



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.

BAB III

METODOLOGI

3.1. Gambaran Umum

Proyek yang dibuat pada tugas akhir ini adalah film pendek animasi 3D yang berjudul “Mengejar Layangan”. Film berdurasi 5 menit dengan target penontonnya adalah anak-anak dan remaja. Film tersebut diharapkan dapat membuat penontonnya mengetahui ataupun mengenang kembali keseruan saat mengejar layangan. Usaha yang dilakukan untuk mendapatkan kembali layangan tanpa berpikir nilai yang harus dibayar. Film ini berisikan beberapa adegan pengejaran yang dilakukan oleh tokoh untuk mendapatkan layangannya. Dalam pengejaran, tokoh harus melewati rintangan yang dapat memperlambat mereka dalam pengejaran.

Perancangan *shot* untuk menggambarkan adegan pengejaran menjadi pembahasan dalam laporan ini. *Shot* pengejaran dibentuk dengan memasukan unsur sinematografi seperti angle camera, jenis *shot*. Lalu, penelitian dilakukan dengan menggunakan metode kualitatif. Pengumpulan data dari beberapa literatur mengenai dasar penggunaan kamera dan fungsi dari masing-masing jenis *shot*. Selain itu, mengamati film dengan adegan pengejaran yang kebanyakan bergenre action.

3.1.1. Sinopsis

Yudhi adalah seorang anak yang suka bermain di luar rumah. Pada suatu hari Yudhi pergi ke lapangan untuk menerbangkan layangan yang dimilikinya. Di

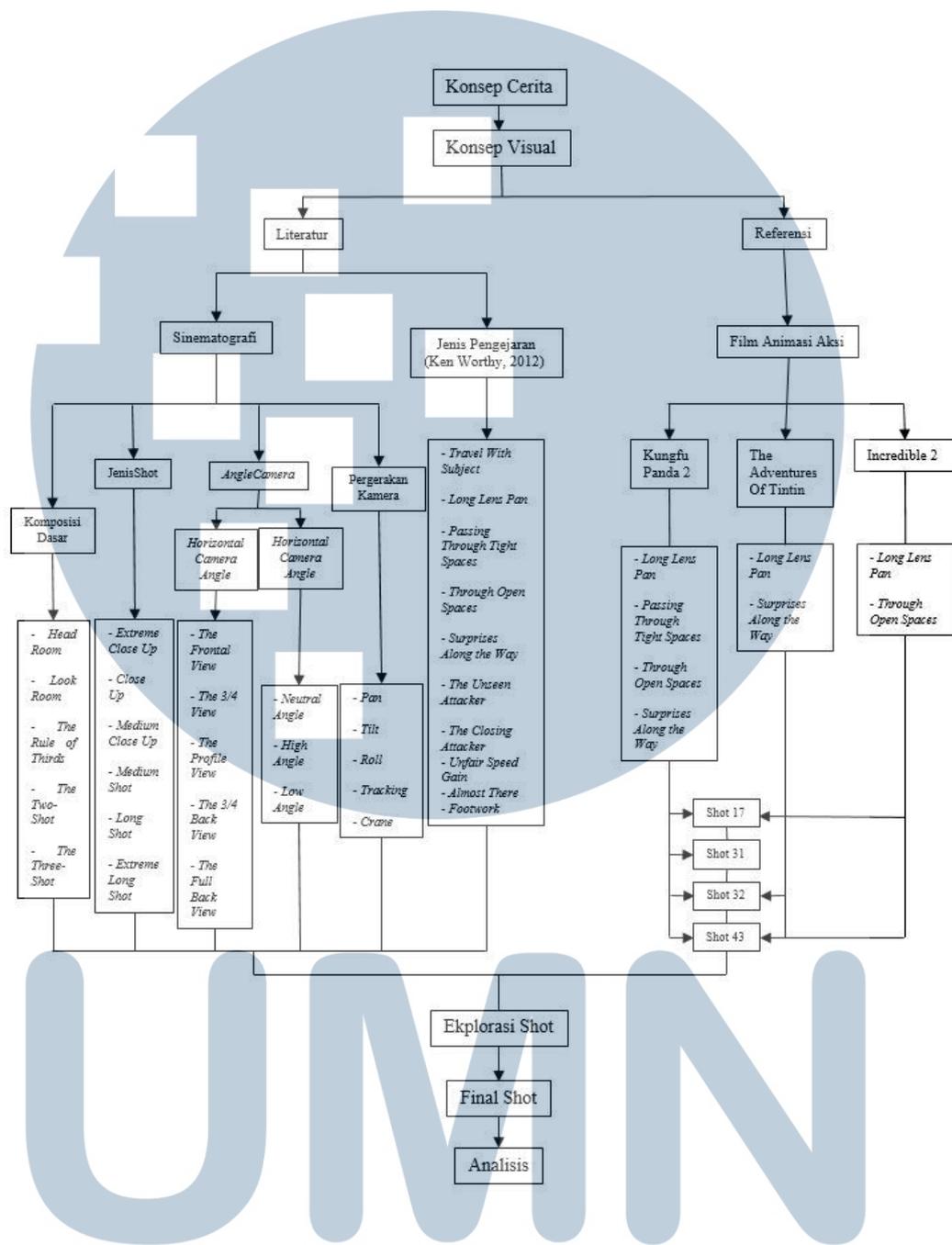
lapangan terdapat 3 orang temannya yang sedang bermain kelereng. Melihat Yudhi asik bermain layangan, ketiga orang teman Yudhi menghampirinya. Karena terlalu asik menambah tinggi layangan, Yudhi tidak sadar benang pada gulungannya habis dan tidak diikat. Mereka semua pun terkejut melihat layangannya yang terbang melayang jauh. Pengejaran mereka untuk mendapatkan kembali pun dimulai. Pengejaran tidak berlangsung mulus karena mereka harus melawati berbagai macam rintangan yang menghadang. Satu-persatu dari mereka pun mulai tersisih hingga menyisakan satu orang yang berhasil mendapatkan layangan.

3.1.2. Posisi Penulis

Proyek film animasi pendek berjudul “Mengejar Layangan” dikerjakan oleh kelompok beranggotakan 4 orang. Dalam kelompok, posisi yang ditempati adalah *director*. Tugas dari *director* adalah merancang *shot* agar pesan dari cerita dapat tersampaikan oleh penonton. Selain itu, *director* bertanggung jawab dalam menentukan teknik sinematografi yang dipakai seperti posisi penempatan kamera dan juga jenis *shot*. Penggunaan teknik dengan memperhatikan fungsi serta kesan yang akan ditimbulkan. Dalam laporan ini, perancangan *shot* dikhususkan pada adegan yang menggambarkan pengejaran.

3.2. Tahapan Kerja

Dalam proses perancangan *shot* terdapat tahapan yang telah dilalui. Tahapan tersebut disusun untuk memperlihatkan cara sebuah *shot* yang menggambarkan pengejaran dapat terbentuk.



Gambar 3.1. Tahapan Kerja

(Dokumen Pribadi)

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Pada awalnya kelompok menentukan konsep cerita. Mulai dari menentukan tokoh, konflik serta latar cerita. Konsep kemudian diubah menjadi cerita dalam bentuk *script* agar susunan dari cerita dapat dipahami dengan lebih jelas. *Script* ini menjadi acuan dalam membuat *shot*. *Script* mulai diubah kedalam bentuk visual melalui sketsa kasar yang menggambarkan rangkaian *shot*. Sketsa *shot* tersebut kemudian melalui tahapan eksplorasi. Sketsa *Shot* diubah berdasarkan penelitian melalui literatur yang membahas teknik sinematografi pada film. Selain itu, eksplorasi dilakukan dengan pencarian referensi film yang bergenre aksi ataupun memiliki adegan pengejaran. Setelah itu, *shot* mulai dirancang hingga membentuk visual sesuai dengan cerita. Dalam film pendek animasi 3d “Mengejar Layangan”, perancangan *shot* berguna untuk memperlihatkan aksi melalui adegan pengejaran yang dilakukan oleh tokoh utama Yudhi untuk mendapatkan layangannya. Mulai dari layangannya terlepas hingga dia dapatkan kembali. Berbagai rintangan yang dilalui dan cara untuk melewatinya, semua diceritakan melalui *shot* yang telah dirancang.

3.2.1. Konsep Shot

Setiap film tentunya memiliki pesan yang ingin disampaikan kepada penonton. Hal tersebut digambarkan melalui *shot* yang telah dirancang oleh pembuat film.

Pada perancangan *shot* film animasi pendek 3d “Mengejar Layangan”, *shot* yang akan menjadi pembahasan adalah *shot* 17, *shot* 31, *shot* 32, dan *shot* 43.

1. Shot 17

Shot ini merupakan adegan ketika Yudhi dan teman-temannya harus melewati hambatan portal. Hambatan tersebut merupakan langkah awal yang

harus dilalui mereka sebelum menemui hambatan ataupun gangguan lainnya yang lebih berat. Cara yang mereka lakukan untuk melewati portal tersebut dapat menggambarkan kemampuan dan usaha dari masing-masing tokoh.

2. *Shot 31*

Layangan yang terbawa angin mulai terbang semakin kencang dan semakin menjauh dari tokoh. Jalanan perumahan yang berbelok-belok membuat tokoh harus meningkatkan kecepatannya. Tokoh mulai mengeluarkan semua usahanya untuk mengejar ketertinggalan tersebut agar tidak kehilangan jejak dari layangan.

3. *Shot 32*

Pengejaran Yudhi, Kevin dan Wahyu mengalami perhentian. Pada adegan ini mereka berhenti bukan untuk istirahat, melainkan adanya sebuah hambatan yang mengganggu pengejaran mereka. Pengejaran mereka harus dihadap oleh sebuah tembok besar yang menutupi jalan mereka untuk mendapatkan layangan Yudhi kembali. Tembok besar tersebut menguji sejauh mana niat dari tokoh untuk tetap mengejar layangannya.

4. *Shot 43*

Setelah melalui tembok besar, Yudhi mencoba untuk kembali mengikuti layangannya. Pada *shot* ini, Yudhi tidak mengetahui bahwa dia harus melalui gang yang sempit. Bangunan pada gang tersebut mengganggu pandangan Yudhi sehingga dia tidak tahu sudah sejauh mana layangannya terbang. Yudhi bergegas untuk keluar dari gang tersebut dan mencoba menemukan kembali layangannya.

3.3. Acuan

Pada pembuatan film pendek animasi 3D “Mengejar Layangan”, ada beberapa film yang menjadi referensi dalam membuat *shot* khususnya pada saat adegan pengejaran. Film-film tersebut adalah Kungfu Panda 2 (2011), Tintin (2011), dan Incredible 2 (2018). Beberapa film tersebut menjadi acuan karena memiliki adegan pengejaran di dalamnya. Selain itu, alasan lainnya adalah karena tokoh protagonis yang menjadi pengejar. Lalu, dari kebanyakan jenis pengejaran Kenworthy (2013), tokoh protagonis berada pada posisi yang dikejar. Hal tersebut menyebabkan adanya perbedaan posisi tokoh antara jenis pengejaran Kenworthy (2013) dengan film yang dijadikan referensi. Namun terdapat beberapa aspek sinematografi dari adegan pengejaran dalam film referensi yang dapat diidentifikasi dan digolongkan sesuai dengan jenis pengejaran oleh Kenworthy (2013).

1. Kung Fu Panda 2 (2011)

Film Kung Fu Panda 2 menceritakan kehidupan seekor panda bernama Po setelah dirinya menjadi *dragon warrior*. Pada suatu hari Po dan kawan-kawannya mencoba mengejar bandit serigala yang membawa informasi untuk bos mereka yaitu Lord Shen. Pengejaran mereka terhenti setelah Po berhasil menangkap serigala tersebut. Namun, mereka tidak menduga penangkapan serigala terjadi di markasnya, sehingga Po dan kawan-kawannya berbalik ditangkap.

Latar tempat perkampungan dengan gang-gang yang tidak terlalu besar merupakan sebuah kesamaan dengan latar tempat pada film pendek animasi 3d

“Mengejar Layangan”. Selain itu, pengejaran yang dilakukan oleh Po dan teman-temannya melalui banyak warga dan juga anak-anak yang menjadi rintangan tersendiri bagi mereka. Pengejaran dilakukan dengan hati-hati agar tidak ada warga yang terluka. Hal ini dapat menjadi acuan dengan mengobservasi cara *director* dari Kungfu Panda 2, merancang *shot* pengejaran dengan latar tempat perumahan yang tidak terlalu luas dan juga terdapat rintangan.



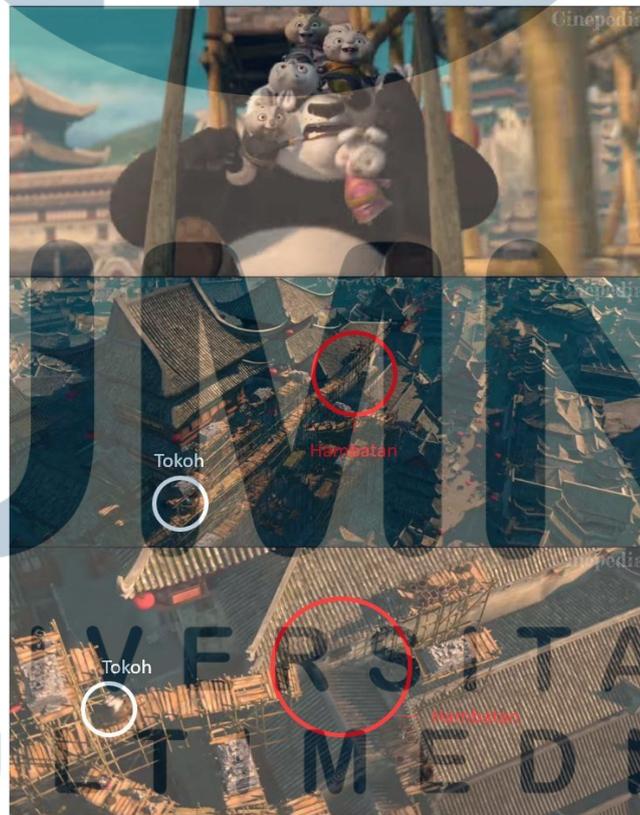
Gambar 3.2. Referensi *Passing Through Tight Spaces* pada film ‘Kung Fu Panda 2’
(Kung Fu Panda 2, 2011)

Adegan Po saat melewati gang sempit, merupakan jenis pengejaran *Passing Through Tight Spaces*. Efek ketegangan timbul karena pergerakan tokoh yang terbatas. Penempatan kamera pada bagian tengah membuat sisi bagian kanan dan kiri terisi penuh dengan dinding tembok. Selain itu, kamera yang berada di depan membuat gerakannya terlihat dengan jelas dan dapat diidentifikasi sesuatu yang sedang terjadi. Penonton dapat melihat Po yang sedang menyeimbangkan kendaraan yang dinaikinya agar tidak terbentur dengan tembok di sekitarnya.



Gambar 3.3. Referensi *Long Lens Pan* pada film ‘Kung Fu Panda 2’
(Kung Fu Panda 2, 2011)

Setelah itu Po harus menghindari warga yang dilempar oleh serigala ke depannya. Pada adegan ini *Long Lens Pan* digunakan untuk memperlihatkan tokoh yang sedang menghindari rintangan. Kamera yang berada di belakang warga, *panning* mengikuti Po yang bergerak secara refleks menghindari warga. Adegan yang berfokus terhadap Po untuk memberikan efek kagum karena hal yang dilakukannya.



Gambar 3.4. Referensi *Surprise Along The Way* pada film ‘Kung Fu Panda 2’
(Kung Fu Panda 2, 2011)

Pandangan Po yang terhalangi oleh anak-anak yang dilempar oleh serigala, membuat arah laju pengejarannya tidak terkendali. Ketegangan penonton mulai naik saat dia menyasar keluar dari jalur pengejaran, sedangkan Po membawa beberapa anak. Ketegangan semakin bertambah hingga sampai puncaknya pada saat Po terkejut melihat sesuatu yang ada di depannya sebelum penonton mengetahui hal yang membuat Po terkejut. Hingga kemudian *shot* memperlihatkan jalur kendaraannya yang terputus. Seperti pada *Surprise Along The Way*, ketakutan penonton diarahkan melalui ekspresi tokoh yang lebih dahulu terkejut, kemudian disambung dengan masalah besar yang dihadapinya.



Gambar 3.5. Referensi *Through Open Spaces* pada film 'Kung Fu Panda 2' (Kung Fu Panda 2, 2011)

Kendaraan Po yang hancur, membuat serigala bergerak lebih cepat. Kemudian Po meminta bantuan dari temannya untuk memberikan dorongan agar lebih cepat. Penggunaan kamera pada Po dan serigala memperlihatkan kecepatan dari masing-masing tokoh. Pada serigala, pergerakan kamera cukup lambat walaupun kecepatannya sudah cukup untuk meninggalkan Po. Sementara pada Po, pergereakkan kamera dibuat cukup cepat, yang membuat Po terlihat menyusul serigala.

2. The Adventures of Tintin (2011)

The Adventures of Tintin merupakan film yang bergenre aksi dan misteri. Film tersebut menceritakan tentang petualangan seorang wartawan muda bernama Tintin yang ditemani oleh Snowy anjing kecilnya. Dalam petualangannya, Tintin dan Snowy juga bertemu dengan Kapten Kapal Karaboudjan SS yang akan menjadi teman mereka bernama Kapten Haddock. Mereka bertiga mencari informasi mengenai harta karun melalui potongan kertas yang diselipkan pada 3 kapal. Pencarian mereka bukan merupakan hal yang mudah karena harus menghadapi musuh yang bernama Sakharine.

Pada film The Adventures of Tintin, terdapat scene Tintin, Snowy dan Kapten Haddock berusaha mendapatkan potongan kertas dari kapal terakhir. Kertas tersebut dibawa oleh Sakharine sehingga terbentuklah adegan kejar-mengejar untuk memperebutkan potongan kertas tersebut. Ketegangan bertambah karena mereka melewati perumahan dengan beberapa bangunannya hancur. Hal tersebut menyebabkan banyak sekali rintangan yang harus mereka lewati.



Gambar 3.6. Referensi *Long Lens Pan* pada film 'The Adventures of Tintin'
(The Adventures of Tintin, 2011)

Adegan yang dipilih untuk observasi adalah saat Tintin, Snowy, dan Kapten Haddock mulai memperebutkan potongan kertas ketiga yang dibawa oleh Sakharine. Tintin yang berusaha kabur dari kejaran Sakharine karena sudah berhasil membawa potongan kertas yang diperebutkan. Kendaraannya bergerak cepat menjauhi musuhnya. Pada layar, Tintin bergerak dari arah kanan menuju ke kiri seperti pada jenis pengejaran *Long Lens Pan* yang membuat tokoh melintas di depan layar. Kemudian, seekor elang yang terlihat dari *background* bergerak menuju ke kamera. Elang tersebut ingin merebut kertas yang dibawa oleh Tintin. Pergerakan dari elang memberikan ketegangan karena berhasil mengejar Tintin yang sedang kabur. Kamera yang digunakan adalah *long lens*, sehingga pergerakan yang perlu dilakukan adalah *pan*.



Gambar 3.7. Referensi *Surprise Along The Way* pada film 'The Adventures of Tintin'
(*The Adventures of Tintin*, 2011)

Kendaraan Tintin yang tiba-tiba berhenti membuat penonton berasumsi bahwa dia akan terkejar oleh Sakharine. Namun, hal yang membuat terkejut adalah adanya Tank yang membawa rumah melaju lebih dulu ke arah Tintin. Jenis pengejaran *Surprise Along The Way* diterapkan pada adegan ini. Hal yang

berbahaya muncul dari belakang tokoh ke arah kamera sedangkan tokoh tidak mengetahui sesuatu yang ada di belakangnya. Ketakutan terbentuk karena penonton memikirkan akan adanya tabrakan yang cukup keras dan tak terhindari karena tokoh yang tidak mengetahui bahaya tersebut. Komposisi pada layar membuat Tintin terlihat lebih kecil dan tidak seimbang. Rumah yang mengisi 2/3 layar terlihat sebagai sebuah hambatan yang besar dan cukup untuk mengejutkan penonton.

3. Incredible 2 (2018)

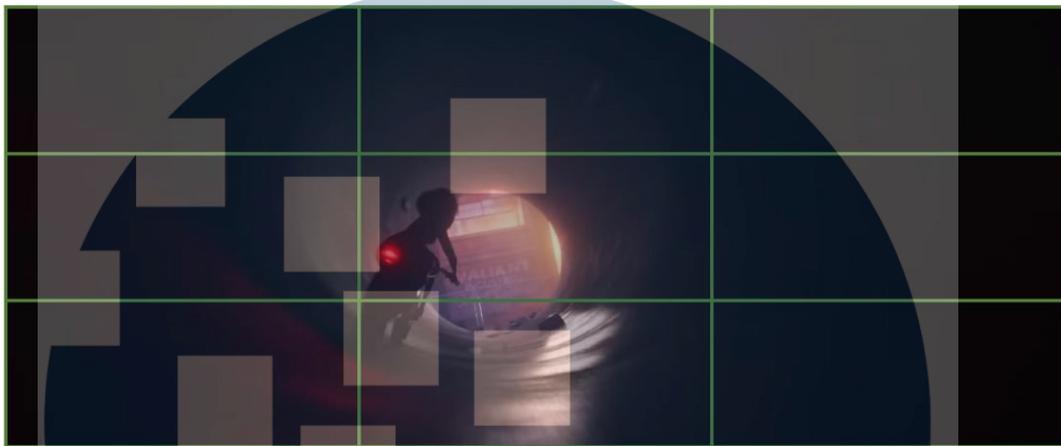
Incredible 2 merupakan film bergenre aksi yang menceritakan satu keluarga superhero. Tiap anggota keluarga memiliki kekuatan yang berbeda-beda. Sang ayah yang biasa dipanggil Mr. Incredible memiliki kekuatan yang mampu mengangkat benda dengan berat melebihi mobil. Lalu sang ibu, Mrs. Incredible memiliki badan yang lentur seperti karet, julukannya dahulu adalah Elastigirl.

Film Incredible 2 menjadi referensi karena memiliki adegan pengejaran di dalamnya. Adegan pada saat Elastigirl mencoba mengejar kereta yang melaju ke arah yang salah. Kereta tersebut membawa banyak penumpang yang akan mengancam nyawa mereka. Dengan motornya, Elastigirl mengejar dan mencoba untuk menghentikan laju dari kereta tersebut. Adegan tersebut menjadi referensi karena letak kereta yang lebih tinggi dibandingkan tokoh yang mengejar. Hal tersebut memiliki kesamaan dengan film animasi pendek “mengejar layangan” karena objek layangan yang lebih tinggi dari tokoh dan melintasi perumahan di bawahnya.



Gambar 3.8. Referensi *Long Lens Pan* pada film ‘*Incredible 2*’
(*Incredible 2*, 2018)

Pada saat mengejar kereta, Elastigirl harus melalui jalanan kota yang terdapat banyak kendaraan. Elastigirl dipaksa harus bergerak lincah melalui rintangan tersebut. Ketegangan mulai bertambah saat ada persimpangan di depannya dengan banyak kendaraan yang melintas. Elastigirl kemudian menambah kecepatan, dan dengan kekuatannya dia melompati kendaraan-kendaraan yang menghalanginya. Pada saat tokoh melompat, penggunaan *Long Lens Pan* terlihat dalam adegan tersebut. Kamera fokus kepada tokoh yang memperlihatkan kehebatannya, dan membuat tokoh menjadi lebih dominan pada layar. Penggunaan *long lens* mengikuti pergerakan tokoh yang melintas dari kiri ke arah kanan layar. Komposisi pada layar memperlihatkan ruang yang cukup jelas antara Elastigirl dengan kerumunan mobil yang melintas. Hal tersebut menunjukkan adanya perbedaan kekuatan yang cukup jauh antara tokoh dengan rintangan yang di depannya.

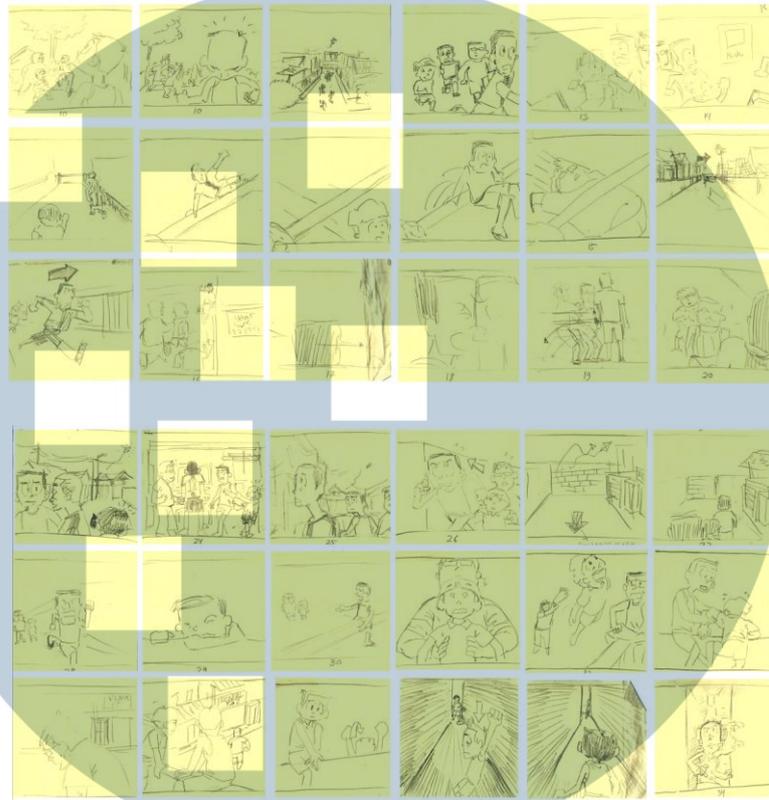


Gambar 3.9. Referensi *Passing Through Tight Spaces* pada film ‘*Incredible 2*’
(*Incredible 2*, 2018)

Adanya perbedaan jalur antara Elastigirl dengan kereta yang dikejarinya, membuat suasana ketegangan semakin meningkat. Tokoh harus selalu mencari jalan alternatif agar dapat mengejar kereta tersebut. Pada film, terdapat adegan tokoh harus melewati ruangan sempit. Ruang tersebut adalah lorong gelap yang dilalui Elastigirl untuk mempersingkat jalur. Komposisi dari lorong memenuhi bagian kiri, kanan, atas dan bawah layar, membuat pergerakan dari tokoh menjadi sangat jelas terlihat. Letak Elastigirl yang berada di bagian tengah, membuat pergerakannya menjadi fokus utama pada layar. Hal tersebut membuat adegan masuk ke dalam jenis pengejaran *Passing Through Tight Spaces*.

3.4. Proses Perancangan

Pada film animasi pendek “Mengejar Layangan”, proses perancangan *shot* diawali dari konsep cerita yang diubah menjadi *script*. *Script* tersebut kemudian dituangkan kedalam bentuk visual melalui sketsa-sketsa kasar untuk membentuk gambaran dasar *shot* pada film.



Gambar 3.10. Sketsa Awal *Shot*

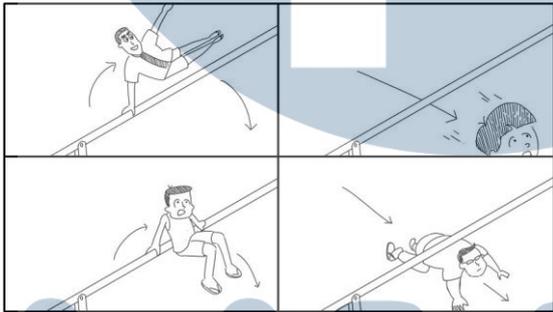
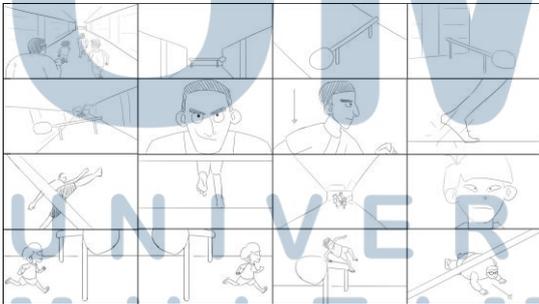
(Dokumen Pribadi)

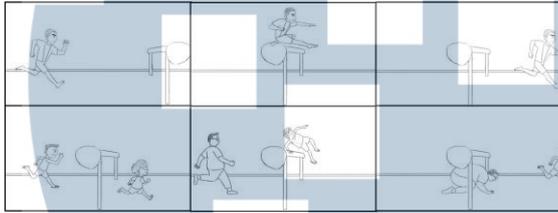
Pada gambar 3.7 merupakan proses perancangan *shot* pada scene 2 dan scene 3 yang melalui sketsa untuk memvisualkan cerita yang ada pada *script*. Sketsa tersebut digambar pada *sticky notes* dan disusun sesuai dengan alur cerita. Selain itu, sketsa *shot* menjadi gambaran awal untuk aksi yang dilakukan oleh tokoh serta penempatan tokoh di dalam frame. Sketsa tersebut akan melalui tahapan seleksi untuk mengetahui *shot* yang perlu dibuang ataupun ditambahkan. Setelah itu, sketsa diubah ke dalam *shot* digital dan membentuk sebuah *storyboard*. *Shot* tersebut akan melalui tahap eksplorasi yang didasari pada literatur serta referensi yang ada agar perancangan *shot* dapat menyampaikan informasi sesuai dengan cerita secara lebih mendalam.

1. *Shot 17*

Pengejaran Yudhi, Kevin, Wahyu dan Mahdi harus terhalangi oleh portal yang melintang. Portal tersebut berdiri kokoh pada posisinya, sehingga yang harus mereka lakukan adalah melewatinya sambil berlari agar kecepatan mereka saat mengejar tetap maksimal. Mereka melewati portal tersebut dengan caranya mereka masing-masing.

Tabel 3.1. Eksplorasi *Shot 17*

Shot 17	Teknis
 <p style="text-align: center;">Ekplorasi 1</p>	<p>Shot ini menggambarkan langkah awal mereka melewati rintangan. Posisi portal terlihat dari balik punggung tokoh yang sedang berlari. Portal tersebut terkesan kurang bermakna dan tidak terlihat.</p>
 <p style="text-align: center;">Ekplorasi 2</p>	<p>Pada <i>shot</i> terlihat mereka dihadang oleh sebuah portal. Penonton dapat mengidentifikasi bagian portal secara keseluruhan. Hal tersebut membuat portal seolah memiliki peran penting untuk menghentikan mereka. Masing-masing dari mereka dapat melewatinya. Selain pergerakan kamera yang sulit, rancangan</p>

	tersebut membuat <i>shot</i> menjadi kurang efektif.
 <p style="text-align: center;">Eksplorasi 3</p>	Objek portal yang melintang akan menghalangi pengejaran yang dilakukan oleh keempat tokoh. Posisi yang tetap dan kuat, merupakan hal yang mustahil untuk menyingkirkan portal tersebut. Keempat tokoh kemudian melewati portal tersebut dengan cara mereka masing-masing. Pergerekan tubuh mereka dapat terlihat jelas sehingga penonton dapat mengetahui cara mereka menganggapi portal tersebut.

Untuk memperlihatkan cara dari masing-masing tokoh saat melewati rintangan, perancangan *shot* pada eksplorasi 3 dilakukan dengan menerapkan jenis pengejaran dari Kenworthy (2012) yaitu *Long Lens Pan*. Penggunaan *Long Shot* yang memperlihatkan keseluruhan gerakan dari masing-masing tokoh saat melewati rintangan portal. Pada layar tokoh masih terlihat dominan dibandingkan dengan *background* karena terdapat 4 tokoh dalam 1 *shot*. Lalu, untuk memperlihatkan cara masing-masing tokoh mulai dari lari hingga melewati portal, teknik *pan* juga digunakan pada *shot* tersebut.

2. Shot 31

Layangan terbang secara tidak teratur karena terbawa oleh angin. Pandangan dari tokoh tidak boleh lepas agar tahu ke arah mana layangan tersebut pergi. Layangan yang terbang cukup jauh membuat Yudhi dan teman-temannya harus bergegas untuk mendapatkan layangan tersebut. Keadaan menjadi semakin tegang saat layangan bergerak semakin cepat. Pergerakan yang tidak beraturan serta lingkungan perumahan yang berkelok-kelok membuat Yudhi harus lebih serius untuk mengejarnya.

Tabel 3.2. Ekplorasi Shot 31

Shot 31	Teknis
 <p data-bbox="531 1541 679 1574">Ekplorasi 1</p>	<p data-bbox="922 1084 1358 1778">Ekspresi dari tokoh memberitahukan kepada penonton bahwa tokoh sedang fokus terhadap hal yang diinginkan. Gerakan yang terlihat melalui medium <i>shot</i> dapat memberikan informasi bahwa tokoh sedang berlari dengan sekuat tenaga. Namun, kekurangan informasi mengenai objek yang dikejar membuat <i>shot</i> kurang memperlihatkan pengejaran.</p>
	<p data-bbox="922 1800 1358 1944">Adegan memperlihatkan layangan yang sedang terbang semakin menjauhi tokoh yang</p>

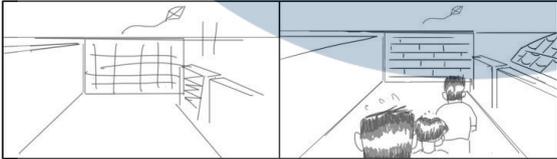
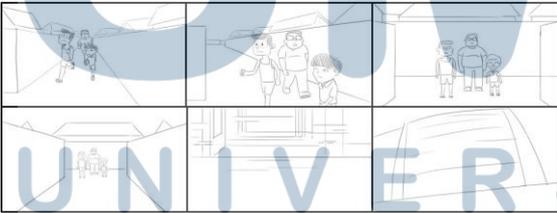
 <p style="text-align: center;">Ekplorasi 2</p>	<p>menejar. Layar yang cukup luas membuat arah gerak layangan menjadi terlihat. Lalu, tokoh yang terlihat sedang berlari seolah sedang menutup diri sehingga sesuatu yang dirasakannya tidak dapat diketahui oleh penonton. Hal tersebut menyebabkan efek misterius yang kurang cocok digunakan untuk pengejaran di tempat terbuka.</p>
 <p style="text-align: center;">Eksplorasi 3</p>	<p>Gerakan yang terlihat cukup jelas dari layangan saat bergerak semakin cepat dan menjauhi pengejar. Melihat hal tersebut tokoh kemudian mulai bergegas, sehingga menambah kecepatannya.</p>

Layangan yang semakin jauh memiliki pengaruh terhadap usaha yang dilakukan oleh Yudhi. Perancangan *shot* pada eksplorasi 3 menerapkan jenis pengejaran *Through Open Spaces*. Penggunaan 2 kamera untuk memperlihatkan Yudhi sebagai tokoh yang menejar, dan layang-layang yang semakin menjauhi Yudhi. Selain itu, adanya keterkaitan antara tokoh dengan objek. Objek seolah memiliki kuasa terhadap tokoh. Tokoh akan mulai menambah kecepatannya apabila objek yang dikejar semakin menjauh.

3. Shot 32

Shot ini memperlihatkan Yudhi, Kevin dan Wahyu yang sedang mengejar layangan. Pandangan mereka tertuju ke arah layangan, hingga mereka tiba-tiba berhenti karena terkejut dengan adanya tembok besar yang ada di hadapan mereka. Mereka tidak punya cukup waktu untuk mencari jalan lain sehingga satu-satunya jalan adalah dengan melewati tembok besar tersebut.

Tabel 3.3. Ekplorasi Shot 32

Shot 32	Teknis
 <p data-bbox="523 1279 671 1317">Ekplorasi 1</p>	<p data-bbox="906 936 1358 1413">Tembok besar yang sudah menunggu dari awal membuat penonton sudah tahu terlebih dahulu tentang hambatan yang akan terjadi. Efek yang ditimbulkan jadi tidak terlihat dan penonton dapat dengan mudah menebak kejadian yang akan terjadi pada <i>shot</i> tersebut.</p>
 <p data-bbox="523 1794 671 1832">Ekplorasi 2</p>	<p data-bbox="906 1433 1358 1962">Adanya keinginan yang cukup kuat oleh tokoh untuk mendapatkan layangan serta diperlihatkan melalui komposisi layar yang seimbang. Lalu, tidak lama kemudian niat mereka untuk tetap konsisten melakukan pengejaran mulai diuji setelah sesuatu yang mereka liat di depan mereka. Langkah mereka terhenti</p>

	oleh sesuatu yang dapat membuat mereka merasa tidak mampu. Hal yang membuat mereka berhenti adalah sebuah tembok besar yang seolah memiliki kekuasaan lebih di daerah tersebut.
--	---

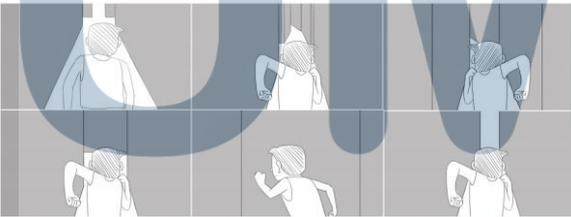
Pada perancangan awal Yudhi dan teman-temannya fokus untuk mengejar layangan. Saat mereka sedang fokus untuk mengejar tidak disangka terdapat tembok besar yang menghalangi. Penggunaan *medium shot* kurang memperlihatkan keseluruhan anggota gerak dari tubuh mereka saat sedang mengejar. Selain itu, kamera yang statis membuat adegan kurang memperlihatkan efek kejutan kepada tokoh. Penonton yang dibuat lebih dulu mengetahui masalah yang akan dihadapi dibandingkan tokoh yang fokus mengejar. Hal tersebut membuat adegan kurang menarik karena tembok besar yang menjadi rintangan terlihat kurang mengintimidasi mereka.

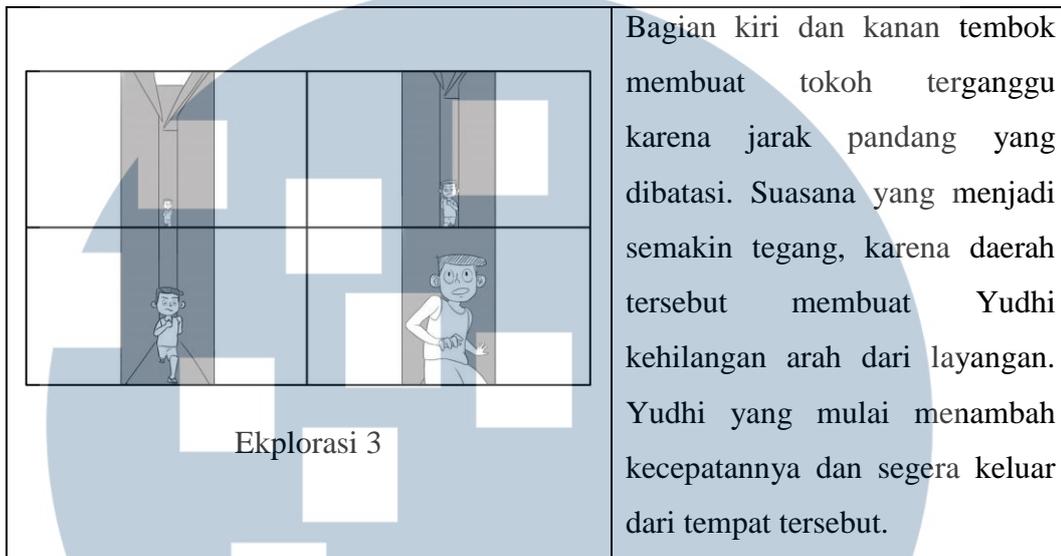
Pada eksplorasi 2, perancangan mencoba menerapkan jenis pengejaran *Surprise Along The Way* Kenworthy (2013). Penonton akan dituntun kepada tokoh yang berlari, hingga tiba-tiba berhenti karena terdapat sesuatu yang menghambat. Adanya jeda waktu sebelum memperlihatkan objek yang menghambat, membuat penonton menduga hambatan tersebut. Selain itu, penggunaan *low angle* untuk memperlihatkan tembok yang seolah sedang mengintimidasi mereka untuk mengurungkan niat mendapatkan layangan Yudhi kembali.

1. *Shot 43*

Setelah melewati tembok besar, Yudhi mulai mengejar kembali layangannya. Pada pengejarannya, Yudhi harus melewati jalan yang sempit, karena perumahan yang berdekatan. Pergerakan serta penglihatan Yudhi menjadi terganggu oleh dinding yang ada di sekelilingnya.

Tabel 3.4. Ekplorasi *Shot 43*

Shot 32	Teknis
 <p data-bbox="528 1211 679 1245">Ekplorasi 1</p>	<p data-bbox="919 864 1358 1339">Tokoh yang berada pada ruang gelap mencoba mencari jalan keluar agar dapat melihat kembali layangan yang akan dikejar. Komposisi yang kurang seimbang membuat tokoh terlihat kurang konsisten dan memiliki keraguan untuk mengejar layangan.</p>
 <p data-bbox="528 1722 679 1756">Ekplorasi 2</p>	<p data-bbox="919 1361 1358 1888">Tembok perumahan pada kiri dan kanan seolah yang menekan Yudhi sehingga dirinya dalam melakukan pengejaran. Yudhi yang memiliki keinginan kuat, tetap konsisten untuk mengejar kembali layangannya. Hal yang dilakukan Yudhi adalah tetap berlari mengikuti jalur hingga ke jalanan yang cukup terbuka.</p>



Yudhi yang harus berlari melewati gang sempit dan keluar dari tempat tersebut agar dapat mengikuti kembali arah layangannya. Penggunaan jenis pengejaran *Passing Through Tight Spaces* memperlihatkan pengejaran yang dilakukan pada ruang sempit. Tembok yang terlihat dominan pada *frame* membuat Yudhi seperti terhimpit, sehingga memperlihatkan dirinya tidak leluasa melakukan pengejaran. Pandangannya yang terhalang oleh tembok rumah yang berdempetan membuatnya harus mencari jalan ke tempat yang lebih luas terlebih dahulu untuk dapat melihat kembali layangannya yang terbang.

Penempatan Yudhi pada bagian tengah layar, membuat posisinya menjadi fokus dan pergerakannya terlihat dengan jelas. Kamera yang diletakkan pada bagian depan membuat ekspresi wajahnya terlihat dan dapat mengetahui sesuatu yang sedang terjadi.

2. Penggolongan *Shot* Pengejaran Pada Film Referensi

Pemetaan dilakukan untuk mengelompokkan adegan pada film yang menjadi acuan, dengan jenis pengejaran yang disampaikan oleh Kenworthy (2013). Selain itu, hal tersebut juga mempermudah proses identifikasi jenis pengejaran yang dilakukan pada *shot-shot* dalam film. Identifikasi tersebut berguna untuk menerapkan teknik sinematografi ke dalam perancangan *shot* pengejaran di film “Mengejar Layangan.”

Tabel 3.5. Penggolongan *Shot* Pengejaran Pada Film Referensi dengan Teori Kenworthy (2013)

Teori	Film	Adegan
Long Lens Pan	Mengejar Layangan (Shot 17)	Portal yang terletak pada posisi yang permanen membuat keempat tokoh harus melewatinya melalui bagian atas ataupun bagian bawah.
	Kung Fu Panda 2	Warga yang dilempar oleh serigala secara tiba-tiba ke depan Po membuat dia harus menghindarinya. Gerakan reflek Po membelokkan becak agar warga tersebut tidak terlindas.
	The Adventure of Tintin	Tintin yang berhasil mendapatkan potongan kertas, mencoba menjauh dari Sakharine. Tiba-tiba elang bergerak dengan cepat mencoba merebut kertas yang dipegangnya.
	Incredible 2	Suasana jalanan yang cukup ramai membuat Elastigirl harus lebih lincah dalam mengendarai motornya. Banyaknya kendaraan yang melintas pada persimpangan jalan membuatnya tidak punya pilihan lain selain melompat agar jarak kereta tidak semakin jauh.
Through	Mengejar	Layang Yudhi yang terbang mulai menjauh,

Open Spaces	Layangan (Shot 31)	sedangkan Yudhi yang mencoba mempercepat larinya agar dapat mengejar.
	Kung Fu Panda 2	Po yang mulai panik karena jarak antara dirinya dengan musuh mulai menjauh.
Surprise Along The Way	Mengejar Layangan (Shot 32)	Niat Yudhi dan teman-temannya untuk mendapatkan layangan harus diuji dengan adanya tembok besar yang menghadang mereka.
	Kung Fu Panda 2	Pandangan Po yang tertutup oleh beberapa bayi membuat dirinya menyasar ke jalur bangunan. Tanpa disati Po ujung dari jalur tersebut habis dan dia masih memegang beberapa anak-anak. Becak yang dikendarainya dengan cepat dia belokan.
	The Adventure of Tintin	Ketika di persimpangan, motor Tintin berhenti sehingga kepanikan terasa saat dia mencoba menyalakan kembali mesinnya. Tanpa disadari dari belakang terdapat sebuah bangunan dengan tank memaksa Tintin untuk terus maju.
Passing Through Tight Spaces	Mengejar Layangan (Shot 43)	Yudhi harus melewati gang sempit seusa dia melalui tembok besar. Dia kemudian bergegas untuk lebih cepat lagi agar tidak kehilangan jejak dari layangannya. Gang yang terdiri dari bangunan yang berdekatan, membuat jarak pandangnya terbatas.
	Kung Fu Panda 2	Serigala yang dengan gerakan tiba-tiba, berbelok melalui gang sempit. Karena gang tersebut terlewat Po meminta tolong temannya untuk membantu mengubah arah dari kendaraannya. Pergerakan Po yang berlebihan terlihat dengan jelas karena dirinya yang mendominasi pada gang tersebut.
	Incredible 2	Jalur kereta yang berada di atas kota membuat Elastigirl cukup kesulitan karena harus membagi

	<p>pandangannya ke jalan dan kereta. Ada momen ketika kereta tersebut melintas di atas gedung, sedangkan jalan Elastigirl tertutupi oleh bangunan. Dia kemudian mencari jalan yang se arah dengan kereta tersebut salah satunya masuk melalui gorong-gorong sempit.</p>
--	---

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA