama tampak menghadap kamera dengan latar depan bahu lawan main (Imanjaya, 2006).



Gambar 2.21 OSS (*Over Shoulder Shot*)

(Sumber: <http://raisedonhd.wordpress.com>)

12. OTS (*Over The Shoulder Shot*)

Shooting Untuk mengambil gambar actor melalui pundak actor yang lain,digunakan ketika para actor saling bertatapan muka satu sama lain. Contoh salah satu actor berbicara kepada actor yang lain sedangkan yang lain mendengarkan (<http://webee88.wordpress.com/2009/07/01/videografi-teknik-kamera-video-dan-pengambilan-gambar/>).



Gambar 2.22 OTS (*Over The Shoulder Shot*)

(Sumber: <http://jackcotton-as-ms.blogspot.com>)

13. LS (*Long Shot*)

LS adalah shot sangat jauh, menyajikan bidang pandangan yang lebih dekat dibandingkan dengan ELS, obyek masih didominasi oleh latar belakang yang lebih luas (Imanjaya, 2006).



Gambar 2.23 LS (*Long Shot*)

(Sumber: <http://kerstenlcooper.wordpress.com/>)

14. ELS (*Extreme Long Shot*)

ELS adalah shot sangat jauh, menyajikan bidang pandangan yang sangat luas, kamera mengambil keseluruhan pandangan. Obyek utama dan obyek lainnya nampak sangat kecil dalam hubungannya dengan latar belakang (Imanjaya, 2006).



Gambar 2.24 ELS (Extreme *Long Shot*)

(Sumber: <http://mclarkemedia.wordpress.com/2010/10/21/shot-types/>)

15. MLS (*Medium Long Shot*)

MLS adalah shooting dilakukan dari jarak jauh, tetapi tidak sejauh establish shot. digunakan untuk penekanan terhadap lingkungan sekitar atau setting dalam scene (Agus Rasta, 2011).



Gambar 2.25 MLS (*Medium Long Shot*)

(Sumber: <http://aslukeparker.blogspot.com/2012/09/close-upmediumlong-shots.html>)

16. EWS (*Extreme Wide Shoot*)

Dalam tembakan lebar ekstrim, pandangan ini sangat jauh dari subyek yang terkadang bahkan tidak terlihat. Titik tembakan ini adalah untuk menunjukkan lingkungan subjek. EWS ini sering digunakan sebagai "ditembak membangun". Tembakan pertama dari adegan baru yang dirancang untuk menunjukkan penonton dimana tindakan berlangsung. Hal ini juga berguna dalam adegan dimana tindakan sangat menyebar keluar. Sebagai contoh, dalam sebuah film perang tembakan lebar yang ekstrim dapat menunjukkan skala EWS *action*. EWS juga dikenal sebagai tembakan panjang tambahan atau tembakan panjang ekstrim (XLS akronim) (Imanjaya, 2006).



Gambar 2.26 EWS (*Extreme Wide Shot*)
(Sumber: <http://wainlqegs.wordpress.com>)

17. VWS (*Very Wide Shoot*)

Tembakan yang sangat luas lebih dekat kesubjek dari sebuah tembakan lebar yang ekstrim, tetapi masih jauh lebih jauh dari pada tembakan lebar. Subjek terlihat di sini tapi hanya (dalam kasus ini laki-laki bersandar pagar). Penekanannya sangat banyak pada menempatkan dia dilingkungannya. Hal ini sering bekerja sebagai tembakan membangun, di mana penonton ditunjukkan seluruh pengaturan sehingga mereka dapat menyesuaikan diri. The VWS juga memungkinkan banyak ruang untuk tindakan untuk mengambil tempat, atau untuk beberapa mata pelajaran untuk muncul di layar (Imanjaya, 2008).



Gambar 2.27 EWS (*Very Wide Shot*)
(Sumber: <https://quack.varndean.ac.uk>)

18. WS (*Wide Shoot*)

Dalam tembakan lebar, subjek memakan full frame. Dalam kasus ini, kaki anak itu hampir di bagian bawah frame dan kepalanya hampir di bagian atas. Jelas subjek tidak mengambil seluruh lebarden tinggi frame, karena ini adalah sedekat kita bisa mendapatkan tanpa kehilangan bagian dari dirinya. Jumlah kecil ruangan di atas dan di bawah subjek dapat dianggap sebagai ruang pengaman-Anda tidak ingin memotong bagian atas kepala off. Hal ini juga akan terlihat tidak nyaman jika kaki dan kepalanya berada tepat dibagian atas dan bawah frame. Seperti jenis tembakan banyak, tembakan lebar berarti hal yang berbeda untuk orang yang berbeda. Namun tembakan lebar tampaknya lebih menderita dari berbagai interpretasi dari pada jenis lainnya. Banyak orang mengambil WS untuk berarti sesuatu yang lebih luas (Imanjaya, 2006).



Gambar 2.28 WS (*Wide Shot*)
(Sumber: <http://catsasmedia.wordpress.com/>)

19. MS (*Mid Shoot*)

Tembakan pertengahan menunjukkan beberapa bagian dari subyek secara lebih rinci, sementara masih menunjukkan cukup bagi penonton untuk merasa

seolah-olah mereka melihat seluruh subyek. MS adalah tepat ketika subjek berbicara tanpa emosi terlalu banyak atau konsentrasi yang intens. Ia juga bekerja dengan baik ketika tujuannya adalah untuk menyampaikan informasi, yang mengapa sering digunakan oleh presenter berita televisi. Sering dilihat cerita dimulai dengan MS dari wartawan (memberikan informasi), diikuti oleh tembakan lebih dekat dari subyek wawancara (memberikan reaksi dan emosi). Selain sebagai tembakan, nyaman emosional netral, tembakan pertengahan memungkinkan ruang untuk kgerakan tangan dan sedikit gerakan (Biran, 2006).

Bukan hanya pengambilan shot yang berperan penting dalam film pergerakan kamera juga sangat berpengaruh dalam membuat sebuah film (asiarayustianod usskolastika.wordpress.com), diantaranya sebagai berikut:

1. *Pan, Panning*

Panning adalah gerakan kamera secara horizontal (mendatar) dari kiri ke kanan atau sebaliknya

- a. *Pan right* (kamera bergerak memutar ke kanan)
- b. *Pan left* (kamera bergerak memutar ke kiri)

2. *Tilt, Tilting*

Tilting adalah gerakan kamera secara vertical,mendongak dari bawah ke atas atau sebaliknya.

- a. *Tilt up* : mendongak ke atas
- b. *Tilt down* : mendongak ke bawah

3. *Dolly, Track*

Dolly track adalah gerakan di atas tripod atau dolly mendekati atau menjauhi subyek.

- a. *Dolly in* : mendekati subyek
- b. *Dolly out* : menjauhi subyek

4. Pedestal

Pedestal adalah gerakan kamera di atas pedestal yang bisa dinaik turunkan.

Sekarang ini banyak digunakan *Porta-Jip Traveller*.

- a. *Pedestal up* : kamera dinaikan
- b. *Pedestal down* : kamera diturunkan

5. *Crab*

Crab adalah gerakan kamera secara lateral atau menyamping, berjalan sejajar dengan subyek yang sedang berjalan.

- a. *Crab left* (bergerak ke kiri)
- b. *Crab right* (bergerak ke kanan)

6. *Arc*

Arc adalah gerakan kamera memutar mengitari obyek dari kiri ke kanan atau sebaliknya.

7. *Framing[In/Out]*

Framing adalah gerakan yang di lakukan oleh objek untuk memasuki [in] atau keluar [out] framing shot.

8. *Crane Shot*

Crane Shot merupakan gerakan kamera yang di pasang pada alat bantu mesin beroda dan bergerak sendiri bersamaan kameramen, baik mendekati maupun menjauhi objek.

9. *Fading[In/Out]*

Fading in/ out merupakan pergantian gambar secara perlahan-lahan. Apabila gambar baru masuk mengantikan gambar yang ada di sebut *fade in*, sedangkan jika gambar yang ada perlahan-lahan menghilang dan di gantikan gambar baru di sebut *fade out*.

10. *Follow*

Follow adalah pengambilan gambar di lakukan dengan cara mengikuti objek dalam bergerak searah.

11. *Zooming*

Zooming adalah gerakan lensa zoom mendekati atau menjauhi obyek secara optic, dengan mengubah panjang fokal lensa dari sudut pandang sempit ke sudut pandang lebar atau sebaliknya.

- Zoom in* : mendekatkan obyek dari long shot ke close up
- Zoom out* : menjauhkan obyek dari close up ke long shot