



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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

Film animasi yang akan dibuat merupakan sebuah karya animasi *hybrid* berupa animasi dua dimensi dan latar tiga dimensi serta elemen lainnya dalam bentuk tiga dimensi. Film ini bergenre *action thriller* dan berjudul “Fate’s Adversary”. Premis dari film ini secara keseluruhan adalah, “Bagaimana jika terdapat individu yang mencoba melawan *status quo*?” Berlawanan dengan film “1984” yang mencoba untuk memberi pesan bahwa *status quo* tidak dapat dihindari, penulis sebagai sutradara ingin memberikan sebuah kisah yang memberikan harapan bagi audiens yang merasa tidak cocok dengan lingkungannya, dan ingin berdiri dengan pemikirannya sendiri.

Penulis merancang *shot* dengan menggunakan data yang dikumpulkan. Data tersebut berupa teori yang berhubungan dengan penyutradaraan, dan *shot* dan adegan film aksi yang dapat dijadikan referensi. Data lalu digunakan untuk membangun *shot* yang akan dirancang. *Shot* tersebut merupakan bagian dari adegan yang terdapat di *scene 05*, lebih spesifiknya adalah *shot 27* hingga *29* yang merupakan *shot* awal dari pertarungan antara Andy dan Carla, dan *shot 35* dan *36* yang menjadi *shot* persiapan Andy yang akan dikejar oleh Carla.

### 3.1.1. Sinopsis

Seekor lebah madu pejantan bernama Andy, bekerja sebagai pengatur suhu di sarangnya. Cara kerjanya yang tidak konvensional membuatnya tidak diterima di tempat kerjanya. Andy menoleh ke arah jendela, melihat ke arah lebah pekerja yang terbang bebas. Tidak lama, muncul pengumuman di televisi, mewajibkan lebah pejantan di sarang untuk terbang keluar menuju fasilitas *Drone Congregation Area* (DCA) di luar sarang, dan melakukan proses *mating* dengan Carla, lebah ratu yang menjadi host dari DCA tersebut. Tiba di DCA, Andy masuk ke dalam sebuah tabung, dan tidak disangka dia merasa kesakitan. Keinginannya untuk terbang bebas di luar memotivasi dirinya untuk melawan rasa sakit, dan meledakkan tabung tersebut. Melihat ke sekitar, Andy menyadari lebah pejantan lain yang tergeletak tak bernyawa. Kematian akan menyimpannya, jika dia tidak melawan.

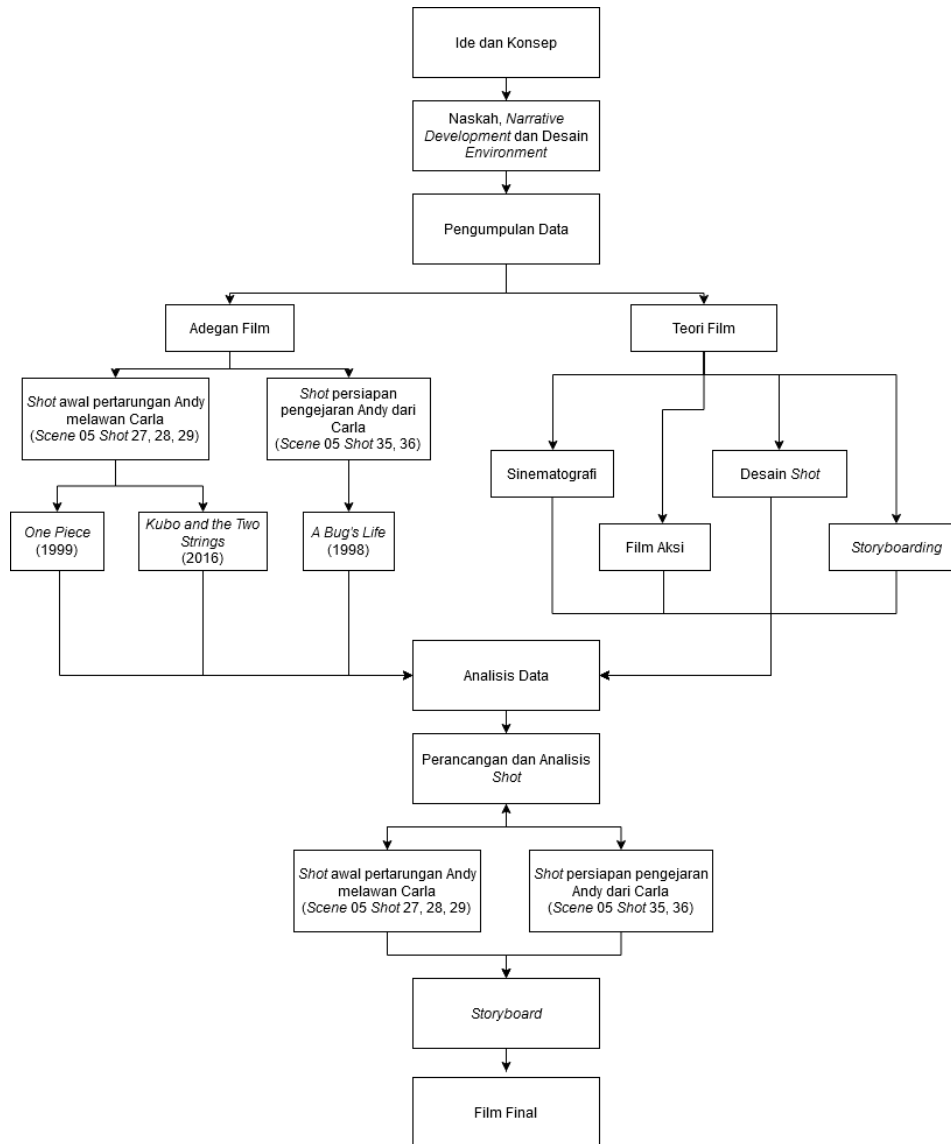
Terdengar suara alarm, dan Andy mencari jalan keluar, dan menyadari bahwa terdapat lubang di atas, dan terbang ke sana sebelum Penjaga DCA mengetahui keberadaannya. Lubang tersebut menembus sebuah ruangan, di mana Carla berada. Andy kembali melihat ke sekitar, dan menyadari bahwa terdapat lubang ventilasi. Andy mencoba melewati Carla, tetapi Carla mengetahui keberadaannya, lubang ventilasi tertutup, dan sebuah pertarungan tidak dapat dihindari. Menggunakan tangan besi, Carla menyerang Andy, tetapi tidak berhasil dan menghantam bagian atas DCA. Melihat retaknya dinding, Andy mendapat ide dan menantang Carla. Carla yang termakan tantangan menyerang Andy kembali, tetapi yang terjadi adalah penutup ventilasi yang rusak. Andy

terbang menuju lubang tersebut, keluar dari DCA. Di balik DCA terdapat taman bunga yang membuatnya kagum. Andy terbang menuju taman bunga, mendapatkan kebebasan yang diinginkannya.

### **3.1.2. Posisi Penulis**

Posisi penulis dalam skripsi ini adalah sebagai seorang peneliti yang bertugas merancang shot yang bertujuan untuk mendukung adegan aksi.

### 3.2. Tahapan Kerja



Gambar 3.1. Skematika Perancangan

(sumber: dokumentasi pribadi)

Perancangan *shot* dimulai dari ide dan konsep, pembuatan cerita, *narrative development*, dan analisis naskah dan desain *environment* yang akan dipakai untuk merancang *shot* film “Fate’s Adversary”, sambil menuliskan perumusan

masalah. Masuk ke pengumpulan data, penulis mencari teori yang berhubungan dengan film dan animasi, dan teknik yang berhubungan dengan penyutradaraan seperti sinematografi, desain *shot*, dan *storyboarding*. Setelah itu, penulis mencari *shot* dan adegan pada film aksi yang dapat dijadikan acuan untuk merancang *shot*, lebih spesifiknya adalah *shot* awal pertarungan antara dua tokoh yang terdapat di seri televisi *One Piece* (1999) dan film *Kubo and the Two Strings* (2016) yang menjadi acuan *shot* 27, 28, dan 29, dan *shot* awal pengejaran yang terdapat di film *A Bug's Life* (1998) menjadi acuan *shot* 36 dan 37. Setelah semua data telah terkumpul, penulis menganalisis data dan mengaplikasikannya ke dalam *shot* yang akan dirancang. Setelah itu, *shot* dianalisis dan hasil akhir berupa *storyboard*, yang lalu akan dijadikan acuan dalam pembuatan karya animasi.

### **3.3. Acuan**

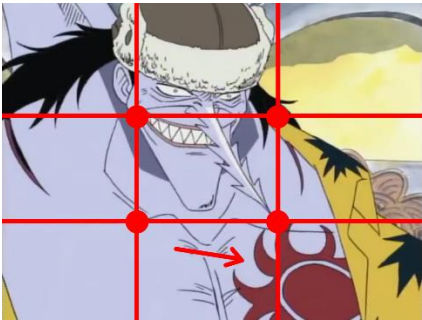
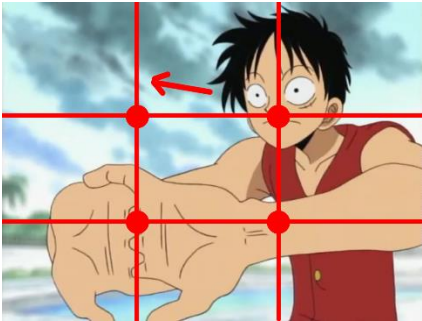
Di dalam perancangan *shot*, penulis menggunakan adegan yang terdapat pada beberapa film dan seri televisi sebagai referensi, yaitu *One Piece* (1999), *Kubo and the Two Strings* (2016) dan *A Bug's Life* (1998). Di dalam film dan seri televisi tersebut, terdapat *shot* yang mirip dengan yang akan dirancang oleh penulis, dengan memperhatikan *jenis shot*, *angle shot*, komposisi, pergerakan kamera dan desain *shot*.


#### **3.3.1. *One Piece* (1999)**

Pada salah satu *story arc* di seri televisi *One Piece* (1999), lebih spesifiknya pada salah satu episode *Arlong Park Arc*, terjadi pertarungan antara Luffy, protagonis dari seri televisi tersebut, melawan Arlong yang merupakan kapten dari kelompok

bajak laut *Arlong Pirates*. Sebelum pertarungan dimulai, terdapat *shot* awal yang memperlihatkan setiap posisi tokoh dalam adegan. *Shot* ini agak sesuai dengan bayangan awal penulis ketika ingin menggambar *shot* awal persiapan antara Andy dan Carla, meskipun penulis memutuskan untuk memodifikasi *shot* agar sesuai dengan keinginan penulis untuk memfokuskan pada ukuran Carla yang besar dan ekspresi Andy. Berikut merupakan *breakdown shot* dari adegan tersebut.

Tabel 3.1 *Breakdown shot* adegan seri televisi *One Piece* (1999)

No.	Shot	Keterangan
4		<p>Komposisi: <i>Rule of thirds, open frame</i></p> <p>Jenis <i>shot</i>: <i>Close-up</i></p> <p>Angle <i>shot</i>: <i>Eye level</i></p> <p>Pergerakan kamera: <i>Still</i></p> <p>Posisi tokoh: Arlong di kiri</p>
5		<p>Komposisi: <i>Rule of thirds, open frame</i></p> <p>Jenis <i>shot</i>: <i>Medium shot</i></p> <p>Angle <i>shot</i>: <i>Eye level</i></p> <p>Pergerakan kamera: <i>Tilting ke atas</i></p> <p>Posisi tokoh: Luffy di kanan</p>

6		<p>Komposisi: <i>Hitchcock's Rule</i>, <i>closed frame</i></p> <p>Jenis <i>shot</i>: <i>Very long shot</i></p> <p>Angle <i>shot</i>: <i>Eye level</i></p> <p>Pergerakan kamera: <i>Dolly in</i></p> <p>Posisi tokoh: Arlong di kiri, Luffy di kanan</p>
---	---	---

Di *shot* pertama, terlihat wajah Arlong dengan ekspresi yang seperti menantang. Selanjutnya di *shot* kedua terdapat wajah Luffy yang seperti sedang mempersiapkan mentalnya, dan di *shot* ketiga terlihat kedua tokoh yang saling bersiap melawan satu sama lain. Pemilihan komposisi *rule of thirds* pada *shot* pertama dan kedua, memperjelas posisi kedua tokoh di dalam *shot*, dan penggunaan jenis *shot close-up* pada *shot* pertama memperjelas ekspresi wajah Arlong, seperti yang dikemukakan oleh Bowen (2018), serta penggunaan *angle shot eye-level* membuat adegan terkesan stabil meskipun adegan ini merupakan adegan pertarungan.


Penggunaan jenis *shot very long shot* di *shot* ketiga, memperlihatkan posisi Arlong yang berada di sebelah kiri, dan Luffy di sebelah kanan. Komposisi *Hitchcock's rule* di *shot* ketiga terlihat dari ukuran Arlong yang lebih besar dari Luffy. menjadikannya terlihat lebih penting, berdasarkan teori Mercado (2011). Pergerakan kamera *dolly in* di *shot* ketiga memberikan kejelasan detail pada kedua tokoh.





### 3.3.2. *Kubo and the Two Strings* (2016)

Di bagian akhir film *Kubo and the Two Strings* (2016), terjadi adegan pertarungan antara Kubo dan *The Moon Beast*. *Shot* ini membantu penonton mengetahui posisi masing-masing tokoh, dan menjadi *shot* awal sebelum pertarungan terjadi. Selain itu, penggunaan komposisi *closed frame* dan jenis *shot long shot* yang memberikan kejelasan secara penuh mengenai posisi kedua tokoh, juga memperlihatkan posisi kiri-kanan tokoh, menjadi alasan penulis menggunakan adegan ini sebagai acuan. Seperti pada referensi *One Piece* (1999), penulis tidak mengikuti referensi secara persis agar tetap memberikan penulis kebebasan untuk merancang *shot* secara kreatif. Berikut merupakan *breakdown shot* dari adegan.

Tabel 3.2 *Breakdown shot* adegan film *Kubo and the Two Strings* (2016)

No.	<i>Shot</i>	Keterangan
1		<p>Komposisi: <i>Rule of thirds, open frame</i></p> <p>Jenis <i>shot</i>: <i>Long shot</i></p> <p><i>Angle shot</i>: <i>Eye-level</i></p> <p>Pergerakan kamera: <i>Dolly out</i></p> <p>Posisi tokoh: <i>The Moon Beast</i> di kiri</p>
2		<p>Komposisi: <i>Rule of thirds, open frame</i></p> <p>Jenis <i>shot</i>: <i>Medium shot</i></p>

		<p><i>Angle shot: Eye-level</i></p> <p>Pergerakan kamera: <i>Still</i></p> <p>Posisi tokoh: Kubo di kanan</p>
3		<p>Komposisi: <i>Hitchcock's Rule, closed frame</i></p> <p>Jenis shot: <i>Very long shot</i></p> <p><i>Angle shot: Eye level</i></p> <p>Pergerakan kamera: <i>Dolly in</i></p> <p>Posisi tokoh: <i>The Moon Beast</i> di kiri, Kubo di kanan</p>

Pada adegan ini, shot diawali dengan *The Moon Beast* yang bergerak dari kiri ke kanan, mendekati kamera, memperlihatkan posisinya yang dominan dalam situasi tersebut. Shot selanjutnya memperlihatkan Kubo yang juga mencoba untuk melawan dominasi tersebut, dengan bergerak menuju kamera. Kedua shot ini memiliki komposisi *open frame*, sebelum dilanjutkan oleh *shot* selanjutnya yang memperjelas aksi yang dilakukan oleh kedua tokoh, menggunakan komposisi *closed frame*, seperti dengan teori komposisi Mercado (2011).

Shot ketiga memperjelas posisi dominan kedua tokoh, di mana *The Moon Beast* yang dominan berada di sebelah kiri, dan Kubo yang lebih *submissive* di sebelah kanan, sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Kocka (2019). Penggunaan komposisi *Hitchcock's rule* juga menambah kejelasan atas dominansi

kedua tokoh. Di tiga *shot* penggunaan *angle shot eye level* memberikan kesan stabil, meskipun terdapat perbedaan ukuran yang cukup besar antara dua tokoh.

### 3.3.3. *A Bug's Life* (1998)

Di film *A Bug's Life*, terdapat adegan pengejaran antara Dim dan Hopper yang menculik Flick. Di adegan ini, terdapat *shot* persiapan yang menjadi acuan dari perancangan *shot*. Tidak hanya itu, penggunaan *angle shot* jenis *high angle* memperlihatkan posisi Dim yang kurang dominan dan komposisi *unbalanced composition* pada Hopper, memberikan penulis pertimbangan untuk menjadikan *shot* ini sebagai referensi. Meskipun begitu, karena pada *shot* yang akan dirancang penulis salah satunya melibatkan tokoh yang harus keluar dari *environment interior* yaitu DCA, terdapat modifikasi *shot* yang dilakukan. *Breakdown shot* dari adegan ini adalah sebagai berikut.

Tabel 3.3. *Breakdown shot* adegan film *A Bug's Life* (1998)

No.	<i>Shot</i>	Keterangan
1		<p>Komposisi: <i>Balanced composition</i></p> <p>Jenis <i>shot</i>: <i>Long shot</i></p> <p><i>Angle shot</i>: <i>High angle</i></p> <p>Pergerakan kamera: <i>Still</i></p> <p>Posisi tokoh: Dim di tengah</p>

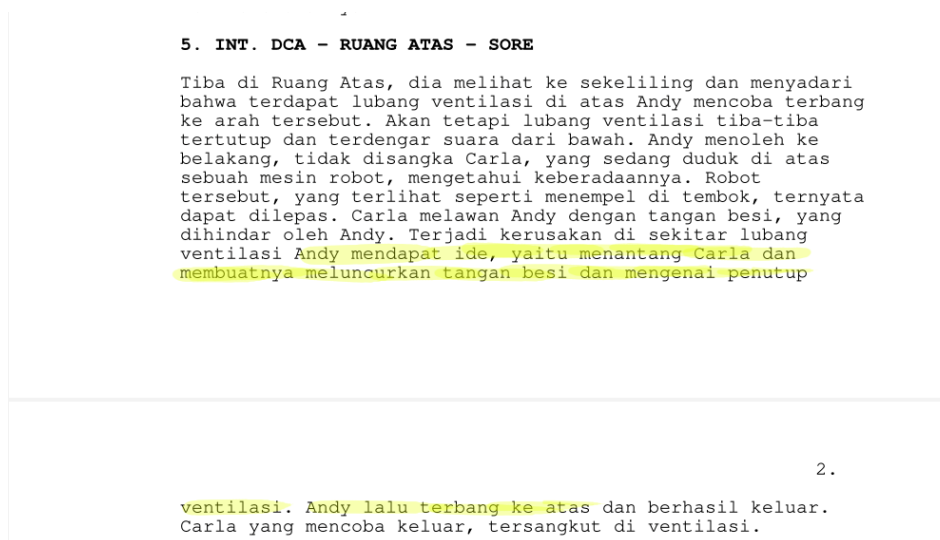
2		<p>Komposisi: <i>Unbalanced composition</i></p> <p>Jenis <i>shot</i>: <i>Long shot</i></p> <p>Angle <i>shot</i>: <i>Low angle</i></p> <p>Pergerakan kamera: <i>Dolly in</i></p> <p>Posisi tokoh: Hopper di kiri</p>
---	---	---

Di dalam adegan ini, *shot* awal dimulai dari *.Shot* pertama memperlihatkan posisi Dim yang tidak dominan dari pemilihan *high angle*, sesuai dengan teori mengenai *angle shot* dari Mamer (2013), dan mencoba untuk mengubah hal tersebut agar dapat menyelamatkan Flik, dengan penggunaan *long shot* dan komposisi *balanced composition* untuk memfokuskan mata penonton pada tubuhnya yang besar. *Shot* kedua menggunakan *unbalanced composition*, dengan posisi Hopper yang berada di kiri, memberikan kesan kurang stabil dan tanpa tujuan sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Mercado (2011), dan membangun suasana yang tergesa-gesa.

Penggunaan *angle shot low angle* di *shot* kedua dilakukan agar menyeimbangkan *angle shot* dari *shot* sebelumnya. Pergerakan kamera *dolly in* di *shot* kedua, memberikan kesan pergerakan, seperti pada teori mengenai pergerakan kamera dari Ascher dan Pincus (2012).

### 3.4. Proses Perancangan

Perancangan difokuskan pada beberapa shot yang mendukung adegan aksi dalam film, seperti shot awal pertarungan Andy melawan Carla, terlihat di *scene 05 shot 27* hingga *29*, dan *shot* persiapan pengejaran antara Andy dan Carla, yang terdapat di *shot 36* dan *37*. Pada awalnya penulis menyelesaikan naskah dan *narrative development* yang akan menjadi acuan utama dalam pembuatan *storyboard*, lalu mencoba menggunakan teori dan adegan film lain sebagai acuan dan pertimbangan dari perancangan *shot*. Selain itu, analisis pada desain *environment* juga dilakukan untuk membantu perancangan.

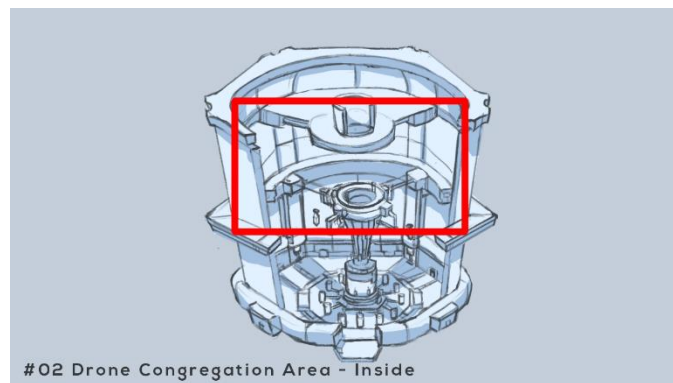


Gambar 3.2. Bagian adegan dari naskah yang menjadi acuan perancangan *shot*

(sumber: dokumentasi pribadi)

Pada naskah film “Fate’s Adversary”, penulis memilih *scene 05* sebagai adegan utama yang akan menjadi bahan perancangan *shot*, karena di adegan ini terdapat pertarungan dan pengejaran yang harus dilalui Andy agar dapat keluar

dari DCA dan bebas. Bagian yang di-*highlight* warna kuning di Gambar 3.2. merupakan bagian yang *shot*-nya akan dirancang oleh penulis. Penulisan naskah dilakukan secara *general* agar memberikan penulis kebebasan lebih dalam merancang *shot*. Setelah itu penulis merincikan lagi deskripsi *shot* adegan yang ingin dibuat di *narrative development*.



Gambar 3.3. Desain *Environment* yang menjadi acuan perancangan *shot*

(sumber: dokumentasi pribadi)

Selain naskah, penulis juga melakukan analisis pada desain *environment* dari DCA yang telah dibuat. Adegan pertarungan dan pengejaran akan dilakukan di ruang kontrol, yang ditandai dengan kotak merah di Gambar 3.3. Ruang kontrol merupakan tempat di mana Carla melihat apa yang terjadi di ruang tengah, yang berada satu lantai di bawah ruang kontrol. Ukuran DCA secara keseluruhan yang luas, memberikan pengunjung keleluasaan dalam bergerak, sehingga penulis dapat mempertimbangkan luas ruang kontrol dalam merancang *shot* yang mendukung adegan aksi.

Dengan pertimbangan di atas, penulis merancang *shot* di *storyboard* dengan tujuan untuk menyampaikan salah satu bagian naskah dalam bentuk

visual. Secara umum, penulis jarang melakukan eksplorasi *shot* karena penulis sudah mengetahui secara garis besar, seperti apa *shot* yang ingin dirancang penulis. Penulis lalu melakukan improvisasi pada saat pembuatan *storyboard*, dengan mengacu pada naskah dan *narrative development* yang telah dibuat, juga teori film dan referensi *shot* adegan dari film lain.

### 3.4.1. *Scene 05 Shot 27, 28, dan 29*

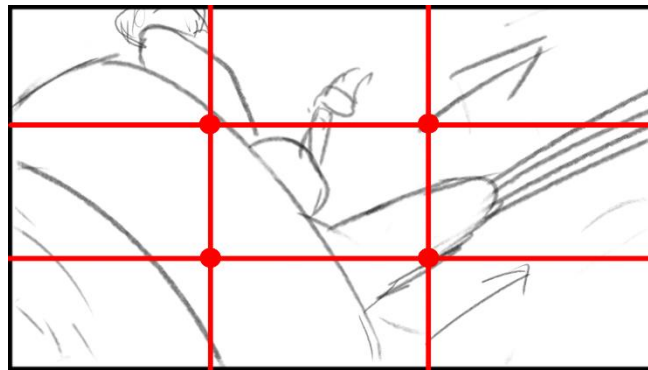
#### 3.4.1.1. *Shot 27*



Gambar 3.4. Perancangan *shot 27 storyboard*

(sumber: dokumentasi pribadi)

*Shot* ini merupakan *shot* di mana Carla mencoba untuk mendekati Andy yang berada di sebelah kanan adegan, atau jauh di depan jika dilihat dari perspektif Carla. Di *shot* ini, tokoh yang dijadikan fokus utama adalah Carla, dan robot yang dinaikinya.



Gambar 3.5. *Breakdown shot 27 storyboard*

(sumber: dokumentasi pribadi)

Penulis menggunakan jenis *shot long shot* untuk memperlihatkan ekspresi Carla, dan juga memberikan kesan dominan yang terlihat dari ukuran dari robot yang dinaikinya. Jenis shot ini dipilih karena jika menggunakan *close-up*, maka hanya ekspresi Carla yang terlihat, dan jika menggunakan *very long shot*, maka hanya robotnya yang terlihat.

Komposisi *open space* digunakan agar penonton dapat merasakan ketegangan yang terdapat dalam adegan, karena apa yang didekati oleh Carla tidak dapat diketahui sebelum menonton ke *shot* selanjutnya, seperti pada acuan adegan film *Kubo and the Two Strings* (2016). *Angle shot* menggunakan *eye-level*, pergerakan kamera *tilting* atas dan bawah untuk menambah rasa tegang. Penulis ingin memperlihatkan dominasi Carla dalam adegan, karena itu Carla ditempatkan di sebelah kiri.

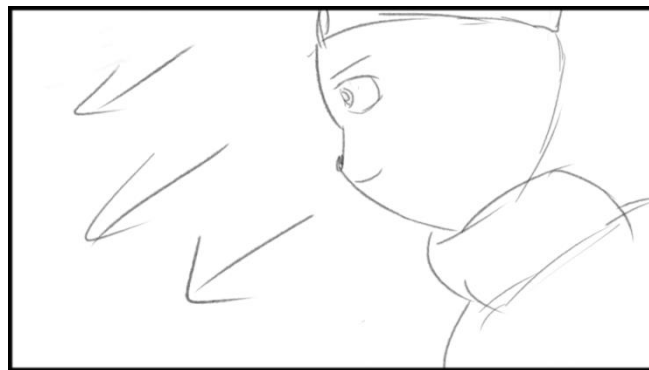
Tabel 3.4. Elemen-elemen pada *shot 27 storyboard*

Komposisi	<i>Rule of thirds, open frame</i>
Jenis <i>Shot</i>	<i>Long shot</i>



<i>Angle Shot</i>	<i>Eye level</i>
<i>Camera Movement</i>	<i>Tilting</i>
Posisi Tokoh	Carla di kiri

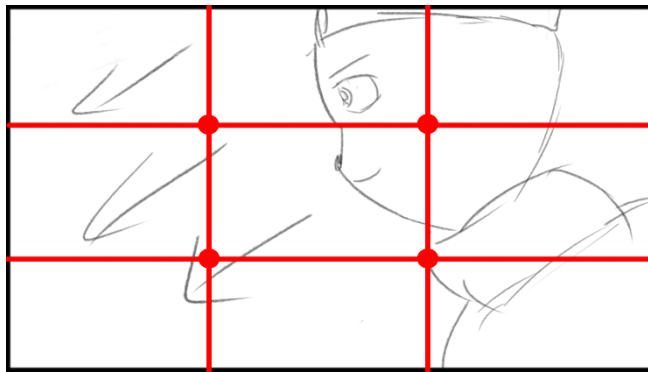
### 3.4.1.2. Shot 28



Gambar 3.6. Perancangan *shot 28 storyboard*

(sumber: dokumentasi pribadi)

*Shot* ini merujuk pada aksi Andy mendekati Carla yang termakan oleh tantangannya, dengan maksud untuk mengintimidasinya lebih lanjut dan mencoba mengambil kendali atas situasi. Di *shot* ini, tokoh yang terlihat hanya Andy, sehingga Andy menjadi tokoh yang difokuskan dalam *shot*.



Gambar 3.7. *Breakdown shot 28 storyboard*

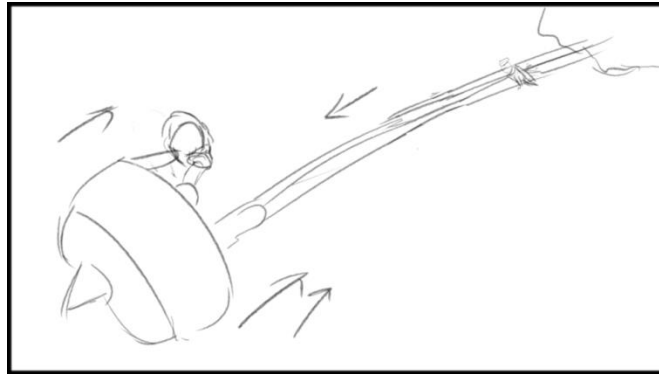
(sumber: dokumentasi pribadi)

Seperti di *shot 27*, penulis menggunakan komposisi *open frame*, tidak memperlihatkan apa yang sedang dilihat Andy, dengan pertimbangan yang sama dengan *shot 27*, menggunakan seri televisi *One Piece* (1999) sebagai acuan. Selain itu, komposisi *rule of thirds* juga digunakan agar memperjelas posisi Andy di dalam *frame*. Jenis *shot* menggunakan *close-up*, untuk memperlihatkan ekspresi Andy dengan jelas. Angle shot *eye level*. Agar terlihat situasi Andy yang tidak dominan, penulis menempatkan Andy di sebelah kanan.

Tabel 3.5. Elemen-elemen pada *shot 28 storyboard*

Komposisi	<i>Rule of thirds, open frame</i>
Jenis Shot	<i>Close-up</i>
Angle Shot	<i>Eye level</i>
Camera Movement	<i>Still</i>
Posisi Tokoh	Andy di kanan

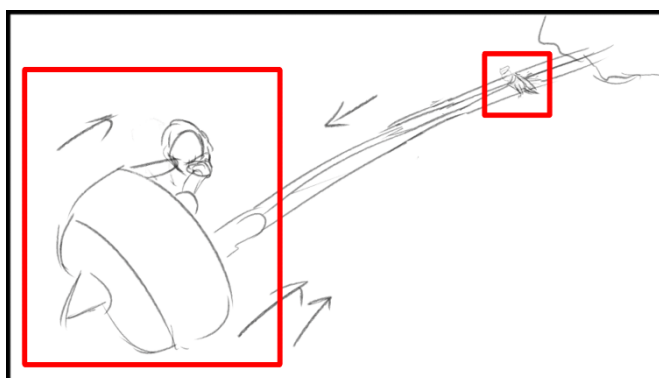
### 3.4.1.3. Shot 29



Gambar 3.8. Perancangan *shot 29 storyboard*

(sumber: dokumentasi pribadi)

*Shot* ini memperlihatkan Andy dan Carla yang saling mendekati satu sama lain sebagai persiapan dalam bertarung melawan satu sama lain. Penulis ingin memperlihatkan perbedaan besar kecil antara Carla dan Andy, dan juga sekaligus posisi antara Carla dan Andy.



Gambar 3.9. *Breakdown shot 29 storyboard*

(sumber: dokumentasi pribadi)

Berdasarkan acuan adegan seri televisi *One Piece* (1999), penggunaan komposisi *Hitchcock's Rule* dan penempatan posisi Carla di kiri dan Andy di kanan merupakan jawaban terhadap hal tersebut. Penggunaan jenis shot *very long shot* bersamaan dengan komposisi *closed frame*, ditujukan untuk memperjelas *shot* sebelumnya dan memperlihatkan keseluruhan tokoh dan latar.

Tabel 3.6. Elemen-elemen pada *shot 29 storyboard*

Komposisi	<i>Hitchcock's rule, closed frame</i>
Jenis <i>Shot</i>	<i>Very long shot</i>
<i>Angle Shot</i>	<i>Eye level</i>
<i>Camera Movement</i>	<i>Still</i>
Posisi Tokoh	Carla di kiri, Andy di kanan

### 3.4.2. *Scene 05 Shot 35 dan 36*

#### 3.4.2.1. *Shot 35*

Shot ini memperlihatkan persiapan Carla untuk mengembalikan dominasinya dengan cara mengejar Andy. Pada awalnya, penulis memposisikan Carla di sebelah kiri *shot*. Penggunaan *high angle* memberikan kesan Carla yang kehilangan kontrol atas situasi.



Gambar 3.10. Eksplorasi perancangan *shot 35 storyboard*

(sumber: dokumentasi pribadi)

Akan tetapi, penulis teringat akan teori *psycho-physiological regularities in left-right/right-left orientation* oleh Kocka (2019), yang mengemukakan bahwa jika posisi tokoh berada di sebelah kiri, tokoh tersebut merupakan tokoh yang simpatik. Karena Carla merupakan tokoh yang di-desain untuk menjadi tidak simpatik, maka perlu dilakukan perubahan pada *shot*. Penulis lalu mengubah posisi Carla menjadi di tengah, agar menjawab permasalahan tersebut.



Gambar 3.11. Perancangan *shot 35 storyboard*

(sumber: dokumentasi pribadi)



Gambar 3.12. *Breakdown shot 35 storyboard*

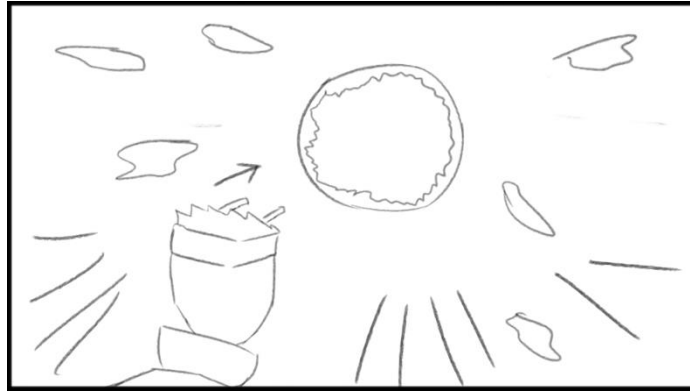
(sumber: dokumentasi pribadi)

Dengan mengacu pada salah satu shot dalam film *A Bug's Life* (1998), penulis menggunakan komposisi *balanced composition*, pergerakan kamera *still* dan *angle shot* tipe *high angle* untuk memperlihatkan upaya Carla untuk kembali mendominasi. Jenis *shot long shot* dipakai agar robotnya juga terlihat.

Tabel 3.7. Elemen-elemen pada *shot 35 storyboard*

Komposisi	<i>Balanced composition</i>
Jenis <i>Shot</i>	<i>Long shot</i>
<i>Angle Shot</i>	<i>High angle</i>
<i>Camera Movement</i>	<i>Still</i>
Posisi Tokoh	Carla di tengah

### 3.4.2.2. Shot 36

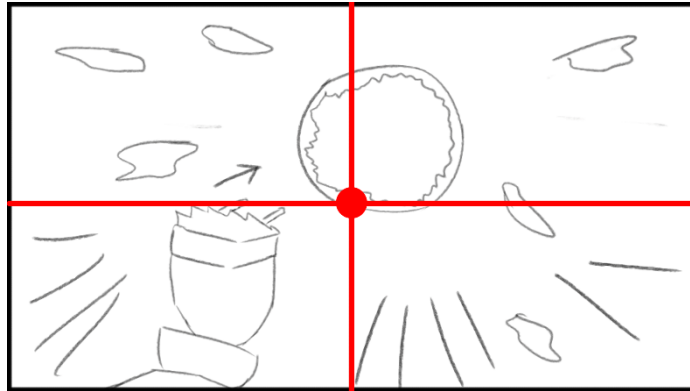


Gambar 3.13. Perancangan *shot 36 storyboard*

(sumber: dokumentasi pribadi)

Shot ini merujuk pada persiapan awal Andy untuk melepaskan diri dari kejaran Carla dan keluar dari *Drone Congregation Area (DCA)*. Penulis mengacu pada salah satu *shot* dalam film *Iron Man*. Akan tetapi, karena dalam *shot* ini Andy harus keluar dari DCA, maka harus terlihat pula sasarannya, yaitu lubang ventilasi.

Selain itu, menurut teori *psycho-physiological regularities in left-right/right-left orientation*, tokoh yang sedang mengejar tujuan, maka akan bergerak dari kiri ke kanan. Oleh karena itu, penulis mencoba merancang *shot* yang menunjukkan hal tersebut. Alhasil penulis menempatkan Andy di sebelah kiri, dengan tujuannya yaitu lubang ventilasi di sebelah kanan.



Gambar 3.14. *Breakdown shot 36 storyboard*

(sumber: dokumentasi pribadi)

Komposisi *unbalanced composition* digunakan agar memberikan kesan tidak stabil, seperti pada acuan film *A Bug's Life* (1998). Penggunaan jenis *shot medium shot* dilakukan agar tokoh dan sasarannya terlihat, dan pergerakan kamera *dolly in* ke arah lubang secara lambat. Penggunaan *low angle* memberikan kontras antara *shot* ini dengan *shot* sebelumnya.

Tabel 3.8. Elemen-elemen pada *shot 36 storyboard*

Komposisi	<i>Unbalanced composition</i>
Jenis <i>Shot</i>	<i>Medium shot</i>
<i>Angle Shot</i>	<i>Low angle</i>
<i>Camera Movement</i>	<i>Dolly in</i>
Posisi Tokoh	Andy di kiri