Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

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

BAB III

METODOLOGI

3.1. Gambaran Umum

Dalam skripsi ini karya yang akan penulis ciptakan adalah film pendek animasi tiga dimensi berjudul "Balanceo". Film berdurasi 4 menit ini menceritakan mengenai seorang pria bernama Jodi yang hendak mengikuti perlombaan menari, tanpa disangka *performance* Jodi menjadi berantakan karena kemunculan seekor ayam yang tertarik dan terus berusaha meraih tali sepatunya. Tujuan dari skripsi pencitaan ini untuk menerapkan teori-teori dan ilmu mengenai *shot* dalam memvisualkan adegan keberhasilan dan kegagalan yang dialami tokoh Choky terhadap tokoh Jodi yang menghindarinya. Ditambah lagi karya ini juga terdapat tokoh yang memiliki perbedaan ukuran terlampau jauh, sehingga butuh sangat diperhatikan dari segi *shot* agar maksud dari film tetap dapat tersampaikan dengan baik.

Dalam pembuatan skripsi ini, penulis menggunakan metode studi pustaka dan observasi referensi dalam proses pengumpulan semua data. Dengan metode studi pustaka penulis mengumpulkan berbagai sumber pustaka yang berkaitan dengan teori-teori *shot*. Skripsi ini semakin diperkuat dengan metode observasi referensi yang dilakukan dengan mengumpulkan berbagai referensi film animasi maupun *live action* dengan khasus serupa dan akan digunakan sebagai acuan dalam menerapkan berbagai teori yang telah dikumpulkan.

Perancangan Shot untuk..., Yolanda Joan Chrissanta, FSD UMN, 2019

3.1.1. Sinopsis

Jodi adalah seorang penari yang sedang mengikuti audisi pencarian bakat. Saat sedang melangkah menuju panggung audisi, Jodi tidak sengaja berpapasan dengan seokor ayam bernama Choky yang sedang kelaparan dan tertarik melihat tali sepatu milik Jodi. Choky terus berusaha untuk mengambil sepatu Jodi yang menyebabkan tarian Jodi kacau balau. Namun, tanpa disangka atraksi mereka justru memukau hati para juri dan penonton.

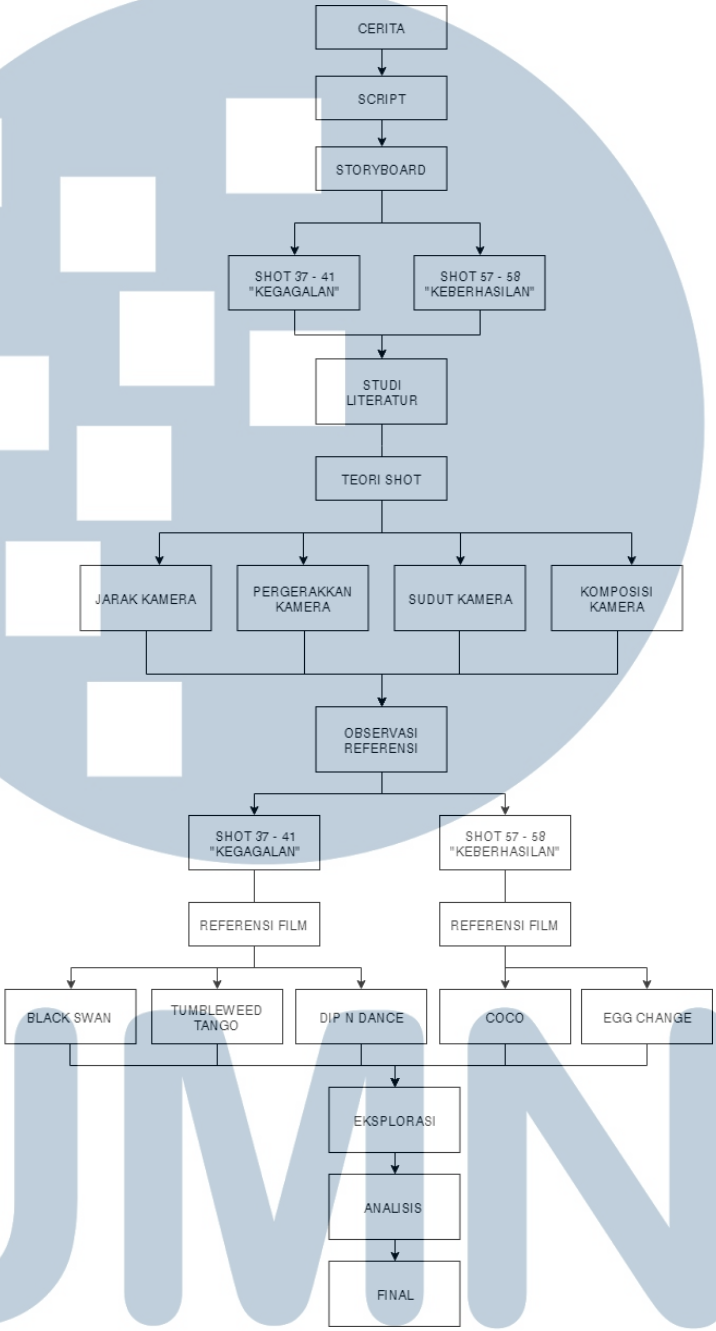
3.1.2. Posisi Penulis

Film animasi 3 dimensi berjudul "Balanceo" ini digarap secara kelompok yang beranggotakan dua orang. Penulis sendiri berperan sebagai layout artist yang merancang *shot* untuk membangun ketegangan konflik antara kedua tokoh dengan ukuran yang terlampau jauh.

3.2. Tahapan Kerja

Tahapan awal dalam pembuatan film "Balanceo" dimulai dari tahap pra-produksi yang terdiri dari perancangan cerita, riset, penulisan *script*, hingga sampai pada tahap perancangan *storyboard* sebagai panduan pertama dan juga membantu dalam perancangan *shot*. Dalam perancangan *shot* diperlukan adanya studi pustaka dan observasi referensi terkait yang dilanjutkan dengan eksplorasi guna memvisualkan cerita. Setelah *storyboard* selesai dilanjutkan dengan tahap *animatic*.

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA



Gambar 3.1.Skematika Perancangan

(dokumentasi pribadi,2018)

Berdasarkan dari *storyboard* dan *animatic*, penulis mulai memilih dan membuat poin-poin utama dari cerita atau yang biasa disebut dengan *thumbnail*. Dari *thumbnail* tidak menutup kemungkinan adanya perubahan dan penyesuaian

Perancangan Shot untuk..., Yolanda Joan Chrissanta, FSD UMN, 2019

cerita maupun *shot* yang masih tetap didasari oleh studi pustaka dan observasi referensi. Dan *thumbnail* di lanjutkan kedalam bentuk 3 dimensi yang biasa dikenal dengan nama previs. Melalui previs dapat terlihat gambaran film secara keseluruhan dan layout artis sudah mulai menjalankan tugasnya untuk memvisualkan *thumbnail* yang telah dibuat kedalam bentuk tiga dimensi.

3.3. Acuan

Penulis menggunakan beberapa film animasi maupun *live action* sebagai acuan dalam melakukan observasi referensi. Judul-judul film yang penulis gunakan adalah Black Swan (2011), Dip n Dance (2013), Tumbleweed Tango (2013) Coco (2017) dan Egg Change (2016). Kelima film tersebut penulis pilih karena memiliki adegan serupa, yaitu kegagalan dan keberhasilan seorang tokoh dalam mencapai tujuannya yang berhubungan dengan tohoh lainnya. Melalui acuan ini penulis akan melakukan observasi lebih lanjut untuk dapat merancang *shot* baik dalam jenis, sudut, pergerakkan dan komposisi kamera yang akan digunakan pada film "Balanceo".

3.3.1. Black Swan (2011)

Gambar 3.2.Potongan adegan dalam film Black Swan
(Black Swan, 2017)

Perancangan Shot untuk..., Yolanda Joan Chrissanta, FSD UMN, 2019

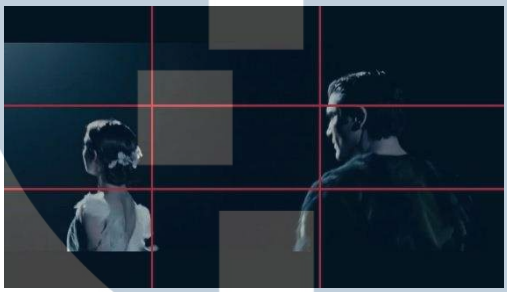
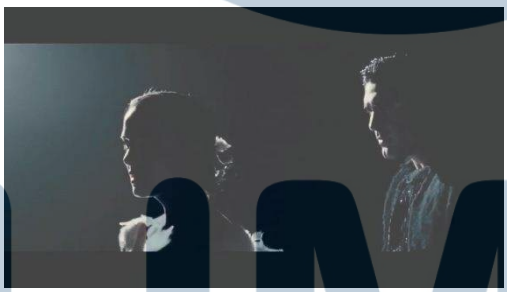
Black Swan merupakan film karya Darren Aronofsky yang mengisahkan mengenai seorang ballerina bernama Nina Sayers (Natalie Portman) yang ingin sekali menjadi ballerina profesional dan mendapatkan peran menjadi seorang *swan queen* dalam pementasan Swan Lake. Nina adalah wanita yang perfeksionis dan anti-sosial / kurang membuka dirinya. Sebagai balerina Nina sanggup menari dan membawakan semua gerakan-gerakan balet yang rumit dengan indah, namun Nina kurang dapat menjiwai peran didalam tariannya tersebut. Suatu ketika tokoh utama yang memerani tokoh Swan Lake Beth MacIntyre (Winona Ryder) akan pensiun dan Nina ditunjuk untuk membawakan peran tersebut. Peran tersebut menuntut Nina untuk menampilkan dua sisi emosi yang berbeda. Sebagai White Swan yang penuh pesona dan polosan Nina mampu melakukannya, namun tidak sebagai Black Swan karakter gelap dan menggoda sulit untuk Nina lakukan. Sampai datanglah Lili (Milla Kunis) yang mampu membawakan karakter Black Swan dengan baik dan menjadikan Lili pemeran pengganti.

Shot referensi penulis dari film Black Swan diambil dari adegan pertama film dimana itu merupakan mimpi Nina yang sedang menarikan White Swan. Pada shot ini gerakkan yang dilakukan White Swan seperti menghindari Black Swan namun gagal. Adegan ini penulis jadikan acuan karena memiliki kesamaan dimana terjadi konflik *Relational Conflict* antara White Swan dan Black swan dan berakhir dengan kegagalan untuk mencapai tujuannya. Dalam film, *shot* yang digunakan adalah *medium close up* dengan sudut kamera *Neutral angle* yang berkesan datar. Namun dengan penggunaan *medium close up* dan *Neutral angle* jika ditambahkan dengan kekuatan visual yang menarik dan sesuai akan terlihat

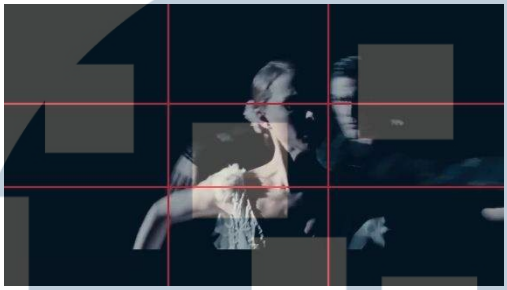
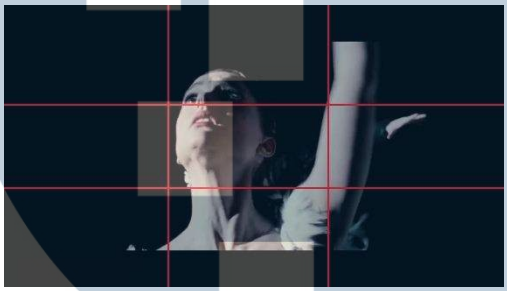
Perancangan Shot untuk..., Yolanda Joan Chrissanta, FSD UMN, 2019

indah. Pada film Black Swan, scene ini ingin menggambarkan tarian menghindar *White Swan* terhadap *Black Swan.* Maka sutradara memilih penggunaan *medium close up* dan *Neutral angle* agar penonton dapat fokus dengan gerakkan dan adegan yang terjadi.

Tabel 3.1. Tabel *Breakdown* dalam film Black Swan

No	***Shot***	**Keterangan**
1.		Pergerakkan Kamera : *180º Rule* Sudut Kamera : *¾ Back View* Jarak Kamera : *Medium Close Up* Komposisi Kamera : *Unbalance*, *Rule of third*
2.		Pergerakkan Kamera : *180º Rule* Sudut Kamera : *¾ Front View* Jarak Kamera : *Close Up* Komposisi Kamera : *Unbalance*
3.		Pergerakkan Kamera : *Crab* Sudut Kamera : *¾ Front View* Jarak Kamera : *Close Up* Komposisi Kamera : *Unbalance*

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

4.		Pergerakkan Kamera : *Steady* Sudut Kamera : *Frontal View* Jarak Kamera : *Medium Close* Up Komposisi Kamera : *Unbalance*
5.		Pergerakkan Kamera : *Steady* Sudut Kamera : *Frontal View* Jarak Kamera : *Big Close Up* Komposisi Kamera : *Focal Point*, *Balance*

Selain jarak kamera *medium close up* dengan sudut kamera *Neutral angle,* pada film Black Swan juga menerapkan komposisi *balance* dan *unbalance* berdasarkan garis *rule of third* dalam penyampaian ceritanya. *Balance* dan *unbalance* tersebut digunakan untuk mempertegas keadaan yang sedang dialami antara White Swan dan Black Swan.

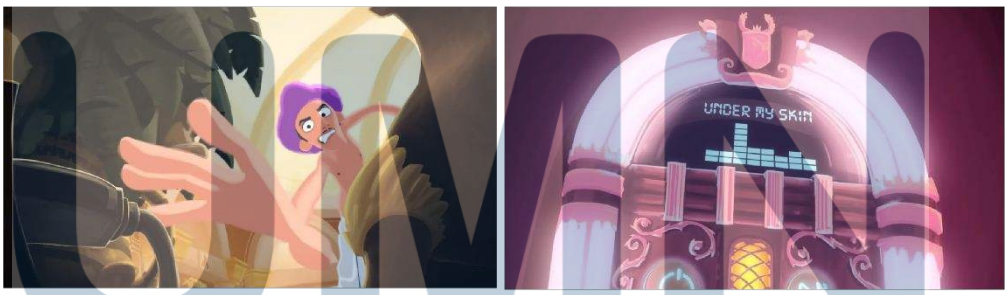
Pada gambar no. 1, Black Swan terlihat sedang menatap White Swan yang digambarkan dengan menggunakan jarak kamera *medium close up* dengan sudut kamera *Neutral angle.* Untuk menggambarkan suasana yang terlihat netral dan seimbang digunakanlah komposisi *balance.* Walau begitu, karakteristik dari keduanya sangatlah berbeda dan bersebrangan yang diperlihatkan dengan menerapkan komposisi *hitchcock rule* dimana tokoh Black Swan diletakkan lebih dominan. Karena adegan ini digambarkan dengan *one take shot* maka dari gambar

Perancangan Shot untuk..., Yolanda Joan Chrissanta, FSD UMN, 2019

1 ke 2 pada film Black Swan menggunakan pergerakkan kamera yang berpedoman pada teknik 180° rule dan berpotensi mengubah sudut pandang, dari yang sebelumnya kamera berada dibelakang Black Swan berpindah kebelakang White Swan.

Black Swan mulai mendekati White Swan dan keadaan mulai tidak membaik karena White Swan menolak dan berusaha menghindar. Untuk menggambarkan adegan tersebut digunakanlah teknik komposisi *unbalance.* Dilanjutkan pada gambar 5 yang hendak memvisualkan White Swan yang berusaha menghindari Black Swan dan gagal. Dalam *frame* diperlihatkan White Swan sebagai *focal point*, dimana hal tersebut diperlihatkan dengan komposisi yang kosong disebelah kanan dan kirinya dan hanya dirinya yang menonjol didalam *frame.*

3.3.2. Dip n Dance (2013)



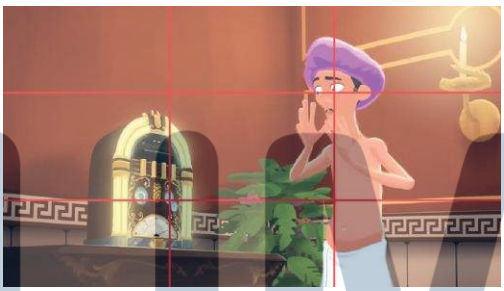
Gambar 3.3. Potongan adegan dalam film Dip n Dance
(Dip n Dance, 2017)

Short animation berjudul Dip n Dance yang disutradarai oleh Hugo Cierzniak merupakan film animasi pendek yang menceritakan kisah seorang pria berkelas yang hidup dengan sangat instan dan sangat terbantu kehidupannya

Perancangan Shot untuk..., Yolanda Joan Chrissanta, FSD UMN, 2019

dengan peralatan elekronik di rumahnya. Dengan beragam bunyi dan gerakkan yang memberikan kode kepada peralatan tersebut sesuai dengan keinginan pria tersebut. Sampai suatu ketika radio miliknya tidak mendengarkan perintahnya dan ia ingin mengganti saluran radionya secara manual dengan tangannya yang basah, membuat radio tersebut konslet dan kekacauan mulai terjadi.

Tabel 3.2. Tabel *Breakdown* dalam film Dip n Dance

No.	***Shot***	**Keterangan**
1.		Pergerakkan Kamera : *Steady* Sudut Kamera : *Neutral angle* Jarak Kamera : *Medium Close Up* Komposisi Kamera : *Balance*
2.		Pergerakkan Kamera : *Steady* Sudut Kamera : *Neutral angle* Jarak Kamera : *Medium Shot* Komposisi Kamera : *Rule of third, Balance*
3.		Pergerakkan Kamera : *Steady* Sudut Kamera : *Low angle* Jarak Kamera : *Medium Shot* Komposisi Kamera : *Shallow Depth of field, Unbalance*

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

4.		Pergerakkan Kamera : *Steady* Sudut Kamera : *Neutral angle* Jarak Kamera : *Close Up* Komposisi Kamera : *Balance*
5.		Pergerakkan Kamera : *Steady* Sudut Kamera : *Low angle* Jarak Kamera : *Big Close Up* Komposisi Kamera : *Balance*
6.		Pergerakkan Kamera : *Steady* Sudut Kamera : *Neutral angle* Jarak Kamera : *Close Up* Komposisi Kamera : *Unbalance*

Adegan yang penulis ambil untuk dijadikan acuan terdapat ketika pria tersebut berusaha menghentikan kekacauan yang terjadi dengan mencabut aliran listrik dari stop kontak. Sang pria fokus melihat kearah radio sebelum ia melihat ke arah stop kontak. Barulah ia merunduk kebawah dan berusaha mencabut aliran listrik pada stop kontak. Namun usaha si pria tersebut sia-sia karena radio memainkan musiknya kembali sehingga membuat pria tersebut menari kembali dan gagal mencabut kabel radionya dari stop kontak. Adegan tersebut penulis jadikan acuan karena memiliki kesamaan dimana terjadi kegagalan dalam meraih yang diinginkan. Walaupun pada film Dip n Dance termasuk jenis konflik

Perancangan Shot untuk..., Yolanda Joan Chrissanta, FSD UMN, 2019

Relational Conflict namun terjadi antara manusia dan benda mati yang dimana itu tidak sama dengan studi perancangan penulis. Namun pada film ini benda-benda didalam rumah tersebut seperti seakan-akan memiliki nyawa. Diawal cerita diperlihatkan bahwa benda – benda dalam rumah pria tersebut dapat bekerja dengan sendirinya hanya dengan suara dan gerakkan dari pemiliknya. Karena radio tersebut terkena percikan air, radio tersebut konslet dan menjadikannya seakan-akan hidup dan bisa mengendalikan dirinya sendiri. Terlebih lagi *object* yang disoroti berada dibawah dan lebih rendah letaknya dari tokoh lainnya, maka penulis mengambil film ini menjadi acuan dan berfokus pada teknik sudut dan jarak pengambilan kameranya.

Pada film, *shot* yang digunakan lebih berfariasi karena besar dan penempatan objek yang berbeda jauh. Teknik yang banyak digunakan pada Dip n Dance ini adalah *rule of third.* Dalam shotnya memanfaatkan *rule of third* sebagai pedoman dalam peletakkan kedua subjeknya. Dan juga penggunaan *low* dan *high angle* juga diterapkan untuk menunjukkan derajat tokoh dan membuat adegan menjadi lebih dramatis. Perpaduan dari teknik-teknik tersebut ditambahkan dengan teknik *hitchcock rule* untuk semakin memperkuat kedudukan antara kedua tokoh di dalam frame.

3.3.3. Tumbleweed Tango (2013)

Tumbleweed Tango merupakan film pendek animasi yang dibuat oleh Humble. Menceritakan tentang sebuah balon berbentuk anjing jantan yang berjalan melintasi padang kaktus. Di awal cerita ia merasa takut dengan semua kaktus yang lebat disekitarnya dan jika salah melangkah sedikit saja balon itu dapat

Perancangan Shot untuk..., Yolanda Joan Chrissanta, FSD UMN, 2019

meletus karena tertancap oleh duri kaktus. Sampai akhirnya ia bertemu dengan balon anjing betina dan mengajaknya menari tango. Dari yang awalnya si jantan ketakutan sampai lupa segalanya dan menari bersama si betina.

Gambar 3.4. Potongan adegan dalam film Tumbleweed Tango
(Tumbleweed Tango, 2013)

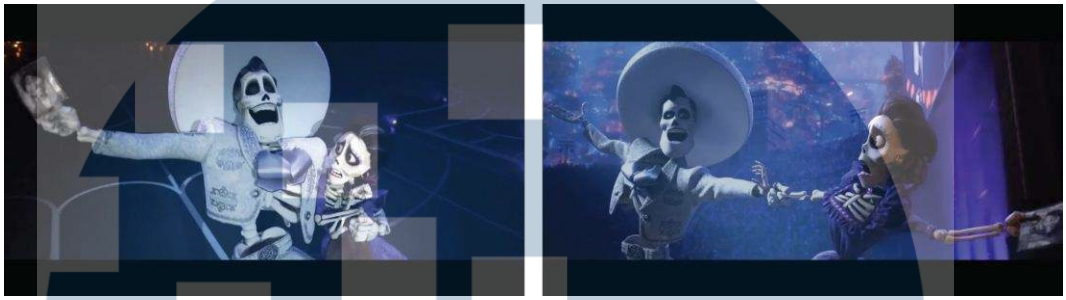
Dalam film Tumbleweed Tango sutradara menggunakan teknik *close up* pada kaki untuk memperlihatkan gerakkan menghindari dimana dalam film tersebut kedua tokoh yang merupakan sebuah balon sedang menghindari kaktus berduri. Penulis menjadikan film ini sebagai acuan karena memiliki kesamaan adegan yaitu menghindari subjek yang lebih kecil dimana pada film yang dihindari adalah tumbuhan kaktus.

Tabel 3.3. Tabel *Breakdown* film Tumbleweed Tango

No	***Shot***	**Keterangan**
1.		Pergerakkan Kamera : *Track* Sudut Kamera : ¾ *Front View* Jarak Kamera : *Close Up* Komposisi Kamera : *Unbalance*

Perancangan Shot untuk..., Yolanda Joan Chrissanta, FSD UMN, 2019

3.3.4. Coco (2017)



Gambar 3.5. Potongan adegan dalam film Coco
(Tumbleweed Tango, 2013)

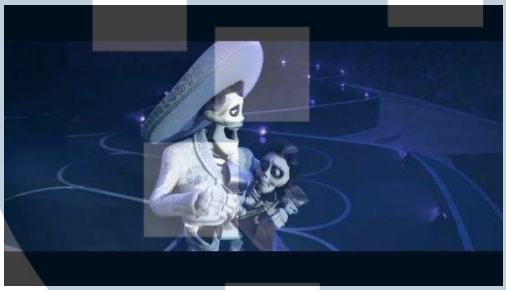
Coco merupakan film animasi tiga dimensi diproduksi oleh Pixar Studio dan disutradarai sendiri oleh Unkrich. Film yang dirilis pada 22 November 2017 menceritakan tentang Miguel (Anthony Gonzalez) seorang anak kecil berusia 12 tahun yang bercita-cita menjadi musisi. Miguel dilarang bermain musik oleh keluarganya, padahal ia bermimpi menjadi musisi seperti idolanya Ernesto de la Cruz (Benjamin Bratt). Suatu hari Miguel dan anjingnya yang bernama Dante mengunjungi makam Ernesto dan memainkan gitar milik Ernesto yang terletak di dalam makam tersebut. Kemudian Miguel dan Dante berpindak ke negeri orang mati dan membutuhkan restu dari keluarganya untuk dapat kembali hidup kembali. Dalam perjalanannya mendapatkan restu tersebut, Miguel bertemu dengan Hector (Gael García Bernal) dan perlahan rahasia masa lalu mulai terkuak.

Dalam Film Coco terdapat scene dimana mama Imelda membawakan nyanyian diatas panggung sambil memegang foto Hector yang hendak direbut oleh Ernesto de la Cruz. Pada scene ini terjadi *relational conflict* antara Ernesto de la Cruz dan mama Imelda dan hal tersebut memiliki persamaan dengan film penulis yaitu berhasil dalam mendapatkan tujuannya dalam kasusnya film Coco

Perancangan Shot untuk..., Yolanda Joan Chrissanta, FSD UMN, 2019

ini adalah foto Hector. Terlebih lagi dalam film Coco ini terjadi diatas panggung dan sedang melakukan interaksi menghindar. Itu sebabnya penulis menjadikan film Coco, terutama pada scene ini sebagai acuan.

Tabel 3.4. Tabel *Breakdown* film Coco

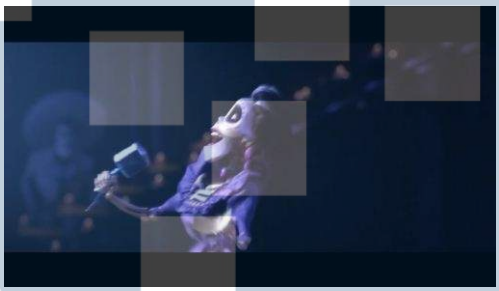
No	***Shot***	**Keterangan**
1.		Pergerakkan Kamera : *Steady* Sudut Kamera : *High angle* Jarak Kamera : *Medium Shot* Komposisi Kamera : *Focal point*
2.		Pergerakkan Kamera : *Steady* Sudut Kamera : *High angle* Jarak Kamera : *Medium Shot* Komposisi Kamera : *Unbalance*

Selanjutnya, penulis juga ingin menerapkan teknik *depth of field* seperti yang diterapkan pada film Coco adegan dimana Ernesto de la Cruz melihat kearah Imenda yang sedang menyanyi diatas panggung. Semula kamera fokus kepada Imelda yang sedang bernyanyi kemudian fokuspun berganti kepada Ernesto de la Cruz yang sedang melihat kearah Imelda. Di dalam film untuk menggambarkan adegan tersebut digunakannya *medium close up*. Teknik *depth of field* dalam film ini ingin memberitahukan kedua informasi sekaligus didalam satu frame tanpa

Perancangan Shot untuk..., Yolanda Joan Chrissanta, FSD UMN, 2019

membuat penonton bingung harus berkonsentrasi kepada tokoh siapa. Hal tersebut yang akan penulis terapkan juga didalam frame rancangan penulis.

Tabel 3.5. Tabel *Breakdown* film Coco

No	*Shot*	Keterangan
1.		Pergerakkan Kamera : *Pan* Sudut Kamera : *Profile View* Jarak Kamera : *Medium Shot* Komposisi Kamera : *Depth of field, Hitchcock rule*
2.		Pergerakkan Kamera : *Pan* Sudut Kamera : *Profile View* Jarak Kamera : *Medium Shot* Komposisi Kamera : *Depth of field, Hitchcock rule*

3.3.5. Egg Change (2016)

Egg Change merupakan film animasi tiga dimensi yang dibuat oleh Hee Won Ahn. Film pendek berdurasi 2 menit ini menceritakan *relational conflict* antara seorang wanita dan hewan peliharaannya seekor ayam. Wanita tersebut hendak mengambil telur dari ayamnya tersebut, namun ayam tersebut melindunginya hingga terjadilah konflik diantara mereka yaitu memperebutkan telur ayam. Penulis memilih film Egg Change ini sebagai acuan karena cerita dari film ini

Perancangan Shot untuk..., Yolanda Joan Chrissanta, FSD UMN, 2019

serupa dengan film penulis, dimana kedua tokoh utama yang sedang memperjuangkan sesuatu dan masing-masing dari mereka juga memiliki kepentingan masing-masing yang menyebabkan terjadinya konflik. Dalam film Egg Change sang ayam berjuang melindungi dan menghindari sang wanita yang terus berusaha meraih telur ayam. Ayam didalam film Egg Change seakan2 seperti Jodi yang menghindari dan berusaha terus melindungi sepatunya dari Choky yang terus berusaha meraih tali sepatunya.

Tabel 3.6. Tabel *Breakdown* film Egg Change

No	***Shot***	**Keterangan**
1.		Pergerakkan Kamera : *Steady* Sudut Kamera : *Neutral Angle* Jarak Kamera : *Medium Shot* Komposisi Kamera : *Rule of Third*
2.		Pergerakkan Kamera : *Steady* Sudut Kamera : *Low Angle* Jarak Kamera : *Medium Shot* Komposisi Kamera : *Rule of Third*

Penulis mengambil sebuah adegan dimana sang wanita yang berhasil meraih telur si ayam. Sama halnya dengan adegan difilm penulis yang menceritakan tentang Choky yang berhasil meraih tujuannya yaitu tali sepatu Jodi. Pads film

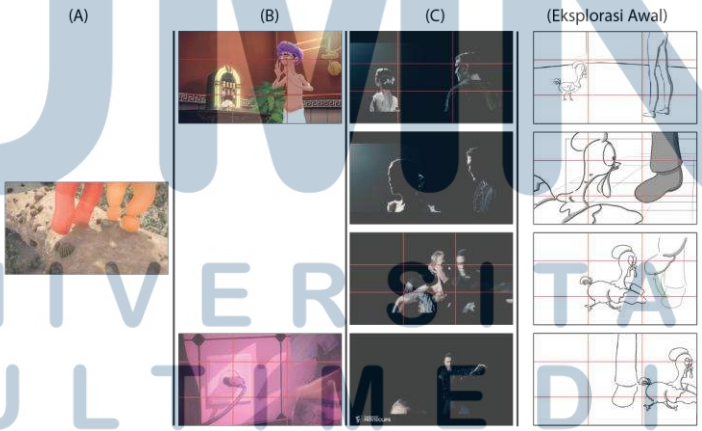
Perancangan Shot untuk..., Yolanda Joan Chrissanta, FSD UMN, 2019

Egg Change digunakanlah sudut kamera *medium shot* dan meletakkan tokoh sesuai dengan teori komposisi kamera *rule of third*. Selain itu pada shot kedua terlihat pengambilan gambar berubah menjadi *low angle* yang memberikan kesan lebih berkuas, lebih kuat dan pemenangnya.

3.4. Proses Perancangan

Shot yang penulis rancang berisikan dua rangkaian *shot* yang bertujuan untuk memvisualkan kegagalan dan keberhasilan Choky dalam meraih tujuannya. Kedua rangkaian *shot* tersebut yaitu *shot* 37 – 41 disusul dengan *shot* 56 – 58 pada scene 4. Dalam merancang *shot* penulis melakukan beberapa hal seperti membuat beberapa sketsa eksplorasi berdasarkan referensi dan teori perancangan *shot* yang telah penulis kumpulkan sebelumnya. Dimulai dari rancangan pertama dengan membuat *shot* berdasarkan referensi film dengan latar sebelakang adegan yang serupa. Kemudian dilakukan analisis dan pengembangan lebih lanjut dan diharapkan akan menjadi *shot* yang akan digunakan dalam film "Balanceo".

3.4.1. Scene 4, Shot 37 - 41

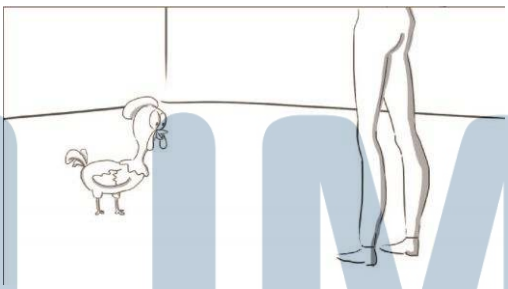
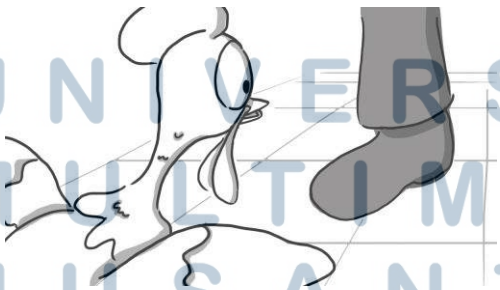


Gambar 3.6. Referensi film terhadap sketsa eksplorasi awal shot 37-41
(dokumentasi pribadi, 2019)

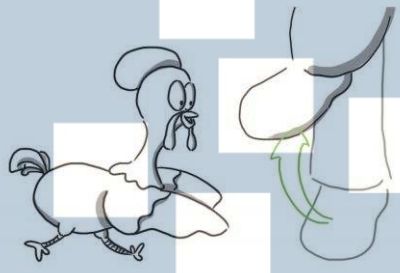
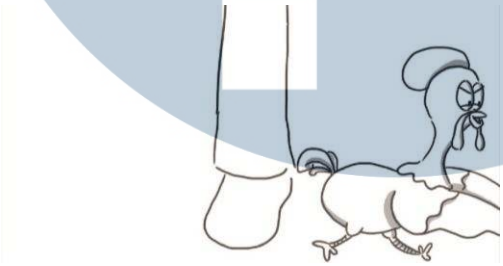
Perancangan Shot untuk..., Yolanda Joan Chrissanta, FSD UMN, 2019

Pertama-tama eksplorasi awal *shot* diambil dari referensi film animasi dan *live action* yang memiliki adegan kegagalan. Pada *shot* ini penulis berusaha memfokuskan dan mengarahkan penonton agar penonton mengetahui bahwa yang mengalami kegagalan adalah Choky terhadap objek yang dikejarnya (tali sepatu). Maka *shot* banyak diambil dibawah untuk dapat fokus kepada Choky dan tujuannya tersebut. Teknik pengambilan gambar yang berfokus dibawah / pada kaki tokoh terinspirasi dari film Tumbleweed Tango (gambar A) dimana dalam adegan sang balon anjing sedang menari sambil menghindari semua tanaman kaktus agar ia tidak meletus.

Tabel 3.7. Tabel Eksplorasi Awal *Shot* 37-41

No	***Shot***	**Keterangan**
1.		*Shot* : 37 Scene : 4 Pergerakkan Kamera : 180º *rule* Sudut Kamera : ¾ Back View Jarak Kamera : *Medium Shot* Komposisi Kamera : *Balance, rule of third*
2.		*Shot* : 38 Scene : 4 Pergerakkan Kamera : 180º *rule* Sudut Kamera : ¾ *Front View* Jarak Kamera : *Medium Shot*

Perancangan Shot untuk..., Yolanda Joan Chrissanta, FSD UMN, 2019

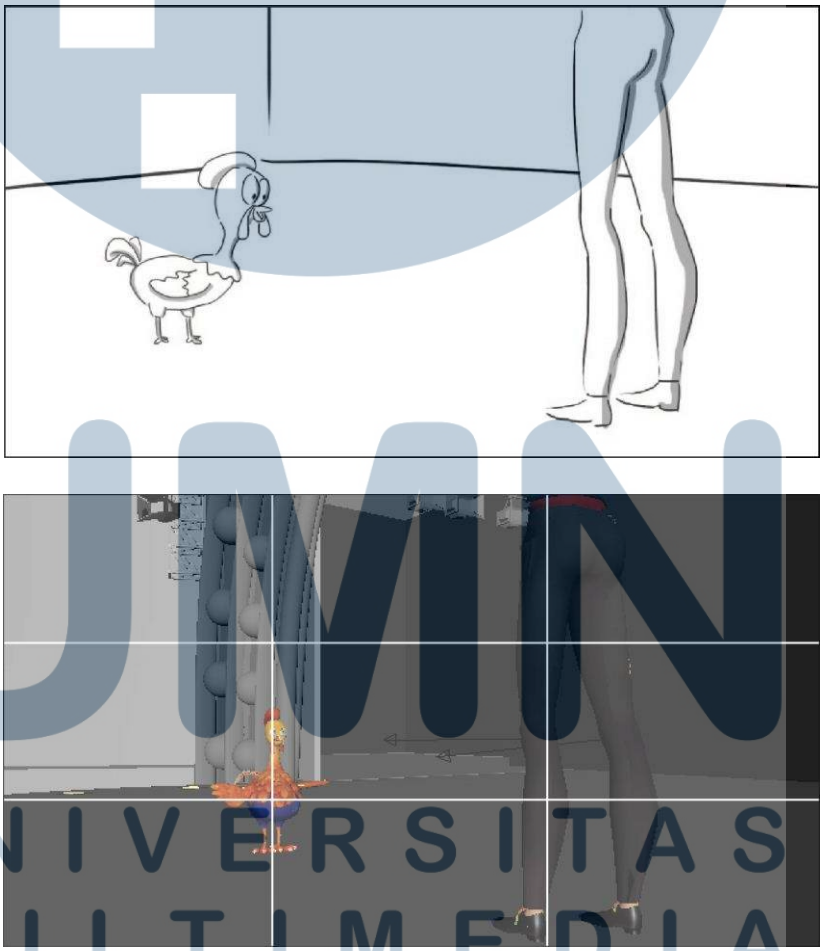
		Komposisi Kamera : *Balance, rule of third*
3.		*Shot* : 39 Scene : 4 Pergerakkan Kamera : *Steady* Sudut Kamera : *Profile View* Jarak Kamera : *Long shot* Komposisi Kamera : *Rule of Third, Unbalance*
4.		*Shot* : 40 Scene : 4 Pergerakkan Kamera : *Steady* Sudut Kamera : *Profile View* Jarak Kamera : *Long shot* Komposisi Kamera : *Unbalance*

Dalam ekplorasi awal ini penulis juga menerapkan teknik *medium long shot* dan *long shot* seperti pada referensi. Namun teknik ini membuat objek incaran Choky yaitu sepatu Jodi tidak terlihat jelas dan berkesan monoton. Maka penulis melakukan eksporasi lebih lanjut terhadap jarak kamera dan sudut kamera untuk mempertegas adegan kegagalan yang dialami Choky untuk meraih tujuannya.

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

A. Shot 37

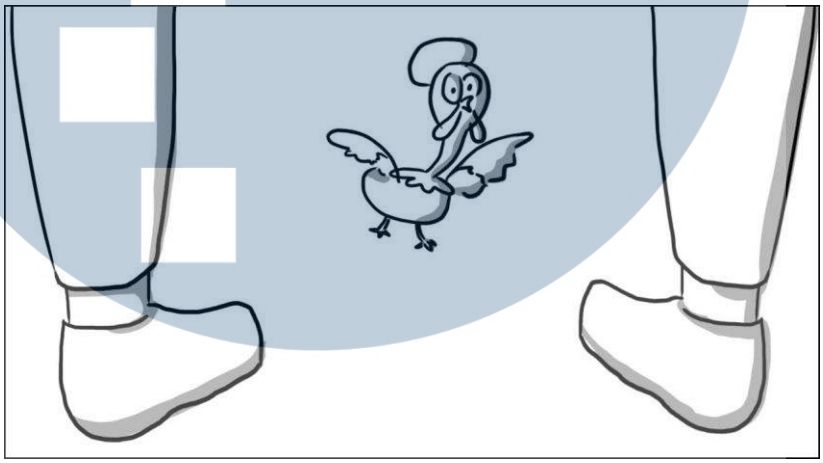
Setelah dilakukannya eksplorasi tahap pertama berdasarkan acuan referensi, penulis mengembangkan *shot* 37 yang semula dirasa kurang memperlihatkan tujuan dari Choky. Tujuan dari *shot* ini adalah memperlihatkan sepatu Jodi yang merupakan target incaran Choky bergerak mundur menjauhi/menghindari Choky, karena sepatu Jodi adalah tujuan Choky. Dan juga mencoba menerapkan pergerakkan kamera berputar 180º rule yang bersambung dengan *shot* 38 seperti yang terdapat pada acuan.

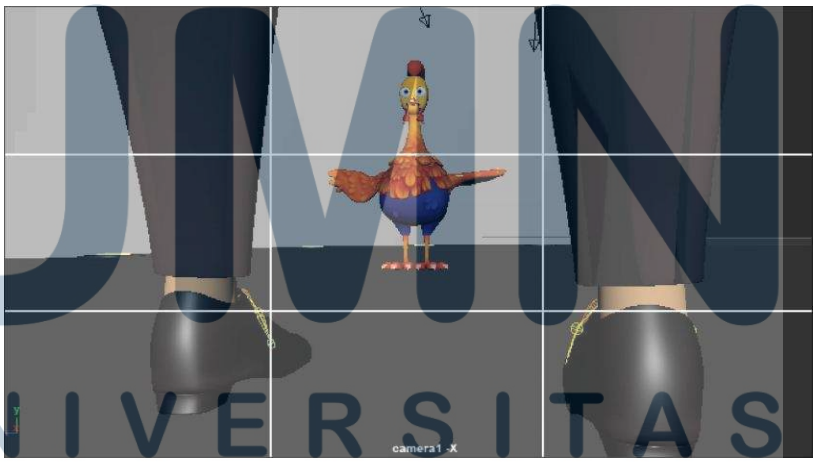


Gambar 3.7. Eksplorasi awal *shot* 37
(dokumentasi pribadi, 2019)

Perancangan Shot untuk..., Yolanda Joan Chrissanta, FSD UMN, 2019

Eksplorasi kedua yang penulis lakukan terhadap *shot* 37 ini adalah mengubah sudut kameranya yang semula menggunakan *3/4 back view* diubah menjadi *full back view* yang diletakkan dibelakang Jodi. Melalui pengubahan tahap dua ini tujuan dari Choky mulai fokus dan juga memperlihatkan dengan jelas gerak-gerik Jodi yang bergerak menjauh dari Choky. Dan karena ingin memperlihatkan Jodi yang berusaha menjauhi Choky maka diambil dari belakang Jodi dan *close up* pada kaki Jodi

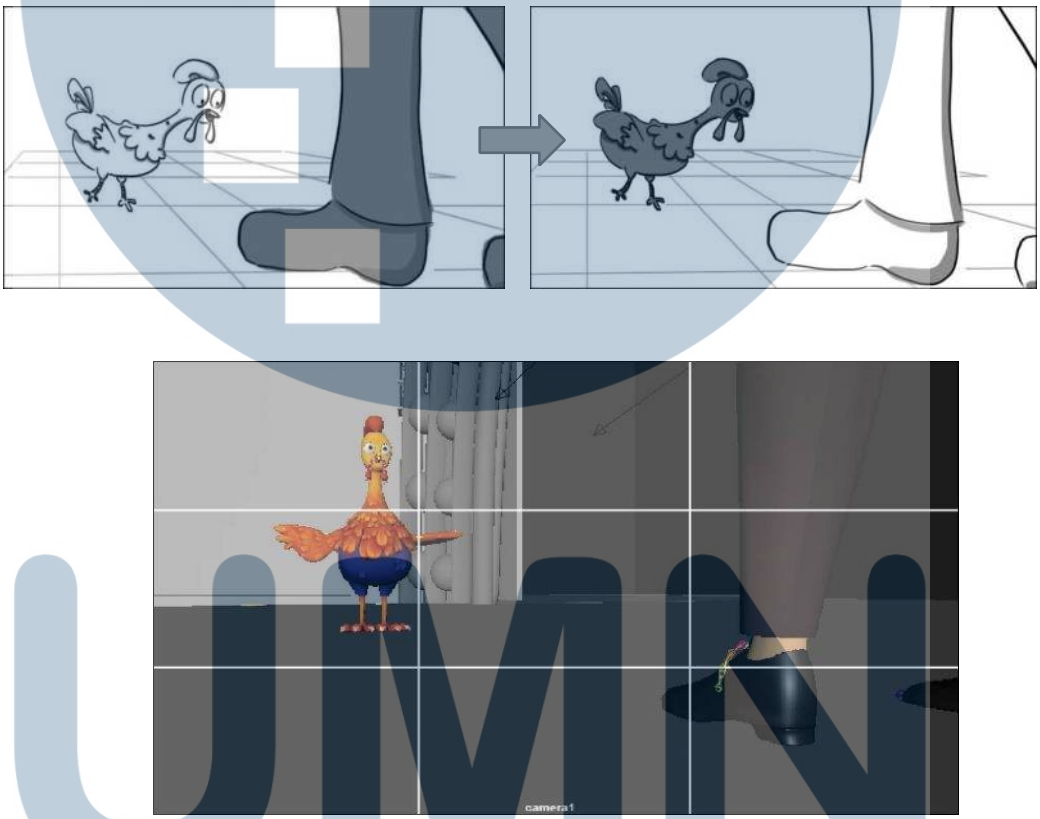




Gambar 3.8. Eksplorasi kedua *shot* 37
(dokumentasi pribadi, 2019)

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

Sayangnya rancangan ke dua tidak memperlihatkan jarak atau kerenggangan diantara mereka. Jadi, pada perancangan ketiga penulis mencoba menerapkan komposisi *over the shoulder* terhadap sepatu Jodi untuk memaksimalkan penyampaian cerita pada penonton. Selain itu penulis juga menerapkan *depth of field* yang semula berfokus kepada Choky, lalu berubah fokus kepada sepatu Jodi.



Gambar 3.9. Eksplorasi ketiga *shot* 37

(dokumentasi pribadi, 2019)

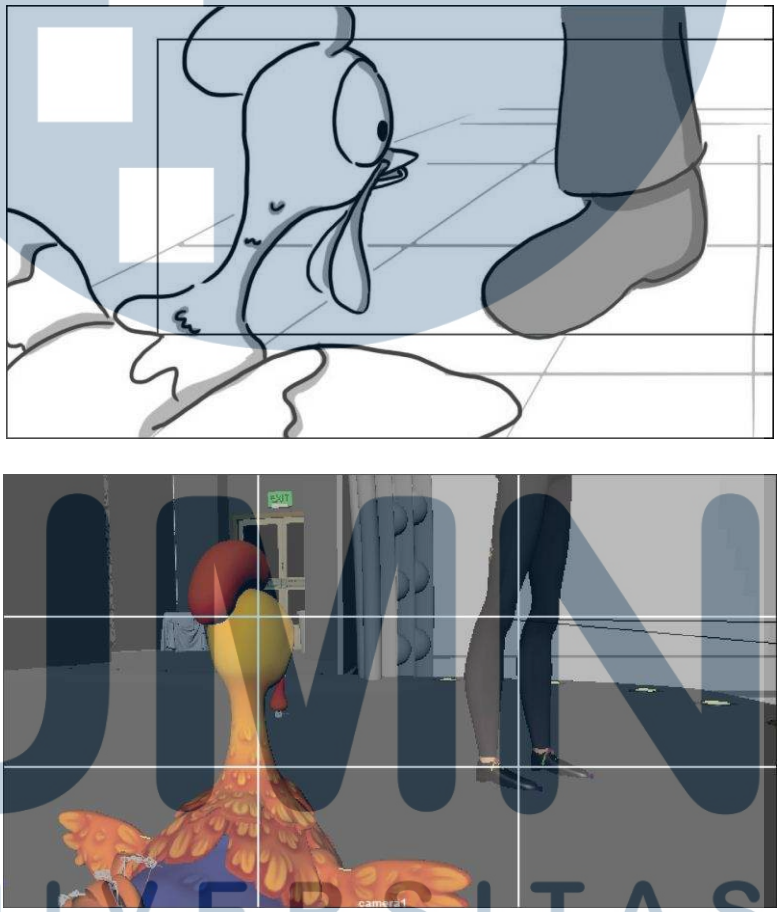
Hal tersebut dilakukan untuk memberikan informasi kepada penonton mengenai Choky yang sedang memandangi targetnya serta memperlihatkan secara jelas target Choky secara efektif. Kasusnya pada film penulis ini *over the shoulder* yang dimaksud tidak benar-benar berada dibelakang pundak

Perancangan Shot untuk..., Yolanda Joan Chrissanta, FSD UMN, 2019

lawan. Hal tersebut dikarenakan adegan ini hanya ingin fokus kepada Choky dan tujuannya saja yaitu sepatu Jodi. Maka hanya menyorot pada bagian bawah dan tidak terlihat pundak Jodi.

B. Shot 38

Setelah adegan pada *shot* 37 selesai, pada *shot* 38 bertujuan untuk memperjelas tujuan Choky dan melalui sudut pandang Choky dari yang sebelumnya pada *shot* 37 adalah sudut pandang Jodi.

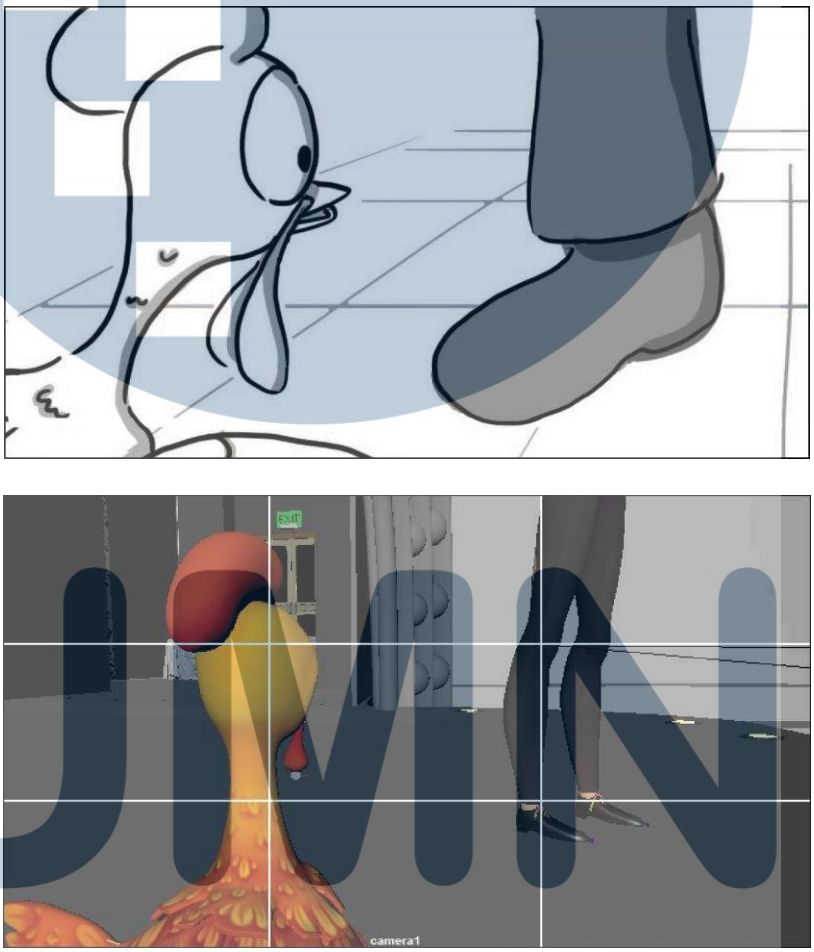


Gambar 3.10. Eksplorasi awal *shot* 38
(dokumentasi pribadi, 2019)

Untuk mengubah sudut pandang tersebut menurut acuan pada film Black Swan menggunakan 180° *rule*. *Shot* ini mau menggambarkan tujuan Choky

Perancangan Shot untuk..., Yolanda Joan Chrissanta, FSD UMN, 2019

dan dilanjutkan gerakkan berlari Choky untuk mendapatkan tujuannya. Pada *shot* 38 ini kamera digambarkan dengan jarak *medium long shot* seperti yang diterapkan pada film Black Swan. Komposisi yang digunakan adalah komposisi *balance* karena pada adegan ini Choky belum menyerang Jodi. Namun jarak diantara mereka masih tetap ada. Sampai akhirnya Choky berlari ke arah Jodi.



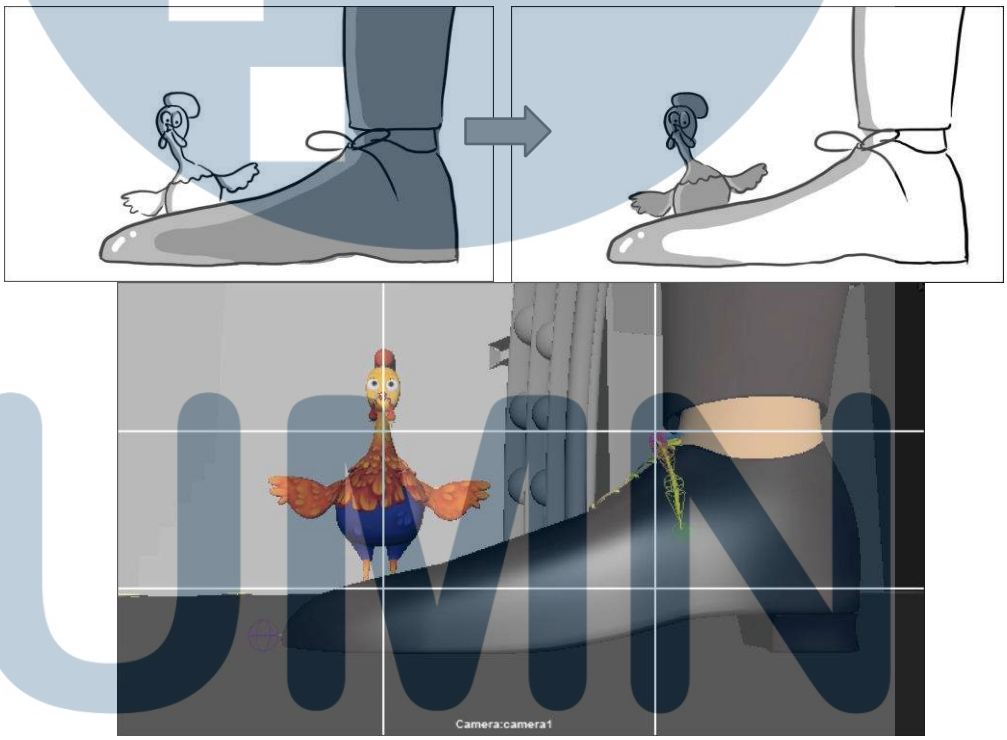
Gambar 3.11. Eksplorasi kedua *shot* 38
(dokumentasi pribadi, 2019)

Dari rancangan pertama kaki Jodi dirasa kurang terlihat, mengingat bahwa kaki Jodi akan menjadi terget Choky. Penulis memotong dan

Perancangan Shot untuk..., Yolanda Joan Chrissanta, FSD UMN, 2019

memfokuskannya pada Choky dan kaki Jodi saja. *Over the shoulder* pada Choky mengambarkan dominasi Choky dibandingkan dengan targetnya dan target pun dapat terlihat lebih jelas lagi.

Rancangan kedua yang dibuat dirasa masih kurang memperlihatkan target Choky, mengingat bahwa target sasaran Choky yang kecil. Maka Penulis mencoba mengubah penempatan kamera dari yang sebelumnya berada dibelakang Choky kini menjadi *close up* pada sepatu Jodi. Penulis juga menempatkan Choky pada *middleground* yang sedang melihat sepatu Jodi.

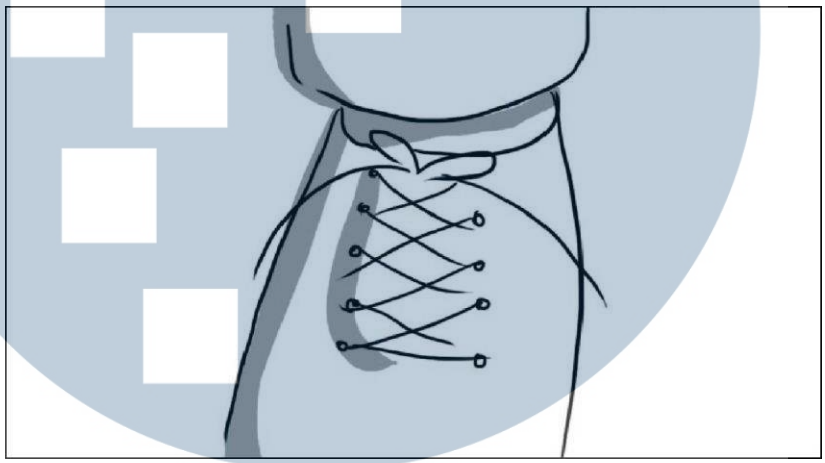


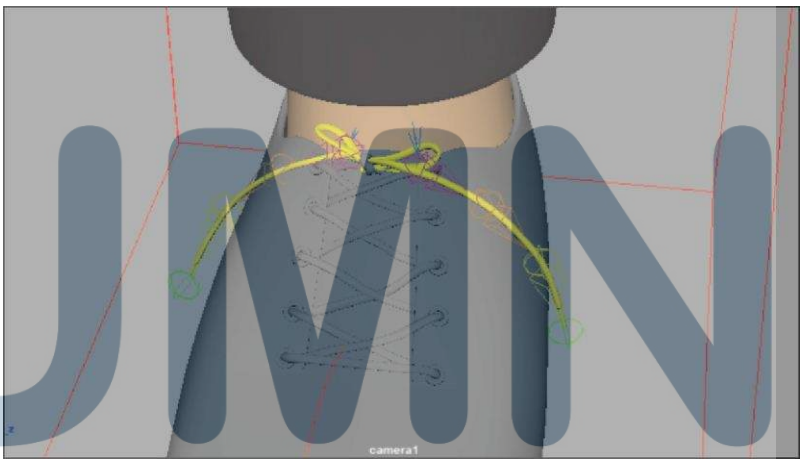
Gambar 3.12. Eksplorasi ketiga *shot* 38
(dokumentasi pribadi, 2019)

Namun melihat rancangan ketiga ini terasa seperti Jodi yang dominan dan menguasai Choky. Dan juga dengan *blocking* yang seperti ini menyisakan banyak ruang kosong yang membuatnya jadi tidak efektif. Maka penulis

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

mencoba merancang kembali rancangan ke empat. Penulis memutuskan untuk menggunakan *extreme close up* pada tali sepatu Jodi. Jadi target tujuan dari Choky sudah dapat terlihat dengan jelas. Karena tali sepatu yang terlalu kecil ukurannya. Maka butuh *shot* khusus untuk memberikan informasi tersebut pada penonton.





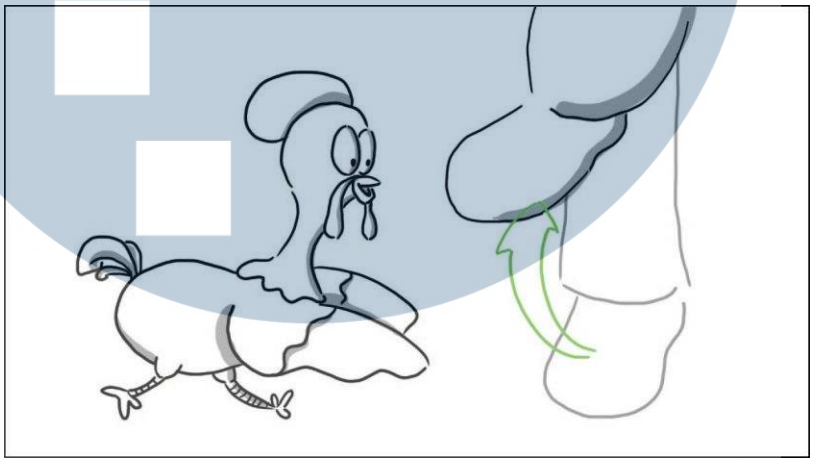
Gambar 3.13. Eksplorasi keempat *shot* 38
(dokumentasi pribadi, 2019)

C. Shot 39

Lalu, *Shot* 39 merupakan kelanjutan dari tindakan di *shot* 40 yang dimana target Choky sudah diperlihatkan. Pada *shot* ini menggambarkan usaha

Perancangan Shot untuk..., Yolanda Joan Chrissanta, FSD UMN, 2019

berusaha tindakan yang dilakukan Choky untuk mendapatkan tujuannya. Jadi *Shot* ini dirancang untuk menunjukkan adegan lari Choky ke arah Jodi untuk mereguk tali sepatunya. Pada awalnya penulis merancang adegan berlari dan mereguk berada pada *frame* yang sama, seperti yang digunakan juga pada film Dip n Dance dan Black Swan pada acuan. Namun karena dirasa akan terlalu cepat tidak ada penekanan, maka penulis menjadikannya kedua *shot* yang berbeda.



Gambar 3.14. Eksplorasi awal *shot* 39
(dokumentasi pribadi, 2019)

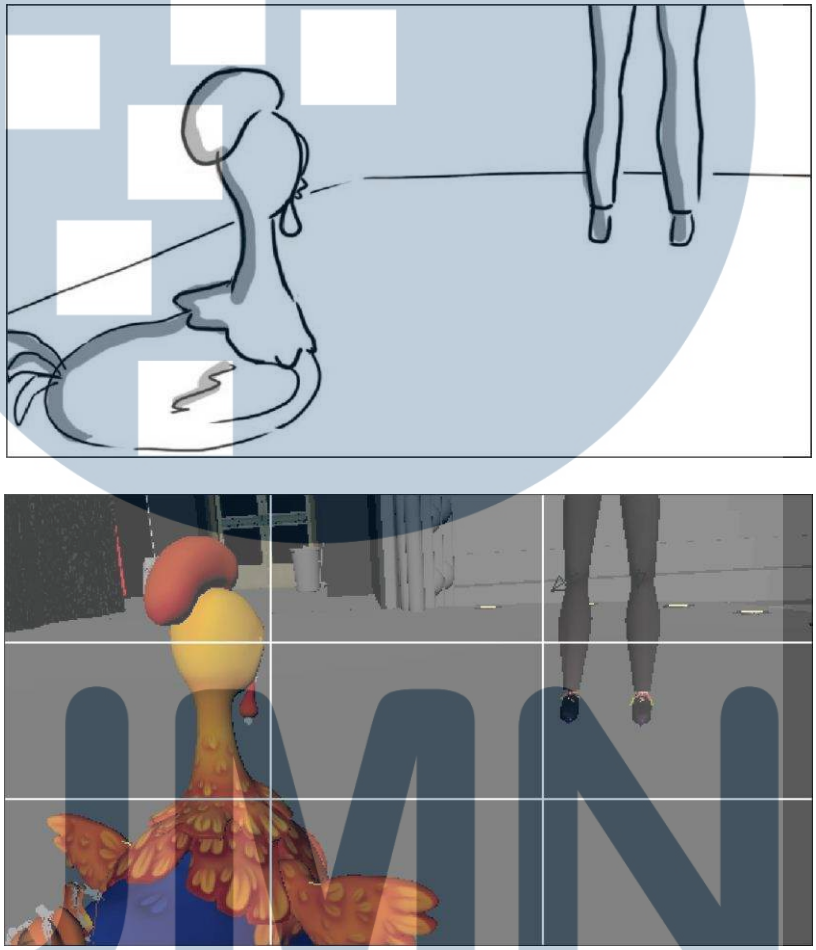
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

Berangkat dari sketsa awal dilakukanlah rancangan yang kedua. Rancangan kedua dibuat dengan menggunakan *full back view* terhadap Choky dengan mengikuti aturan dari teknik *rule of third*. Dominasi Choky dalam cerita digambarkan melalui teknik *Over the shoulder*. Sepatu sudah tidak diperlihatkan detail lagi karena sudah diperjelas melalui *shot* sebelumnya. Didukung dengan *high angle* yang membuat sepatu Jodi semakin terlihat jauh dan kecil.

Gambar 3.15. Eksplorasi kedua *shot* 39
(dokumentasi pribadi, 2019)

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

Kekurangannya dari rancangan kedua ini adalah tidak memperlihatkan jarak yang jauh diantara Choky dan Jodi mengingat Jodi yang menghindari Choky. Maka penulis merancang *shot* ketiga dan merupakan rancangan final yang memperlihakan jarak diantara mereka yang masih merenggang.



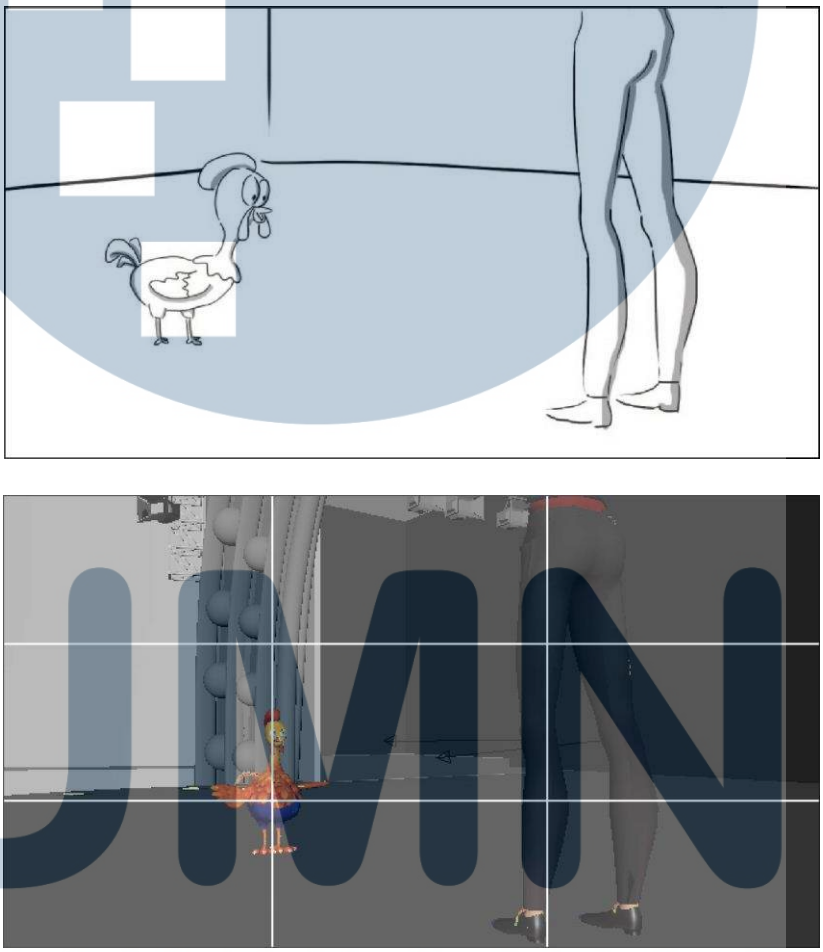
Gambar 3.16. Eksplorasi ketiga *shot* 39

(dokumentasi pribadi, 2019)

Karena pembahasan penulis bertabrakkan dengan teman sekelompok penulis yang membahas mengenai pergerakkan. Akhirnya dilakukanlah penyesuaikan kembali dan terbentuklah rancangan keempat. Rancangan ini merupakan shot 37 yang dipindahkan menjadi shot 39. Teknik kamera yang digunakan adalah

Perancangan Shot untuk..., Yolanda Joan Chrissanta, FSD UMN, 2019

tracking mengikuti pergerakkan Jodi yang bergerak mundur. Hal tersebut dimaksudkan agar Jodi tidak keluar dari *frame.* Selain itu penulis juga menerapkan *medium shot* dari pinggang Jodi hingga kaki untuk memperlihatkan dengan jelas pergerakkan mundur dan menghindar yang dilakukan Jodi. Melalui jarak kamera *medium shot* ini juga terdapat kemungkinan terlihat tangan Jodi yang melakukan penolakkan terhadap Jodi

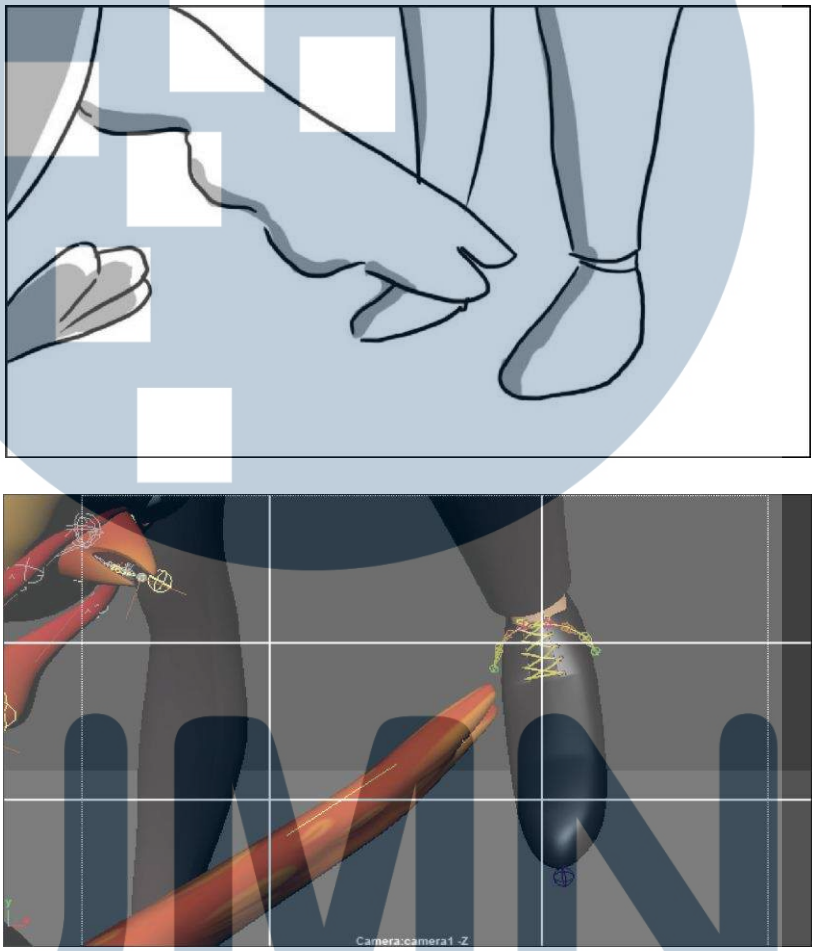


Gambar 3.17. Eksplorasi keempat *shot* 39
(dokumentasi pribadi, 2019)

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

D. Shot 40

Shot 40 merupakan *shot* yang memperlihatkan Choky melakukan tindakkan lanjutan untuk meraih tujuannya. Choky berusaha meraih sepatu Jodi dan mengambilnya dengan menggunakan paruh.



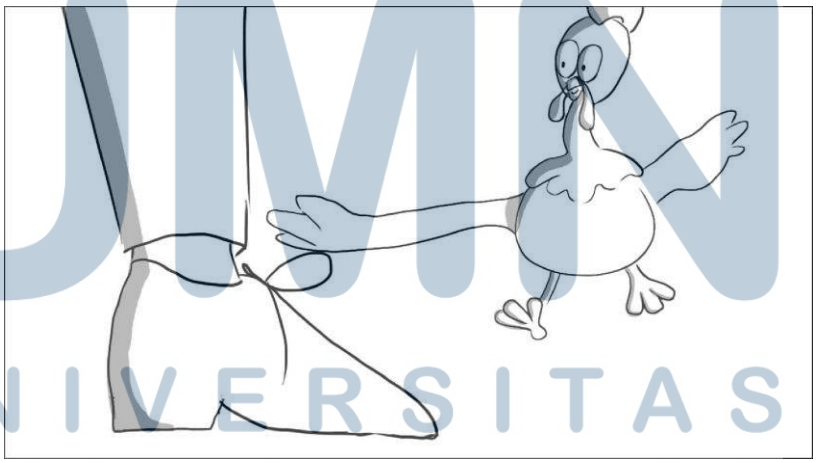
Gambar 3.18. Eksplorasi awal *shot* 40
(dokumentasi pribadi, 2019)

Namun sebelum hal tersebut dilakukan Jodi melindungi dirinya dengan melakukan gerakkan menghindar dan mengangkat kakinya dimana hal tersebut membuat Choky gagal untuk mendapatkan tujuannya. *Shot* 40 ini penulis coba gambarkan dengan menerapkan teknik *close up* yang menyoroti

Perancangan Shot untuk..., Yolanda Joan Chrissanta, FSD UMN, 2019

fokus pada tangan Choky dan sepatu Jodi. Namun dirasa *shot* ini kurang efetif untuk menangkap semua informasi yang akan digambarkan pada *shot* 40, karena tidak memperlihatkan ekspresi Choky dimana setelah memperlihatkan tangan Choky akan disusul dengan paruhnya yang mendekat dengan kaki Jodi. Maka penulis melakukan eksplorasi lanjutan pada *shot* 40.

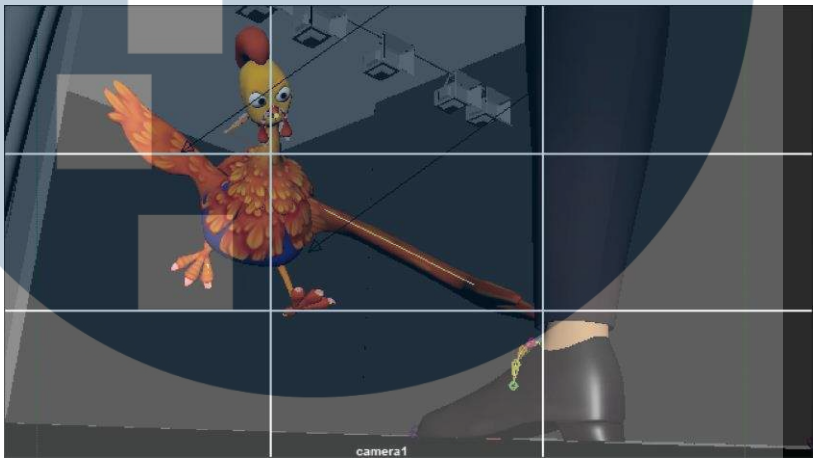
Eksplorasi selanjutnya ini penulis gambarkan dengan mencoba menerapkan *shot* dari film Dip n Dance. Dengan menempatkan Choky seperti pria di film Dip n Dance dan kaki Jodi sebagai stop kontak radio. Sudut kamera yang digunakan *low angle* untuk memperlihatkan Choky yang berkuasa dan memberikan kesan dramatis. Namun sayangnya dalam film Dip n Dance memiliki komposisi peletakkan kamera yang terbalik dengan milik penulis. Itu menyebabkan posisi Choky berada di sebelah kanan dan melanggar aturan 180° rule. Jadi penulis mencoba untuk melakukan eksplorasi lebih lanjut.



Gambar 3.19. Eksplorasi kedua *shot* 40
(dokumentasi pribadi, 2019)

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

Melalui acuan yang penulis coba terapkan, penulis melakukan eksplorasi selanjutnya dengan cara memindahkan peletakkan kamera sesuai dengan film penulis, sehingga Choky jadi berada di sebelah kiri *frame* dan Jodi sebaliknya. Setelah mencoba menerapkannya pada 3D tanpa adanya sudut kamera *low angle*, Choky jadi terpotong didalam *frame* dan jika jarak kamera di mundurkan maka jadi terdapat banyak ruang kosong yang tidak dibutuhkan.



Gambar 3.20. Eksplorasi ketiga *shot* 40

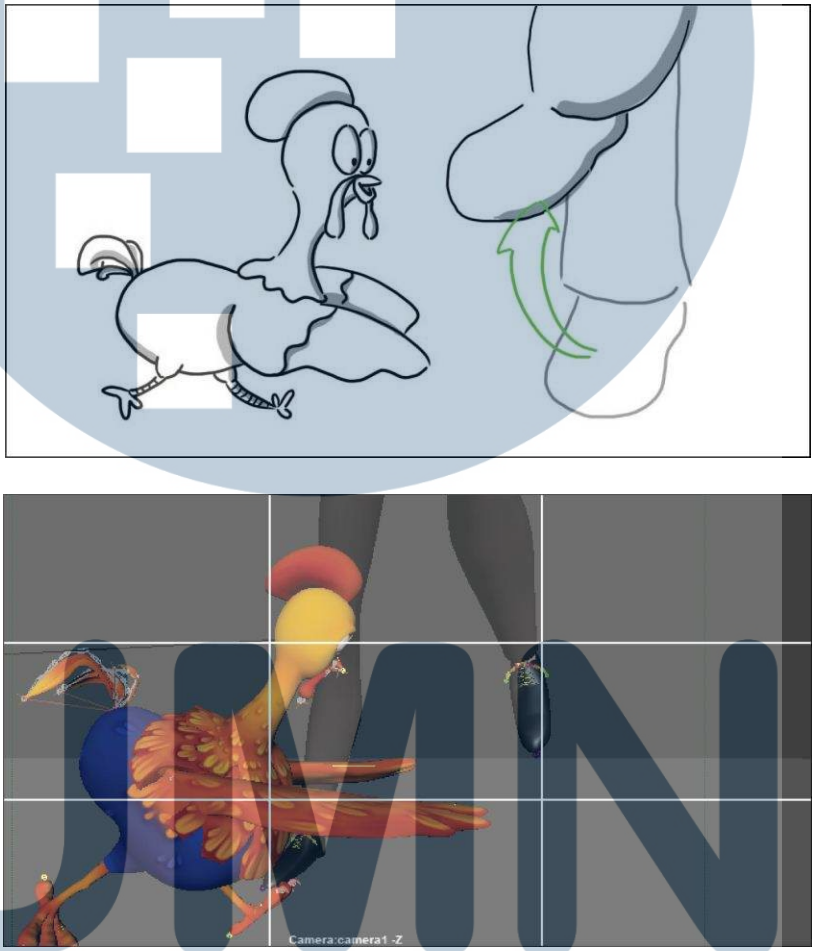
(dokumentasi pribadi, 2019)

E. Shot 41

Shot 41 merupakan *shot* terakhir mengenai rangkaian *shot* yang menggambarkan kegagalan Choky. Pesan yang ingin disampaikan pada *shot* ini adalah memberitahukan bahwa Choky gagal mendapatkan tali sepatu Jodi. *Shot* ini juga difokuskan pada memberitahukan informasi pada penonton berupa ekspresi atau tindakan kecewa oleh Choky. Dari yang sebelumnya diperlihatkan Choky yang bersemangat mengejar, lalu terkejut ketika tidak sesuai dengan perkiraan Choky yaitu kaki Jodi bergerak pergi dari tempat sebelumnya. Namun sikap yang dilakukan Jodi ini karena Jodi ingin terus

Perancangan Shot untuk..., Yolanda Joan Chrissanta, FSD UMN, 2019

melanjutkan tariannya yang merupakan tujuannya tanpa berusaha mengusir Choky karena tarian yang terus berlangsung apapun yang terjadi. Kegagalan ini juga diperkuat dengan memindahkan Choky dari yang sebelumnya berada pada sisi kiri *frame* sekarang berada pada kanan *frame* untuk menegaskan bahwa ada dituasi yang berubah.

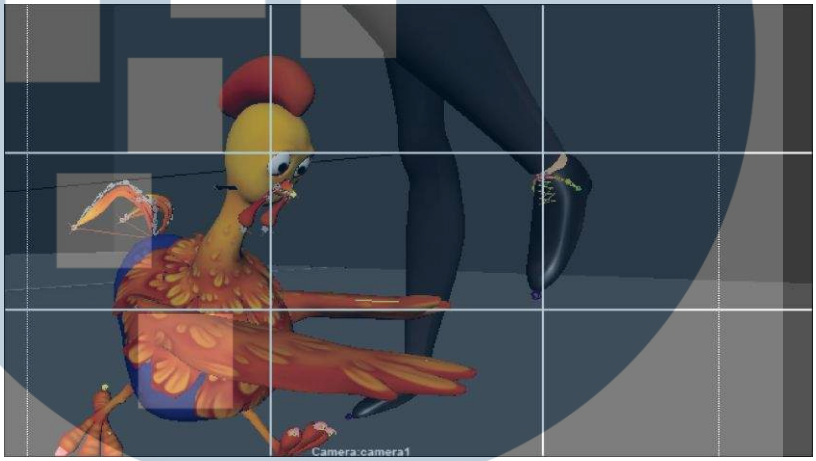


Gambar 3.21. Eksplorasi awal *shot* 41
(dokumentasi pribadi, 2019)

Rancangan pertama ini dirancang dari acuan film Black Swan yang dimana kedua *shot* ini memiliki kesamaan yaitu diambil dari sudut *medium long shot* terhadap Choky. Sudut *medium long shot* diterapkan untuk

Perancangan Shot untuk..., Yolanda Joan Chrissanta, FSD UMN, 2019

memperlihatkan kegagalan Choky dan penyebab kegagalan yaitu Jodi secara bersamaan didalam satu *frame*. Namun karena dirasa rancangan pertama ini tidak terlalu memperlihatkan ekspresi dari Choky dan itu merupakan faktor penting, maka dilakukanlah eksprolari berikutnya.

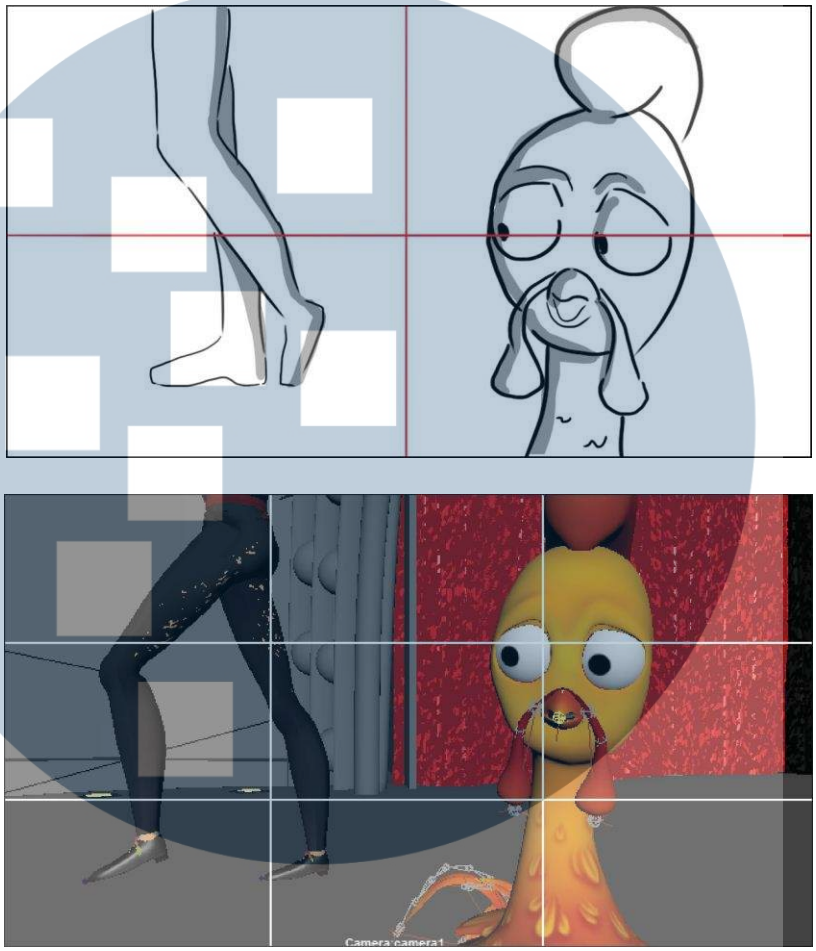


Gambar 3.22. Eksplorasi kedua *shot* 41

(dokumentasi pribadi, 2019)

Pada percobaan kedua ini, dilakukanlah perubahan pada sudut kameranya menjadi *¾ Front View* agar ekspresi dari Choky dapat tetap terlihat jelas. Pada acuan pada film Black Swan dan Dip n Dance juga keduanya menggambarkan kegagalan tokohnya dengan mengeluarkan tokoh dari dalam *frame*. Hal ini yang ingin diterapkan pula dalam *shot* 41 eksplorasi pertama dan kedua.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



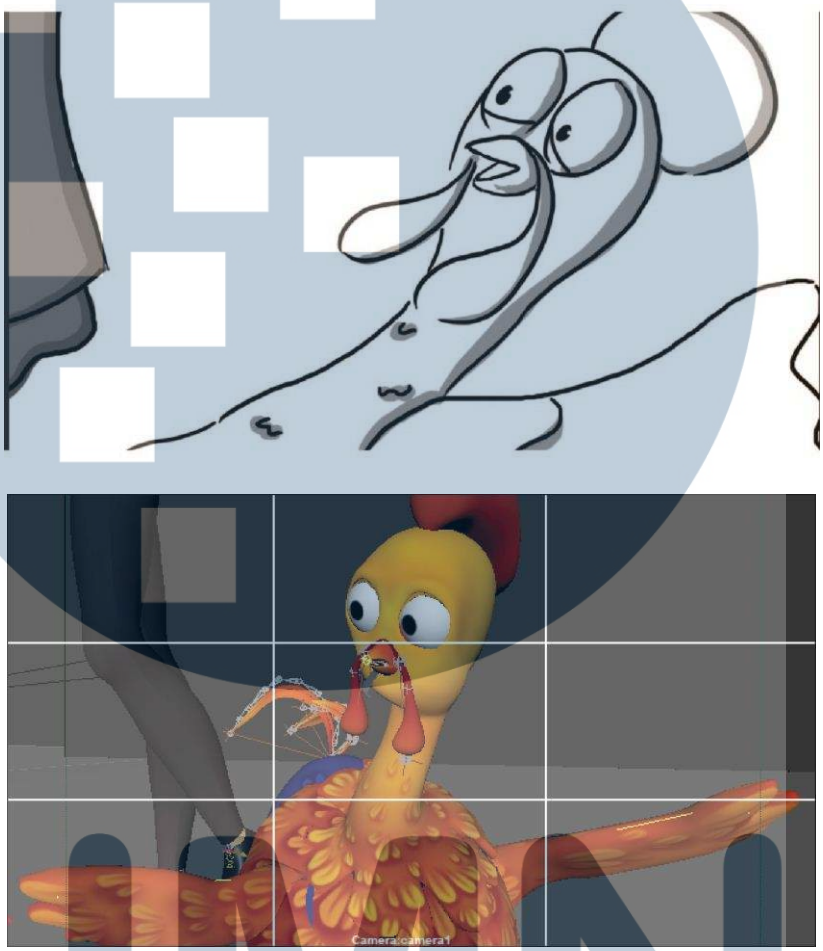
Gambar 3.23. Eksplorasi ketiga *shot* 41

(dokumentasi pribadi, 2019)

Rancangan ketiga ini ditangkap dengan menggunakan *close up* pada Choky dan Jodi hanya terlihat sebagian aja didalam *frame*. Pengaplikasian *shallow depth of field* juga dilakukan untuk membuat Choky lebih fokus. Tujuannya masih tetap sama yaitu menunjukkan kegagalan Choky. Namun pada *shot* ini penulis sudah tidak memperlihatkan adegan kegagalan dengan mengeluarkan tokoh dari dalam *frame* karena dirasa tidak efektif dan tidak benar-benar memberikan

Perancangan Shot untuk..., Yolanda Joan Chrissanta, FSD UMN, 2019

kepastian pada penonton. Jadi dibuatlah *close up* pada Choky dan dibarengi dengan siluet Jodi.

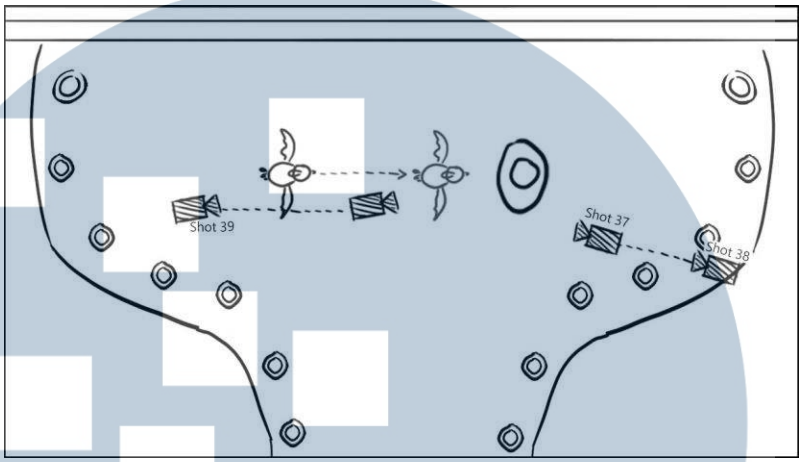


Gambar 3.24. Eksplorasi keempat *shot* 41

(dokumentasi pribadi, 2019)

Namun melalui rancangan ke tiga yaitu dengan menerapkan *balance* pada *shot* justru menimbulkan banyak ruang kosong. Jadi pada rancangan ke empat dan merupakan rancangan final ini diterapkanlah komposisi *unbalance* dimana tokoh Choky menjadi titik fokus. Tokoh Choky lebih ditekankan dan Jodi hanya terlihat sebagian dengan menerapkan teknik *shallow depth of field.*

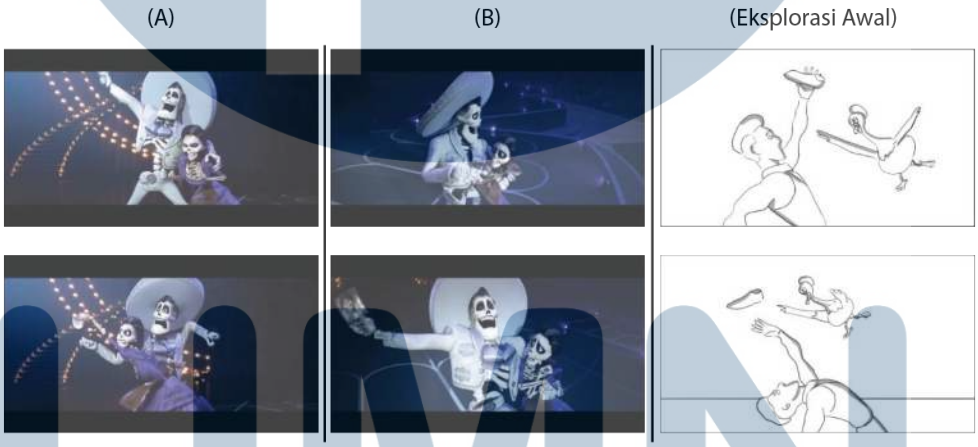
Perancangan Shot untuk..., Yolanda Joan Chrissanta, FSD UMN, 2019



Gambar 3.25. Denah Pergerakkan kamera

(dokumentasi pribadi, 2019)

3.4.2. Scene 4, Shot 57 - 58



Gambar 3.26. Referensi film terhadap sketsa eksplorasi awal Shot 57-58

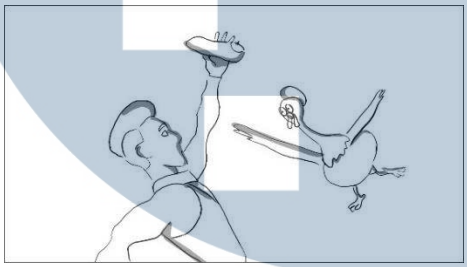
(dokumentasi pribadi, 2019)

Dalam perancangan *shot* 57 – 58 ini, penulis memulainya berdasarkan referensi film animasi yang memiliki adegan keberhasilan untuk mendapatkan yang di inginkan. Dalam ekplorasi awal ini penulis menerapkan teknik *medium long shot* seperti pada referensi. Namun *shot* ini dirasa monoton dan kurang cocok diterapkan pada film animasi penulis, salah satunya karena perbedaan ukuran pada

Perancangan Shot untuk..., Yolanda Joan Chrissanta, FSD UMN, 2019

kedua tokoh penulis yang memerlukan penyesuaian lebih agar dapat tertangkap oleh kamera sesuai dengan makna adegan yang ingin disampaikan. Maka penulis mencoba melakukan eksporasi lebih lanjut terhadap jarak kamera, sudut kamera, komposisi dan pergerakkan kamera untuk mempertegas kembali adegan keberhasilan yang dialami Choky dalam meraih tujuannya.

Tabel 3.8. Tabel Eksplorasi Awal *Shot* 57 - 58

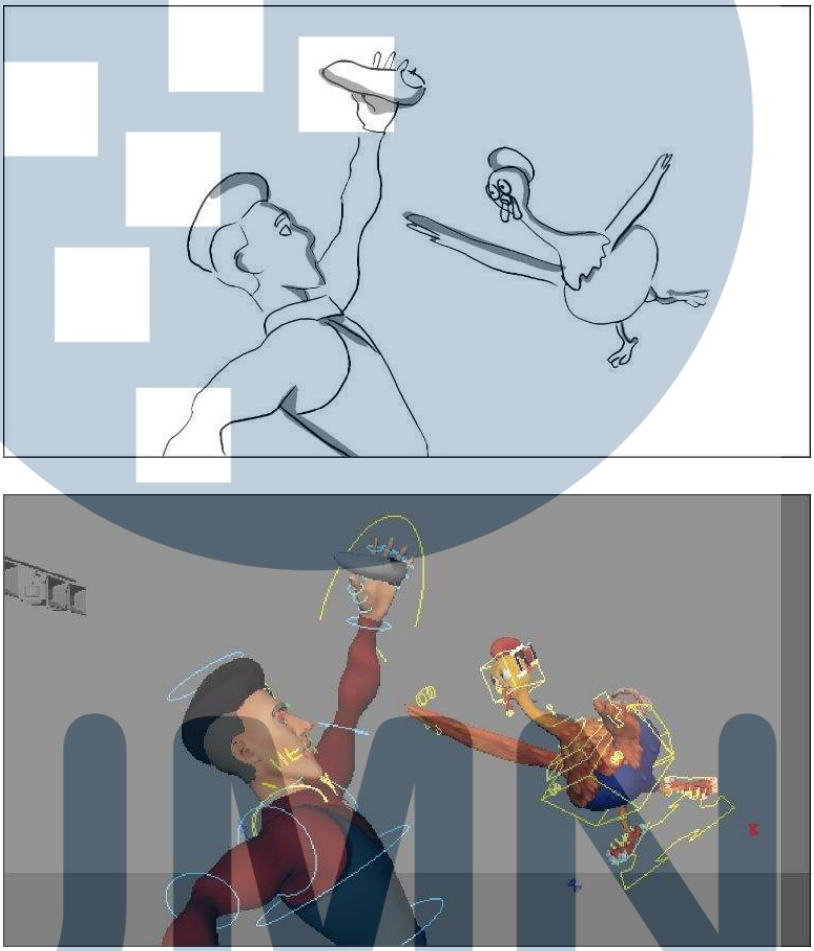
No	***Shot***	**Keterangan**
1.		*Shot* : 57 Scene : 4 Pergerakkan Kamera : *Steady* Sudut Kamera : *Neutral View* Jarak Kamera : *Medium Shot* Komposisi Kamera : *Balance*
2.		*Shot* : 58 Scene : 4 Pergerakkan Kamera : *Steady* Sudut Kamera : *Neutral View* Jarak Kamera : *Medium Shot* Komposisi Kamera : *Balance*

A. *Shot* 57

Setelah melakukan eksplorasi awal dengan menggunakan acuan referensi, dilakukan pengembangan terhadap eksplorasi awal tersebut. *Shot* 57 ini merupakan *shot* yang menceritakan Jodi yang sedang menari sambil

Perancangan Shot untuk..., Yolanda Joan Chrissanta, FSD UMN, 2019

memegang sepatunya mendapati Choky yang sedang terbang kearahnya. Jodi panik dan tidak sempat pergi menghinda, jadi Jodi menghindar dengan cara mendangakkan kepalanya. Hal yang ingin dicapai dari *shot* ini adalah usaha yang dilakukan Choky untuk mendapatkan targetnya yaitu sepatu Jodi.



Gambar 3.27. Perancangan awal *shot* 57
(dokumentasi pribadi, 2019)

Jika dilihat dari acuan film Coco keberhasilan digambarkan dengan menggunakan jarak kamera *medium shot* yang memotong dari pinggang hingga kepala tokoh. Kedua karakter tersebut terlihat sebagai *focal point* didukung dengan *blocking* yang diletakkan ditengah *frame* dan background

Perancangan Shot untuk..., Yolanda Joan Chrissanta, FSD UMN, 2019

yang hanya terlihat lampu-lampu panggung dan disorot dengan lampu sorot. Hal tersebut menjadikannya terlihat fokus dan memiliki ruang gerak yang luas dengan penggunaan jarak kamera *medium shot.* Berbeda dengan *shot* 37-41, pada *shot* 57 – 58 sepatu sudah berada di tangan Jodi jadi *shot* banyak menyoroti bagian atas dan wajah Jodi terlihat.

Gambar 3.28. Perancangan kedua *shot* 57
(dokumentasi pribadi, 2019)

Eksplorasi selanjutnya dilakukan dengan cara mejauhkan jarak kamera terhadap karakter Choky dan Jodi menjadi *medium long shot* terhadap Jodi. Perubahan jarak kamera dilakukan agar ruang gerak dari Choky dan Jodi

Perancangan Shot untuk..., Yolanda Joan Chrissanta, FSD UMN, 2019

menjadi lebih leluasa. *Shot* ini merupakan hasil pengembangan perancang *shot* 57 awal. Namun *shot* ini dirasa kurang memperlihatkan adanya suasana tegang dan tertekan. Maka pada eksplorasi selanjutnya penulis menerapkan teori *unbalance* pada *shot*.

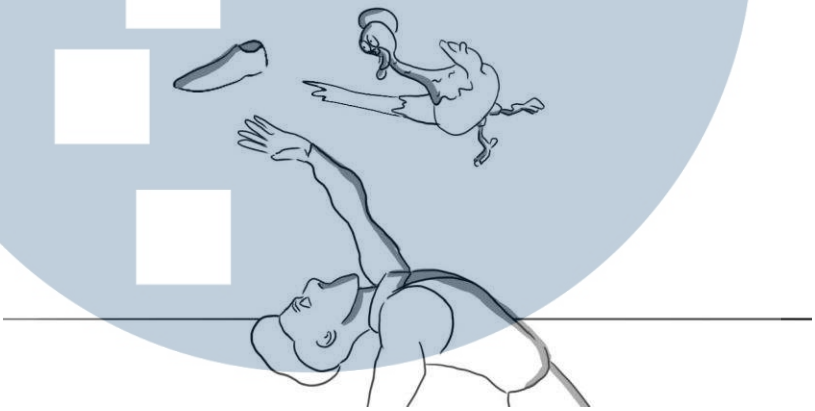
Gambar 3.29. Perancangan ketiga *shot* 57
(dokumentasi pribadi, 2019)

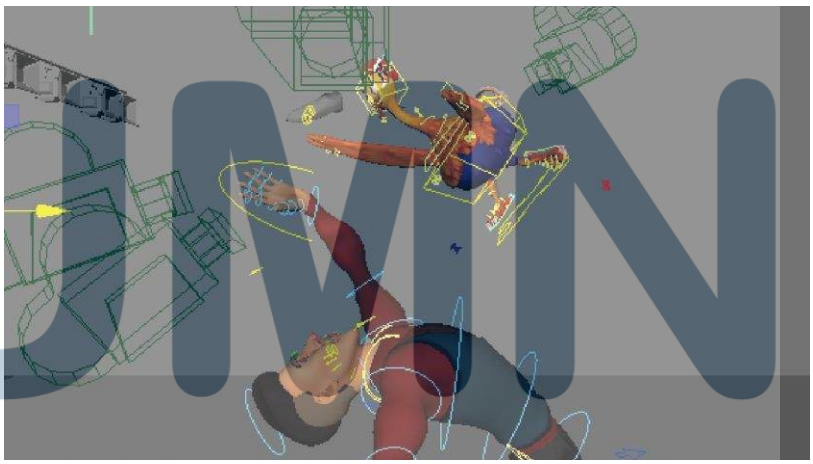
Kemudian, eksplorasi selanjutnya dilakukan dengan mengubah komposisi kamera dari yang sebelumnya *balance* menjadi *unbalance.* Hal tersebut semakin memperlihatkan suasana tertekan dan terancam kepada audiens. Eksplorasi *shot* ketiga diambil dengan menggunakan *profile view*. *Profile view*

Perancangan Shot untuk..., Yolanda Joan Chrissanta, FSD UMN, 2019

digunakan, karena *shot* tersebut dapat memperlihatkan kesan misterius dan membangun ketegangan akan keberhasilan Choky mendapatkan tujuannya. Walaupun mengubah jarak, sudut, dan komposisi kamera kedua karakter tetap menjadi *focal point* karena dukungan background, lampu sorot serta *depth of field* yang fokus kepada kedua karakter.

B. *Shot* 58



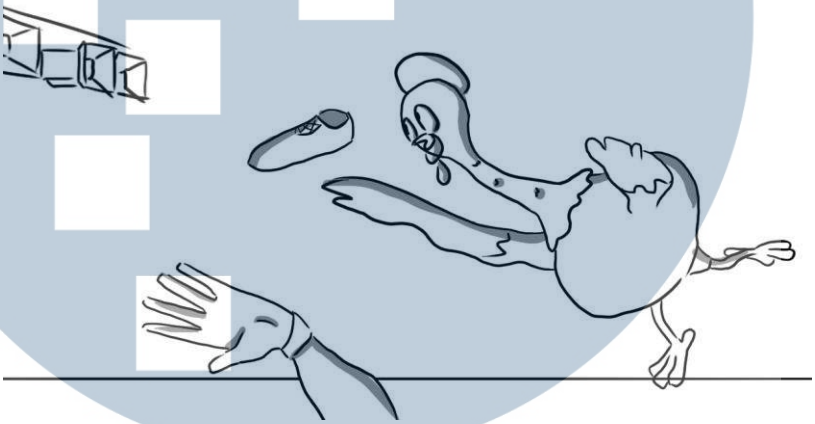


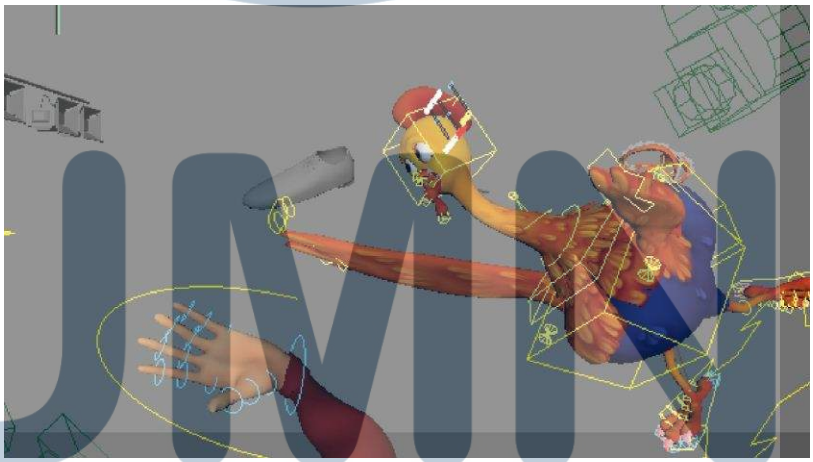
Gambar 3.30. Perancangan awal *shot* 58
(dokumentasi pribadi, 2019)

Shot 58 ini merupakan *shot* lanjutan dari pada *shot* 57 yang dimana pada *shot* 58 ini memperlihatkan detik-detik Choky berhasil untuk mendapatkan

Perancangan Shot untuk..., Yolanda Joan Chrissanta, FSD UMN, 2019

targetnya. Oleh karen itu, hal yang ingin dicapai pada *shot* ini adalah memperlihatkan keberhasilan Choky untuk mendapatkan tujuannya yaitu tali sepatu Jodi. Pada perancangan awal *shot* 58 ini penulis menggunakan salah satu adegan serupa yang terdapat pada film Coco sebagai acuan perancangan *shot* awal.





Gambar 3.31. Perancangan kedua *shot* 58
(dokumentasi pribadi, 2019)

Penulis menerapkan teknik jarak kamera *medium shot* sesuai dengan yang terdapat pada acuan. Dengan penerapan *shot medium shot* Jodi dan Choky

Perancangan Shot untuk..., Yolanda Joan Chrissanta, FSD UMN, 2019

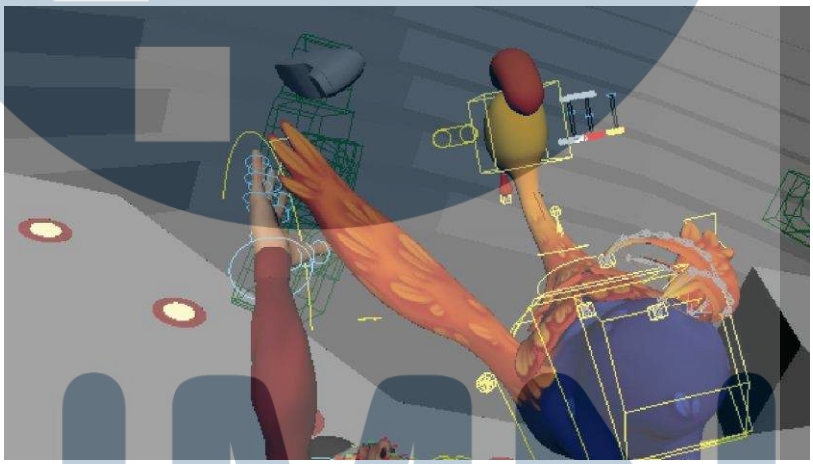
jadi terlihat sama didalam *frame*. Bahkan karena Jodi memiliki ukuran tubuh yang lebih besar Jodi masih terlihat dominan dibandingkan Choky.

Namun karena dirasa rancangan awal tidak dapat menyampaikan maksud dari *shot* dengan baik, maka pada eksplorasi selanjutnya ini penulis melakukan pemotong *shot* dengan mendekatkan jarak kamera menjadi fokus hanya kepada Choky dan sepatu. Mendekatkan jarak kamera ini dilakukan agar dari yang sebelumnya Jodi masih terlihat dominan, kali ini Jodi ingin dibuat seperti terintimidasi oleh Choky. Maka pada rancangan kedua ini Jodi hanya telihat tangannya saja. Hal tersebut agar kelemahan dan kegagalan Jodi tergambarkan melalui tangannya yang berada diluar garis *rule of third* dan keluar dari *frame* menurut acuan dari film Dip n Dance. Selain itu dengan mendekatkan jarak kameranya Choky dan tujuannya yaitu sepatu Jodi dapat lebih fokus lagi terlihat oleh penonton.

Setelah melakukan eksplorasi lebih lanjut terhadap rancangan kedua, penulis mencoba untuk memindah sudut kamera menjadi ¾ back view terhadap Choky. Hal tersebut dilakukan agar tidak monoton tedak memperlihatkan dimensinya jika dibandingkan *shot* rancangan ke 2 yang terlihat flat dengan *Neutral view*. Pada rancangan ke 3 ini penulis nemerapkan teknik *hitchcock rule* dimana Choky akan terlihat lebih dominan dibandingkan Jodi. Dari penggunaan teknik *hitchcock rule* penulis ingin memperlihatkan kekuatan Choky yang didukung dengan teknik *over the shoulder*. Namun karena penggunaan *high angle*

Perancangan Shot untuk..., Yolanda Joan Chrissanta, FSD UMN, 2019

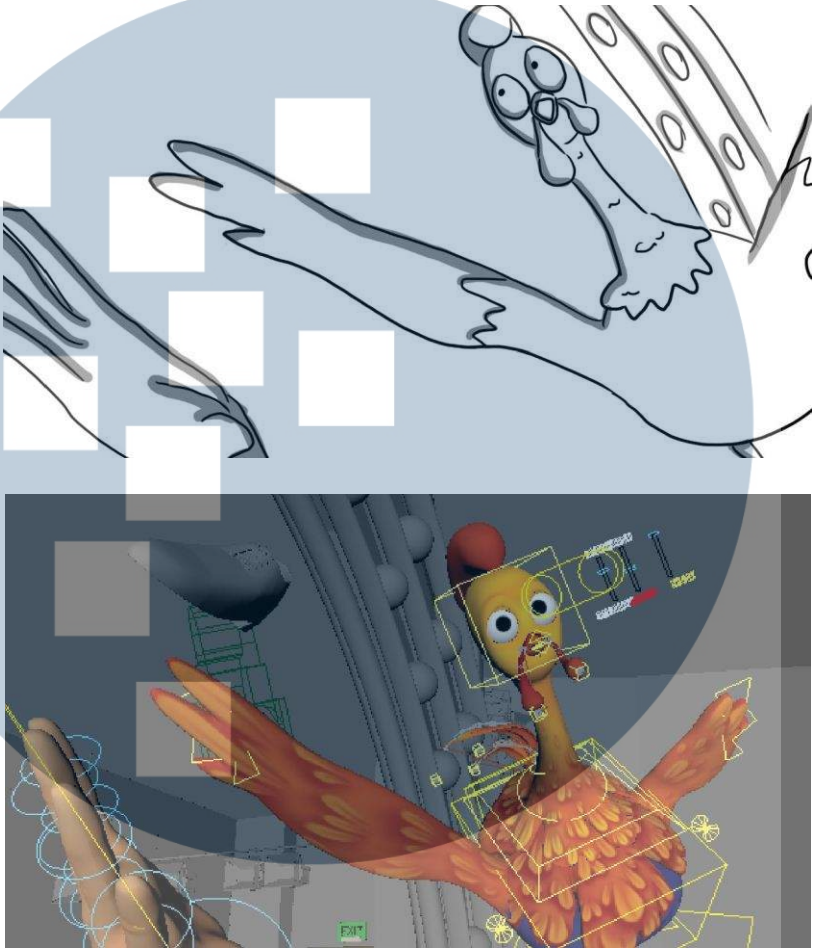
menyebabkan Choky terlihat lebih kecil dan dirasa kurang menguasai *frame*.



Gambar 3.32. Perancangan ketiga *shot* 58
(dokumentasi pribadi, 2019)

Shot diatas merupakan hasil pengembangan dari hasil eksplorasi 1 dan 2. Karena dirasa belum puas dengan rancangan 1-3 maka penulis mencoba mengeksplorasi kembali menjadi rancangan ke 4 yang diambil ¾ *front view* terhadap Choky. Jarak kamera yang digunakan adalah *medium close up* terhadap Choky. Dan jika dibandingkan dengan rancangan 1-3 disini Jodi hanya terlihat jari-jarinya saja.

Perancangan Shot untuk..., Yolanda Joan Chrissanta, FSD UMN, 2019



Gambar 3.33. Perancangan keempat *shot* 58
(dokumentasi pribadi, 2019)

Keberhasilan pada rancangan ketiga ini ditunjukkan dengan diperlihatkannya perbedaan kekuatan Choky yang menguasai *frame* dibandingkan Jodi yang hanya terlihat jari-jemarinya. Penerapan teknik *hitchcock rule* juga semakin memperlihatkan bahwa dalam adegan ini Choky yang lebih kuat hingga berhasil mendapatkan tujuannya. Didukung dengan acuan referensi dari film pendek Egg Change yang juga mengaplikasikan *low angle* dalam menggambarkan keberhasilan

Perancangan Shot untuk..., Yolanda Joan Chrissanta, FSD UMN, 2019