



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

Motion comic ini mengisahkan tentang Friskie dan Goldilocks si kucing dan anjing yang ingin membeli eskrim tanpa membocorkan identitas Goldilocks, namun hal tersebut tidak berjalan dengan lancar. Karya ini memiliki durasi kurang lebih 5 menit. Karya yang dibuat penulis dalam laporan pembuatan ini adalah perancangan *shot* yang memvisualisasikan ketegangan action dalam aksi pelarian diri Friskie dan Goldilocks dari para polisi. Untuk mendukung perancangan dari *shot* tersebut, penulis melakukan pengumpulan data dengan studi literatur dan observasi film sebagai penguat teori dan referensi.

3.1.1. Sinopsis

Motion comic ini memiliki sinopsis sebagai berikut:

Suatu pagi yang biasa, Friskie yang sedang menonton tv ditemani segelas susu hangat diganggu oleh suara bell dari pengantar surat kabar pagi itu, layaknya rutinitas seekor anjing di pagi hari, Goldilocks berlari menuju pintu dengan kencang dan menabrak beberapa perabotan, mendengar itu Friskie berteriak memarahi Goldilocks untuk lebih berhati hati, namun tidak lama saat itu Goldilocks melompat dengan girang ke arah Friskie dan membuatnya jatuh dan tertumpah susu hangatnya. Friskie mengeluh sambil bertanya apa yang terjadi, ternyata Goldilocks menemukan sebuah kupon gratis 2 eskrim “HagenCatLato” eskrim yang paling terkenal di kota eskrim Mew Zealand. Friskie menolak ajakan

Goldilocks untuk membeli eskrim tersebut karna sangat beresiko besar untuk keselamatan identitas Goldilocks sebagai seekor anjing imigran, lagipula Friskie sangat malas untuk bepergian karna ia seekor kucing. Namun setelah memohon dengan muka yang memelas akhirnya Friskie dengan keluh kesah menyetujui ajakan Goldilocks.

Saat mereka akan menyebrangi jembatan penyebrangan menuju kota Mew Zealand, Goldilocks memencet sebuah tombol kecil pada transmisi mobil yang ternyata adalah sebuah tombol boost, seperti biasa Friskie hanya mengeluh dan meminta Goldilocks tidak mengulangi hal tersebut kembali. Setiba mereka di perbatasan seorang/seekor polisi kucing memberhentikan mereka untuk mengecek identitas, dengan agak terbata bata dan gugup Friskie menjelaskan tidak ada yang perlu di khawatirkan, namun sang polisi melihat wajah Goldilocks yang dicoret coret sebagai “penyamaran”, merasa ada yang janggal sang polisi menghubungi markas utama, namun Goldilocks langsung memotong pembicaraan dan memperlihatkan kupon eskrim mereka dengan spontan sehingga sempat memukul Friskie, Goldilocks memohon mereka hanya disini untuk menukarkan kupon eskrim favorit mereka, ternyata sang polisi juga seorang penggemar besar eskrim tersebut dan dengan senang hati langsung mempersilahkan mereka lewat.

Setelah tiba disana Friskie memasuki toko tersebut terlebih dahulu, dan langsung disambut dengan tendangan sebuah bola yang mendarat di mukanya, kedua anak kucing yang sedang bermain itu meminta maaf dan pindah keluar toko untuk bermain. Mereka berdua mengantri di belakang beberapa orang terlihat di meja kasir bertuliskan “*servng with smile*” namun raut wajah sang kasir tidak

ramah, saat antrian mereka mendapat giliran Goldilocks dengan cepat dari belakang ke depan Friskie. Setelah mendapatkan eskrimnya mereka berdua langsung bergegas menuju mobil, namun saat Goldilocks membuka pintu toko tersebut, bola yang sama menghantam wajah Goldilocks, Friskie dan kedua anak tersebut tercengang melihat wajah Goldilocks yang mengerikan akibat tinta spidol yang berantakan pada wajahnya, kedua anak tersebut takut dan berteriak ada monster kucing, dan membuat *security* datang, Goldilocks berusaha menenangkan mereka dan menjelaskan dirinya bukan monster kucing lalu melepas penyamarannya dan mengatakan dirinya hanyalah seekor anjing biasa. Mendengar pengakuan tersebut semua kucing di dalam toko itu terdiam, lalu Friskie berteriak menyuruh Goldilocks kabur, mereka kabur melalui jendela samping, masuk kedalam mobil dan segera meninggalkan toko tersebut.

Dalam perjalanan mereka pun dikejar oleh beberapa mobil polisi, sang polisi berteriak dengan pengeras suara agar Friskie menyingkir ke tepi jalan dan menyerahkan sang anjing pada mereka namun Friskie menolak mendengarkan mereka. Akhirnya sang polisi berhasil mendekat pada mobil Friskie dan melompat ke atas mobil tersebut untuk menghentikan mereka secara paksa, Friskie terkejut dan meminta Goldilocks untuk memakai salah satu senjata yang ada di belakang kursi untuk menghalau si polisi, dari serangkaian senjata yang tersedia pada kursi belakang Goldilocks memilih mengambil eskrim miliknya dan melemparkannya pada sang polisi, sang polisipun terpental kembali ke belakang dan meledak bersama dengan beberapa mobil lainnya, dengan mata tajam Goldilocks melihat dan berkata itu yang akan didapatkan untuk kucing yang rasis. Namun sang polisi

berhasil lolos dari ledakan dan kembali mengejar mereka, Friskie dan Goldilocks hampir lolos dari kota itu dan akan melewati jembatan penyebrangan pembatas kota tersebut, namun jembatan pemisah itu dinaikan untuk menghalau mereka lolos, Friskie mulai panik melihat sang polisi mulai mendekat, dan memacu penuh kecepatan mobilnya untuk meloncati jembatan pemisah itu, mobil polisi tersebut berhenti karena mereka tidak mau tercebur dalam laut pemisah kedua kota itu, namun saat akan meloncati jembatan tersebut, ternyata jembatan itu terlalu miring, dan akhirnya mereka malah menabrak dan menembus jembatan tersebut, saat mereka akan jatuh ke laut Goldilocks melihat sebuah tombol dan bertanya kegunaannya, lalu memencetnya, ternyata itu adalah tombol boost yang tadi ia tekan, dengan dorongan tambahan akhirnya mobil mampu menembus jembatan kedua dan berhasil menyebrangi kota itu dengan selamat, terlihat sang polisi berteriak akan menangkap Goldilocks dari sebrang jembatan.

Dalam perjalanan Friskie mengeluhkan kejadian yang menimpa mereka dan mobilnya, Goldilocks terlihat sangat sedih dan kecewa karena ia tidak bisa kembali membeli eskrim favoritnya, Friskie melihat Goldilocks dan kembali mengeluh sambil memberikannya eskrim yang baru, akhirnya Friskie memberikan eskrimnya untuk Goldilocks dengan persyaratan Goldilocks harus membersihkan rumah menggantikan jadwal bersih bersih Friskie.

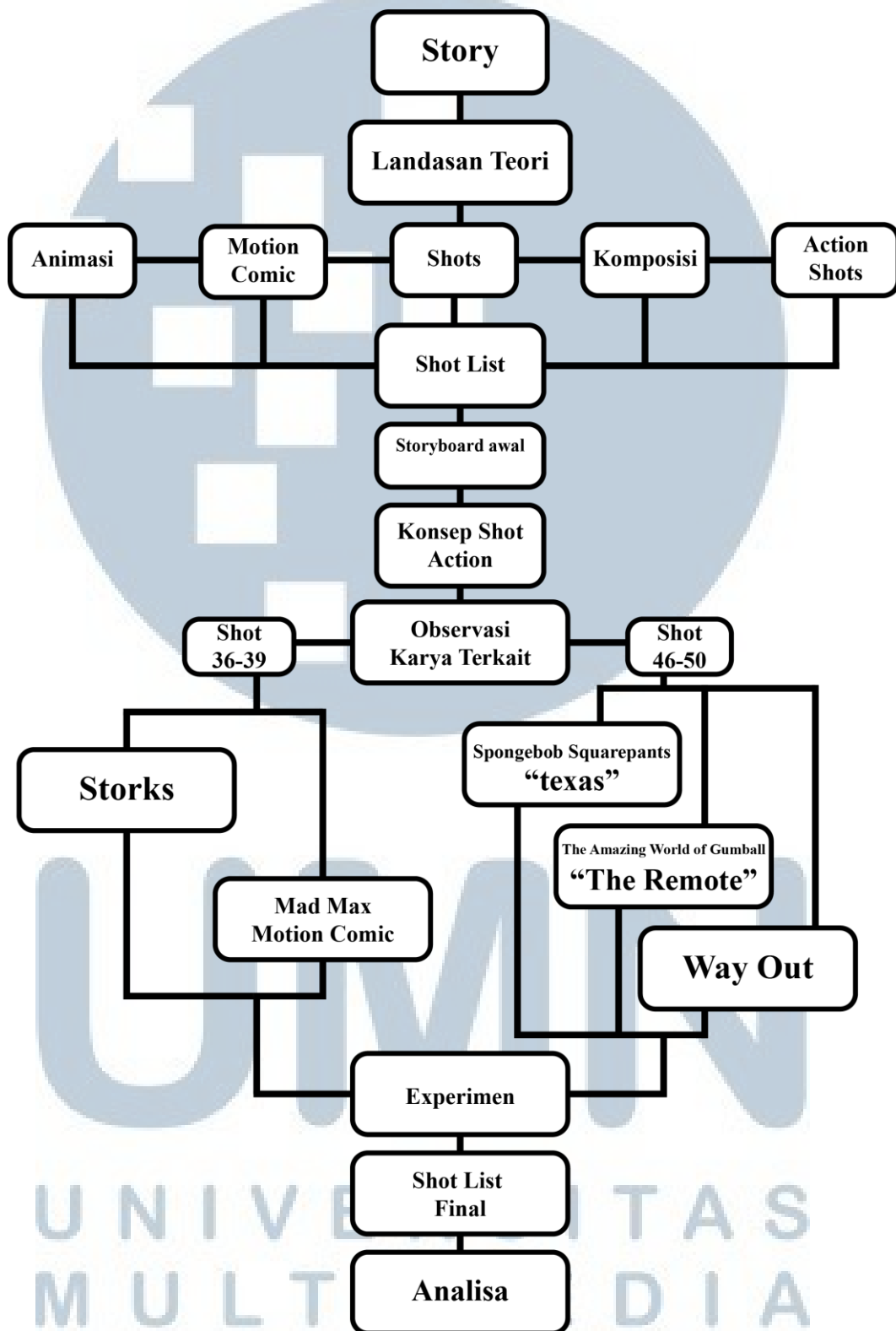
3.1.2. Posisi Penulis

Posisi penulis pada pengerjaan *motion comic* ini adalah sebagai *storyboard artist*. Penulis membuat dan menyusun keseluruhan *shot* yang akan digunakan pada *motion comic* ini selama proses produksinya.

3.2. Tahapan Kerja

Awalnya penulis memulai dengan membuat sebuah ide alur cerita yang akan dibuat untuk *motion comic* ini, lalu penulis mulai mengumpulkan landasan teori yang akan digunakan dalam perancangan *shot* yang akan dibahas, setelah penulis mengumpulkan teori yang dapat mendukung dalam perancangan *shot* bahasan, penulis akan mulai membuat daftar *shotlist* yang akan dibahas, dan menggabungkannya dengan *storyboard* dari keseluruhan cerita. Penulis lalu mulai mencari data dari studi literature mengenai *shot action* yang bisa mendukung dalam *shot* yang akan dirancang, penulis akan melakukan studi observasi dari karya karya yang telah ada untuk dijadikan sebuah referensi yang kemudian akan dibandingkan dan hasil dari kesimpulan tersebut akan dijadikan landasan dalam membangun *shot* bahasan.





Gambar 3.1. Tahapan Kerja

3.3. Konsep Shot

Pada perancangan *shot* dalam *motion comic* Friskie and Goldilocks, penulis ingin merancang *shot* yang dapat memvisualisasikan adegan *action* berdasarkan teknik *the closing attacker* dan *almost there* pada *shot*:

- 1) *Shot* 36-39 berisikan adegan sang polisi yang melompat ke atas mobil Friskie dengan sebuah hook untuk menghentikan mobil dengan paksa setelah sebelumnya Friskie menolak untuk menuruti permintaan para polisi untuk berhenti dan menyerahkan Goldilocks, adegan ini berlangsung hingga *shot* 48 dimana akhirnya Goldilocks berhasil menyingkirkan sang polisi dari atas mobil Friskie dengan menggunakan eskrim kedua yang mereka miliki.
- 2) *Shot* 46-50 berisikan adegan klimaks dari pengejaran dimana Friskie dan Goldilocks hampir berhasil untuk keluar dari daerah batas pengejaran polisi, namun jembatan pemisah itu ditarik untuk menghalangi jalan keluar mereka, Friskie memutuskan untuk menginjak gas dan maju dengan kecepatan penuh untuk melompati jempatan kayu tersebut, namun karena momentum mereka terlalu cepat, Friskie malah menembus jembatan kayu tersebut membuat lompatan mereka kurang jauh untuk menyebrang dan akan tercebur ke dalam laut pemisah antara wilayah tersebut.

3.4. Observasi Referensi

Setelah mempelajari film film yang akan dijadikan bahan observasi, penulis akan mengambil adegan yang memiliki kemiripan dengan adegan bahasan yang dibutuhkan penulis dalam perancangan *shot motion comic* Friskie and Goldilocks.

3.4.1 Storks (2016) Referensi Shot 36 - 39



Gambar 3.7. Referensi 1 untuk shot 36 The Closing Attacker

(Storks, 2016)

Shot diatas menceritakan Tulip dan Junior yang sedang berusaha melarikan diri dari segerombolan serigala yang ingin mencuri bayi yang mereka bawa, namun saat akan tiba di pesawat mereka tulip terjatuh pada sebuah lubang membuat para serigala tepat berada di belakangnya, namun saat sang serigala hendak menerkam Tulip, Junior menarik Tulip dan membuat terkaman sang serigala meleset dan membuatnya terjatuh dalam lubang tersebut.

Adegan ini menggambarkan teknik *the closing attacker* yang menampilkan sang pengejar yang hampir menangkap atau bahkan berhasil menangkap sang tokoh, namun pada akhirnya sang tokoh dapat

melarikan/melepaskan diri dari cengkaman sang pengejar. Teknik ini mampu memberikan ketegangan pada adegan pengejaran. Mercado (2010) mengatakan sebuah *medium shot* mampu menampilkan detail ekspresi dan gestur tokoh dalam sebuah adegan, selain itu *medium shot* juga mampu menunjukkan informasi lokasi lebih detail dibandingkan dengan *close-up shot*. Dalam *shot* ini kita bisa melihat Tulip yang akan segera tertangkap oleh para serigala di belakangnya.



Gambar 3.8. referensi 1 untuk shot 39 *The Closing Attacker*
(*Storks*, 2016)

Kenworthy (2009) mengatakan untuk mengakhiri adegan ini dengan maksimal, akan lebih baik jika sang tokoh dapat keluar/mengeluarkan dirinya dalam situasi tersebut dalam waktu beberapa detik, membuat para audiens tidak sempat berpikir cara seperti apa yang akan dilakukan sang tokoh untuk keluar dari situasi ini, memberikan pada audiens kesan keputusasaan dalam situasi terdesak, namun dapat melepaskan diri dengan cara yang terkadang kurang masuk akal tergantung akan kebutuhan genre dari film tersebut.

3.4.2 Mad Max Motion Comic (2013) Referensi Shot 36 - 39



Gambar 3.9. Referensi 2 untuk shot 36 *The Closing Attacker*

(Mad Max, 2013)

Shot diatas menceritakan tentang Max yang sedang melarikan diri dari pengejaran para warboy yang ingin merebut mobil miliknya, namun tidak lama saat pengejaran tersebut sebuah motor yang dikendarai salah satu warboy tersebut mendekat dan akan melompat menaiki mobil Max dan menangkapnya. Tidak berbeda jauh seperti *Storks*, pembuat karya ini juga menerapkan *the closing attacker* untuk meningkatkan ketegangan pada adegan pengejaran ini, meski situasi yang ditampilkan pada kedua film ini berbeda.

Dalam *shotnya* pembuat karya juga menggunakan *medium shot* dalam menampilkan adegan, yang cukup untuk memberikan informasi tentang sang tokoh yang dikejar, situasi lingkungan, dan juga sang pengejar. Dalam *shot* ini ekspresi wajah dari sang tokoh dan pengejar tidak dimunculkan, pembuat karya cukup menggambarkan situasi pengejaran mereka saja.



Gambar 3.10. Referensi 2 untuk shot 39 *The Closing Attacker*
(Mad Max, 2013)

Adegan ini juga diakhiri dengan sang tokoh yang berhasil melepaskan dirinya dari sang pengejar dengan cara yang spontan, Max membuka pintu kiri dan menghentikan mobilnya untuk menghentikan sang pengejar, membuat para audiens tidak sempat menebak cara Max untuk keluar dari situasi tersebut, dan melanjutkan pelariannya melewati medan yang berat.

3.4.3 Spongebob Squarepants “Texas” (2000) Referensi Shot 46 - 50



Gambar 3.11. Referensi 1 untuk Shot 46 *Almost there*
(Spongebob Squarepants, 2000)

Shot ini menceritakan Spongebob dan Patrick yang sedang berusaha memancing Sandy agar datang ke dalam Krusty Krab untuk mengobati rasa rindu Sandy pada kampung halamannya, agar Sandy mau mengikuti mereka Spongebob dan Patrick mengolok olok Texas agar Sandy marah dan membatalkan kepergiannya untuk mengejar mereka berdua. Namun tidak lama setelah pengejaran itu Sandy berhasil menangkap Patrick dan hampir menangkap Spongebob, *shot* ini menggambarkan teori *Almost There* dengan jelas, jika Spongebob tertangkap dan gagal mencapai Krusty Krab, Sandy akan pergi selamanya kembali ke kampung halamannya. Kenworthy (2009) menyimpulkan *almost there* adalah sebuah situasi yang menentukan akhir dari sebuah cerita/ pengejaran dimana tertangkap adalah sebuah kematian atau kegagalan dalam sebuah misi yang dilakukan.

Kesan kuat yang ditimbulkan dalam *shot* ini adalah sensasi hampir berhasil melarikan diri yang membuat ketegangan para audiens memuncak, adegan ini berbeda dengan *the closing atacker* yang memiliki tujuan untuk mengagetkan audiens dengan senggolan ketegangan, *almost there* adalah sebuah puncak/klimaks dalam sebuah pengejaran.

Shot diatas menggunakan long *shot* memberikan informasi tentang lokasi/tempat/tujuan pada audiens. Mercado (2010) mengatakan bahwa sebuah *long shot* adalah *shot* yang digunakan untuk memberikan informasi tentang sebuah tempat, terkadang *shot* ini juga melibatkan tokoh didalamnya, namun *shot* ini jelas digunakan agar para audiens dapat lebih fokus dengan sebuah lingkungan ketimbang tokoh di dalamnya.

Pembuat karya membuat *shot* ini untuk memberitahu pada audiens bahwa Spongebob sudah mendekati tujuan akhir dari pelariannya, sedangkan Sandy yang sudah tipis akan menangkapnya menggambarkan sang pengejar yang menghambat sang tokoh untuk mencapai tujuan akhirnya.



Gambar 3.12. Referensi 1 untuk Shot 50 Almost there
(Spongebob Squarepants, 2000)

Shot ini diakhiri dengan berhasil/gagalnya sang tokoh dalam mencapai tempat tujuannya, dalam film ini Spongebob digambarkan melompat menuju pintu Krusty Krab dengan diikuti tali laso Sandy yang mengejanya dari belakang, *Shot* dalam adegan ini dibuat close-up karna sang pengarang ingin menunjukkan ekspresi dari sang tokoh, dan seberapa dekatnya ia dengan keberhasilan dan kegagalan dalam waktu yang sama.

3.4.4 The Amazing World of Gumball (2012) Referensi Shot 46 - 50

Cuplikan *shot* yang dilampirkan di bawah menceritakan tentang Nicole yang berusaha melarikan diri dari kejaran suami dan anaknya yang ingin merebut remote yang baru ia beli dari super market untuk menonton tv dirumah, dalam

akhir pelariannya Nicole harus melewati palang parkir yang menghalangi jalan keluarnya, anaknya yang bernama Gumball berteriak ia akan menjadi contoh orang tua yang buruk jika tidak membayar parkir sebelum keluar, dengan tergesa gesa dan panik Nicole berusaha mencari uang kecil untunk membayar biaya parkirnya sambil tetap berlari dengan cepat untuk menjaga jarak dengan anaknya.



Gambar 3.13. Referensi 2 untuk Shot 46 *Almost there*
(*The Amazing World of Gumball*, 2012)

Shot di atas digambarkan dengan long *shot* dengan detail cahaya yang menyinari ujung jalan yang gelap sebagai tanda jalan keluar, *shot* ini memfokuskan sebuah gardu parkir yang menutup menggambarkan halangan akhir yang memisahkan Nicole dengan jalan keluarnya. Ketegangan *Almost there* dari adegan ini digambarkan dengan Nicole yang harus menemukan uang kecil untuk membayar biaya parkirnya dengan waktu yang singkat, kegagalan dari pelariannya akan membuat remotenya terebut dan ia tidak bisa memenangkan microwave baru dari acara quiz tv yang akan menelponnya malam itu.

Scene ini diakhiri dengan Nicole yang semakin dekat dengan pembatasnya dengan kebebasan, *shot* dibuat close-up yang memfokuskan sebuah slot koin

tempat membayar biaya parkir dengan gardu parkir yang mulai tertutup, *almost there* ditutup dengan sebuah ketegangan yang menggantung, tepat sebelum pada akhirnya sang tokoh akan lolos dari pengejaran, ataupun gagal/tertangkap oleh sang pengejar.



Gambar 3.14. Referensi 2 untuk Shot 50 *Almost there*
(*The Amazing World of Gumball*, 2012)

3.4.5 Way Out (2018) Referensi Shot 46 - 50

Shot yang diambil pada adegan ini menggambarkan Leo dan Vincent yang sedang melarikan diri dari kejaran para polisi yang akan menangkap mereka, pada akhir pelariannya mereka harus melewati sebuah rintangan akhir yang berat yaitu melompati sebuah jurang yang jauh dan dalam, dimana mereka akan berhasil lolos jika berhasil, dan kegagalan benar benar memiliki arti kematian.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.15. Referensi 3 untuk Shot 46 Almost there
(Way Out, 2018)

Hampir sama dengan karya karya sebelumnya, tujuan akhir yang ingin dicapai oleh sang tokoh digambarkan jauh dengan tokoh, namun dalam karya ini *shot* yang digunakan adalah *over the shoulder* dari sang tokoh. Menurut Mercado (2010) *shot* ini digunakan dalam sebuah percakapan dimana *shot* akan bergantian antara tokoh yang sedang berdialog, ataupun sang tokoh utama yang sedang melihat sesuatu, dalam kasus untuk karya ini, berbeda dengan *shot point of view* (POV) yang menonjolkan objek yang dituju dari sudut pandang sang tokoh, *over the shoulder* digunakan untuk memperlihatkan sebuah objek/tujuan dari sudut pandang sang tokoh, namun juga tetap memperlihatkan sedikit gestur dari sang

tokoh sehingga membuat kesan kedalaman sang tokoh dan objek menjadi lebih terlihat oleh audiens.



Gambar 3.16. Referensi 3 untuk Shot 50 *Almost there*
(Way Out, 2018)

Akhir dari *almost there* pada karya ini berbeda dengan karya sebelum sebelumnya, *shot* yang digunakan pada adegan ini adalah *long shot*, pembuat karya menggunakan *shot* ini untuk menonjolkan seberapa beratnya rintangan akhir ini yang harus dilewati, titik awal dan akhir dari tujuan yang akan ditempuh sang tokoh, juga gestur dari sang tokoh yang berjuang demi hidup matinya.

3.4.6 Shot 36-39 (The Closing Attacker)

Dalam perancangan *shot* ini penulis menggunakan salah satu adegan dari Film animasi *Storks* dan *motion comic* *Mad Max* sebagai referensi dalam perancangan *shot* ini, yang pertama dari film *Storks*, adegan dimana Tulip terjatuh dalam sebuah lubang es setelah tidak sengaja menginjak sebuah retakan es. Adegan closing attacker dalam *shot* ini engan menggunakan *shot over the shoulder*, untuk menggambarkan ketegangan dari sudut pandang Tulip. Penulis juga menggunakan

teori yang digunakan mccloud (2006) yaitu *choice of frame* yang digunakan untuk memberi audiens sebuah sense akan tempat, posisi, dan fokus dan dengan *worm eye view* untuk menunjukkan siapa yang sedang mendominasi keadaan, seperti pada film *Storks* para serigala mendominasi Tulip dalam *shot* ini.

Penulis juga menggunakan salah satu adegan pada *motion comic* *Mad Max* dimana sebuah motor datang mendekati max untuk menghentikannya dari pelarian, dalam *shot* ini menggunakan *medium shot*, untuk memfokuskan kejadian yang terjadi/akan terjadi pada sang tokoh, dan transisi digambarkan dengan perpindahan arah *shot*, dimana fokus yang diarahkan dari kiri lalu dipindah menjadi kanan, selain itu dengan adanya perpindahan *shot* ini, audiens secara tidak langsung sedang di informasikan bahwa Max sedang melakukan sesuatu untuk mengantisipasi sang pengendara motor tersebut.

FILM	SHOT	ANGLE	KOMPOSISI
Storks	<i>Medium long shot</i> (memberi gambaran sang penyerang sedang mendekat)	<i>High Angle</i> (membuat kesan sang tokoh yang terpojok)	<i>Rule of Third</i> (fokuskan situasi pada sang tokoh)

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

	<i>Medium Close-up</i> (memfokuskan sang tokoh yang berhasil kabur)	<i>3/4 Front</i> (memberi kesan sang tokoh kembali dalam kendali)	<i>Rule of Third</i> (mengarahkan fokus pada tokoh)
Mad Max	<i>Medium long Shot</i> (menggambarkan ketegangan situasi yang dihadapi tokoh)	<i>3/4 Front</i> (memfokuskan musuh yang mendekat)	<i>Rule of third</i> (mengarahkan fokus audiens pada adegan utama)
	<i>Medium Shot</i> (menekankan fokus pada sang tokoh dan pengejar)	<i>Left/Right Profile</i> (memfokuskan aksi yang dilakukan tokoh)	<i>Balance & Symmetry</i> (menunjukkan kekuatan sang tokoh)

Tabel 3.1. Tabel observasi *The Closing Attacker*

3.4.7 Shot 46-50 (Almost There)

Perancangan dalam *shot* ini penulis menggunakan beberapa film sebagai referensi dalam pembuatan *shot* ini, seperti Spongebob Squarepants episode “Texas”, The Amazing World of Gumball episode “The Remote” dan Way Out. Dalam film seri Spongebob penulis mengambil adegan dimana setelah beberapa saat Spongebob

dikejar oleh Sandy, Spongebob melihat Krusty Krab dengan *shot* Point of View dan Long *shot* sebagai penanda bahwa sang tokoh telah mendekati tujuannya, sesuai teori yang dituliskan oleh Mercado, teknik *almost there* harus juga diselingi dengan sebuah rintangan terakhir yang akan menentukan keberhasilan atau tidaknya sang tokoh dalam mencapai tujuannya, dalam *shot* ini sang penghalang itu digambarkan dengan Sandy yang sudah siap menangkap Spongebob dengan lasonya yang melingkar menyerupai Spongebob, *shot* ini diakhiri dengan *shot* Close-up yang memfokuskan pada ekspresi spongebob yang tertekan dan akhirnya melompat ke arah Krusty Krab dengan diikuti lemparan laso yang tepat berada di belakangnya.

Penulis juga menggunakan adegan yang ada dalam The Amazing World of Gumball episode “The Remote” dalam adegan ini Nicole digambarkan sedang melarikan diri dan hampir lolos dari kejaran suami dan anaknya, pintu kebebasan dalam adegan ini juga digambarkan dengan teknik *point of view* dan *long shot*, namun rintangan terakhir dari adegan ini digambarkan dengan menambahkan sedikit detail yaitu palang parkir yang menutup, menandakan ia harus melewati gerbang tersebut untuk lolos dari kejaran anaknya. *Shot* ini juga diakhiri dengan *shot close-up* namun yang menjadi fokus dalam *shot* ini adalah slot koin yang ada pada gardu parkir tersebut menggambarkan sang penghalang akhir ketimbang sang tokoh.

Karya terakhir yang di observasi oleh penulis adalah Way Out, adegan dalam cerita ini menggunakan *shot point of view* yang membawa para audiens mengikuti ketegangan yang alami sang tokoh dalam mencapai tujuan akhirnya,

shot ini diakhiri dengan loncatan terakhir sang tokoh yang melompati jurang pemisah dirinya dengan kebebasan, *shot* dibuat dari samping dengan teknik *longshot*, titik fokus penonton digiring dari titik kiri atas menuju kanan bawah sesuai dengan *rule of third*.

FILM	SHOT	ANGLE	KOMPOSISI
Spongebob Squarepants “Texas”	<i>Long Shot</i> (memperlihatkan tujuan dan jarak tokoh pada tujuannya)	<i>3/4 Front</i> (menambah kesan dramatis <i>shot</i>)	<i>Balance & Symmetry</i> (memberi kesan kekuatan pada tempat tujuan)
	<i>Close-Up</i> (memperlihatkan ekspresi ketegangan tokoh)	<i>3/4 Front</i> (memperjelas gestur dan ekspresi tokoh)	<i>Look room</i> (memperlihatkan ketipisan keberhasilan dan kegagalan)
The Amazing World of Gumball “The Remote	<i>Long Shot</i> (memperlihatkan jarak antara tokoh dan penghalang terakhir)	<i>High Angle</i> (memberikan informasi tempat tujuan akhir)	<i>Rule of third</i> (mengarahkan fokus audiens pada penghalang akhir)
	<i>Close-up</i>	<i>Eye Level</i>	<i>Rule of Third</i>

	(memfokuskan bahwa sang tokoh semakin dekat dengan penghalangnya)	(memperlihatkan slot koin sebagai penghalang terakhir)	(fokus yang digambarkan tertuju pada palang parkir)
Way Out	<i>Long Shot</i> (memperlihatkan titik akhir tujuan dari sudut pandang sang tokoh)	<i>3/4 Front</i> (memberi kesan dramatis pada loncatan yang dilakukan)	<i>Rule of third</i> (memfokuskan sang tokoh, dan titik akhir tujuan sang tokoh)
	<i>Long Shot</i> (memaparkan rintangan berat yang dilewati tokoh)	<i>Left/right profile</i> (memperjelas jarak, aksi, dan lokasi)	<i>Rule of third</i> (memperlihatkan titik awal dan akhir tujuan)

Tabel 3.2. Tabel Observasi *Almost There*

3.5. Proses Perancangan

Pada perancangan *shot* dalam *motion comic* Friskie and Goldilocks ini, penulis mengumpulkan data seperti teori literatur dan referensi yang sesuai dan berhubungan dengan topik perancangan *shot*, khususnya action. Setelah semua data data tersebut terkumpul, penulis akan langsung melakukan perancangan *shot* pada *storyboard* terlebih dahulu dan menentukan *shot* yang dapat memvisualisasikan adegan *action* yang berdasarkan teknik *the closing attacker*

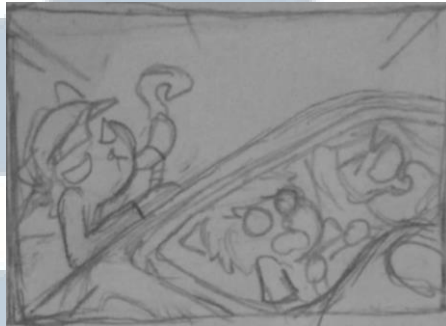
dan *almost there* yaitu pada *shot* 36-39 untuk *the closing attacker*, dan 46-50 untuk *almost there*.

3.5.1. Perancangan *Shot* 36-39

Shot ini berisikan adegan ketika sang polisi berhasil melompat menaiki mobil Friskie dan berencana untuk menghentikan mereka dengan paksa setelah sebelumnya melolak untuk menuruti peringatan sang polisi. Lalu akhir dari *shot* ini akan ditutup dengan Goldilocks yang akhirnya berhasil menyingkirkan sang polisi dari atas mobil Friskie. Penulis akan membuat dua alternatif untuk *shot* 36 dan 39 berdasarkan data yang didapat melalui hasil observasi pada karya terkait sebelumnya. Penulis akan bereksperimen dengan memperlihatkan sang pengejar yang berhasil mendekati tokoh, dan pada akhirnya sang tokoh dapat melepaskan diri dari cengkaman sang pengejar.

Alternatif pertama untuk *shot* 36 penulis menggunakan *medium shot* dengan angle 3/4 Front, dengan dibuat sedikit miring untuk menambah efek dramatis dengan posisi sang polisi berada diatas menandakan ia yang sedang mendominasi keadaan, dari segi komposisi penulis menggunakan *rule of third* dimana titik fokus akan berada pada sang polisi diatas, dan kedua tokoh dibawah kanan, *shot* ini tetap memfokuskan pada sang polisi yang akhirnya berhasil menggapai mereka dan siap menghentikan pelarian Friskie dan Goldilocks.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 3.17. alternatif 1 (36)

(Dokumentasi pribadi)

Dalam perancangan *shot* alternatif kedua penulis menerapkan teknik *medium shot* dalam adegan ini dengan *low angle* untuk memperjelas keadaan keseluruhan dan memperlihatkan gestur dari ketiga tokoh dalam *shot* ini dengan lebih jelas, *shot* ini jika dilihat memiliki komposisi yang berbentuk menyerupai bentuk segitiga membuat sang polisi berada diatas menandakan sang pengejar yang mendominasi. *Shot* ini lebih menonjolkan gestur dan ekspresi pada tiap karakter.



Gambar 3.18. alternatif 2 (36)

(Dokumentasi pribadi)

Hasil Akhir dalam perancangan *shot* 36 pembuka dari *the closing attacker* ini penulis memilih *shot* alternatif yang ke kedua dimana komposisi dalam *shot* ini

dibuat dengan *eye level shot* untuk memperjelas keadaan yang terjadi, gestur dari ketiga tokoh dalam frame ini, dan komposisi yang membentuk segi tiga membuat sang polisi lebih terkesan mendominasi keadaan, membuat Friskie dan Goldilocks lebih tertekan dalam *shot* ini.



Gambar 3.19. hasil akhir 36

(Dokumentasi pribadi)

Dalam adegan penutup untuk adegan the closing attacker *shot* ke 39 ini, penulis juga membuat dua adegan alternatif dimana sang tokoh akhirnya mampu melepaskan diri dari sang pengejar. Dalam alternatif pertama penulis menggunakan *medium long shot* untuk memperlihatkan ledakan yang terjadi, komposisi *balanced* yang digunakan dalam *shot* ini memberikan kesan kelegaan karena sang pengejar akhirnya tersingkirkan dari cengkraman yang setidaknya untuk saat ini.

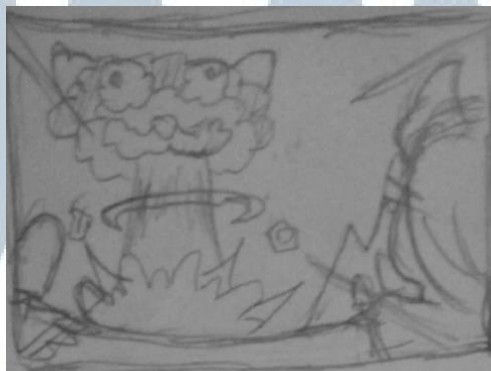
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 3.20. alternatif 1 (39)

(Dokumentasi pribadi)

Alternatif kedua untuk penutup scene ini dibuat dengan *shot over the shoulder* untuk membuat adegan terlihat dari sudut pandang Goldilocks, dalam penggambarannya Goldilocks dibuat lebih besar dan tinggi menggambarkan ia berhasil membalik situasi dan memegang kendali dalam situasi. Komposisi yang dipakai dalam *shot* ini adalah *rule of third* dimana fokus dari *shot* ini adalah Goldilocks dan ledakan di depannya.



Gambar 3.21. alternatif 2 (39)

(Dokumentasi pribadi)

Hasil akhir untuk *shot* ke 39 penulis memilih alternatif kedua dengan *shot over the shoulder* karena efek dramatis yang didapatkan pada *shot* ini lebih

tergambar dengan penyertaan Goldilocks dalam *shot* ini, membuat kejelasan bahwa sekarang ia lebih berkuasa dibandingkan alternatif pertama yang hanya menggambarkan bagian belakang dari mobil mereka.



Gambar 3.22. hasil final (39)

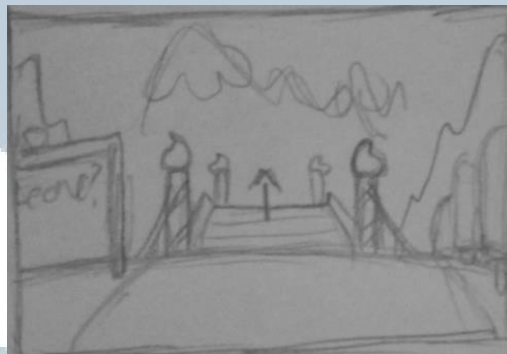
(Dokumentasi pribadi)

3.5.2. Perancangan *Shot* 46-50

Shot ini berisikan moment *almost there* dimana Friskie dan Goldilocks mendekati titik kebebasan mereka dari pengejaran para polisi, namun saat mendekati jembatan penyebrangan tersebut, jembatan penyebrangan itu dinaikan untuk menghalang mereka kabur dari wilayah tersebut, Friskie memutuskan untuk memaksimalkan kecepatan mobil dan melompati jembatan tersebut adegan *almost there* ini akan ditutup dengan Friskie yang pada akhirnya menjebol jembatan tersebut. Sama seperti pada *shot* sebelumnya, penulis akan membuat masing masing dua alternatif untuk *shot* 46 sebagai pembuka, dan 50 sebagai penutup.

Alternatif pertama untuk *shot* 46 ini diambil menggunakan *long shot* dengan *angle* kamera *point of view* yang menggambarkan sang tokoh sedang melihat tujuan akhir dan sedang berjuang untuk melewati sang penjaga terakhir yang membatasi mereka dengan kebebasan

Dalam alternatif pertama *shot* 46 ini, penulis menggambarkan *scene* menggunakan *medium shot* dengan *low angle* untuk mendramatisir adegan ini selain itu dengan *low angle* kita akan mendapat kesan bahwa jembatan ditembus oleh Friskie adalah jembatan yang besar, yang berarti terjatuh dari jembatan ini adalah akhir dari segalanya, komposisi yang digunakan dalam *shot* ini adalah *rule of third* dengan titik fokus mobil Friskie dan Goldilocks, dalam alternatif ini ekspresi dari Friskie dan Goldilocks terlihat panik untuk mendukung suasana ketegangan dalam adegan ini, *scene* ini lebih menonjolkan kejadian yang sedang terjadi yaitu mobil Friskie yang menembus jembatan penyebrangan ini.



Gambar 3.23. alternatif 1 (46)

(Dokumentasi pribadi)

Alternatif kedua untuk *shot* 46 ini diambil dengan sudut pandang yang lebih jauh yaitu *long shot* dan menggunakan *angle* kamera *left profile* yang menggambarkan detail lokasi peristiwa ini terjadi, *long shot* ini memberikan informasi bahwa jembatan yang mereka tembus adalah jembatan besar, kesan dramatis ini juga terwakilkan dengan ukuran mobil mereka yang menembus jembatan tersebut. Komposisi yang digunakan dalam *shot* ini juga menggunakan

komposisi *rule of third* yang bertujuan untuk menggiring fokus audiens pada mobil Friskie dan jembatan berlubang yang mereka tembus.



Gambar 3.24. alternatif 2 (46)

(Dokumentasi pribadi)

Sebagai hasil akhir penulis akhirnya memilih alternatif kedua karena *shot* yang digunakan pada alternatif kedua dapat membawakan kesan dramatis yang lebih memfokuskan adegan yang terjadi dibandingkan dengan menunjukkan ekspresi karakter, selain itu ujung jembatan sebrang juga terlihat sebagai penanda tujuan yang harus dicapai dalam lompatan yang Friskie lakukan. Kesan bahaya dari kegagalan lompatan ini juga tergambar, sama seperti pada alternatif yang pertama, fokus pada *shot* ini juga tetap terkomunikasikan dengan baik tanpa perlu memperlihatkan gestur dari Friskie maupun Goldilocks.



Gambar 3.25. hasil akhir (46)

(Dokumentasi pribadi)

Penutup adegan ini berada pada *shot* 50 dimana Friskie dan Goldilocks berhasil melewati jembatan pemisah kedua wilayah tersebut, namun diluar dugaan mobil mereka tidak meloncati jembatan tersebut, melainkan menembus jembatan tersebut, adegan ini berakhir tepat saat mereka menembus jembatan tersebut, membuat para audiens bertanya apakah mereka akan berhasil melewati jembatan tersebut atau tidak. Penulis membuat 2 alternatif untuk *shot* ini.

Alternatif pertama *shot* 50 ini dirancang dengan *medium long shot* dengan *angle* kamera 3/4 front menggambarkan jelas tempat kejadian juga adegan yang dilakukan, dan komposisi *rule of third* dengan mobil Friskie sebagai titik fokus, sisi lain jembatan dalam *shot* ini tidak ditunjukkan untuk memberikan kesan jarak yang mereka butuhkan untuk mencapai jembatan yang mereka tuju bterkesan jauh, dan memfokuskan pada jembatan yang bolong, dengan sungai pemisah yang menandakan konsekuensi dari kegagalan mereka jika tidak berhasil melompati jembatan tersebut.

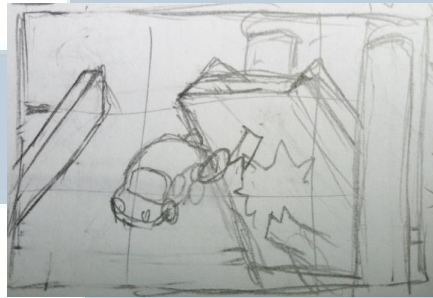


Gambar 3.26. alternatif 1 (50)

(Dokumentasi pribadi)

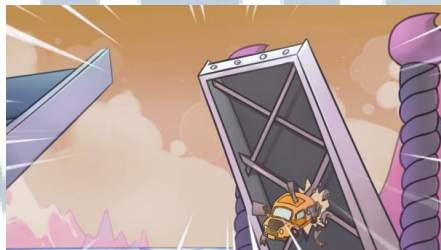
Alternatif kedua untuk *shot* 50 diambil lebih jauh dengan *longshot*, untuk memberikan audiens informasi tempat yang lebih detail, jembatan yang dituju pun diperlihatkan dalam alternatif ini, memberikan kesan perjuangan yang lebih

terasa, karena tujuan dari Friskie dan Goldilocks terlihat jelas, pengambilan angle dalam *shot* ini tetap menggunakan 3/4 front dengan komposisi *rule of third* untuk memfokuskan mobil Friskie yang menembus jembatan penyebrangan tersebut.



Gambar 3.27. alternatif 2 (50)
(Dokumentasi pribadi)

Hasil akhir yang dipilih oleh penulis untuk *shot* 50 adalah alternatif kedua dikarenakan pengambilan *long shot* pada adegan ini dapat memberikan efek dramatis karena lebih dapat menunjukkan perjuangan yang tinggal sedikit lagi, kesan ini juga dibantu dengan terlihatnya sedikit jembatan tujuan yang berada di sebelah kiri dalam *shot* tersebut, selain itu posisi mobil yang hampir terjatuh memberikan sedikit kesan bahwa loncatan tersebut sangat besar kemungkinan tidak akan berhasil.



Gambar 3.28. Hasil Akhir (50)
(Dokumentasi pribadi)