



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

Karya yang akan penulis ciptakan adalah film animasi pendek hybrid digital dengan porsi 3D yang lebih besar berjudul “Tilako”. Film yang berdurasi sekitar 5 menit ini bercerita tentang seorang anak SD penggemar sci-fi yang berusaha memenangkan pertandingan tilako di sekolahnya namun lawannya adalah seorang juara bertahan. Tujuan pembuatan film ini adalah untuk memperkenalkan kembali permainan tradisional egrang terutama kepada anak-anak berumur 7-13 tahun.

Dalam skripsi ini, penulis akan membahas mengenai perancangan *shot* yang menunjukkan perubahan kedudukan tokoh utama dari terdesak hingga menang. Pengumpulan data dilakukan melalui studi pustaka terhadap buku dan jurnal terkait dan analisis kualitatif terhadap referensi acuan berupa film-film yang memiliki *shot* sejenis.

3.2. Sinopsis

Film animasi “Tilako” bercerita tentang seorang anak SD bernama Ramli. Ramli adalah penggemar *sci-fi* yang sedang berusaha memenangkan perlombaan tilako di sekolahnya namun, lawannya merupakan juara bertahan di sekolahnya. Ramli kemudian mengimajinasikan dirinya dan lawannya berada di dalam dunia komik *sci-fi* yang baru dibacanya, di mana tilako yang mereka naiki berubah menjadi robot. Keduanya kemudian saling bertarung di dunia imajinasi dan di dunia nyata.

Di tengah pertarungan, tilako Ramli patah. Ramli terdesak namun kemudian kembali teringat komik yang baru dibacanya. Ramli kemudian berhasil membalikkan keadaan dan menang.

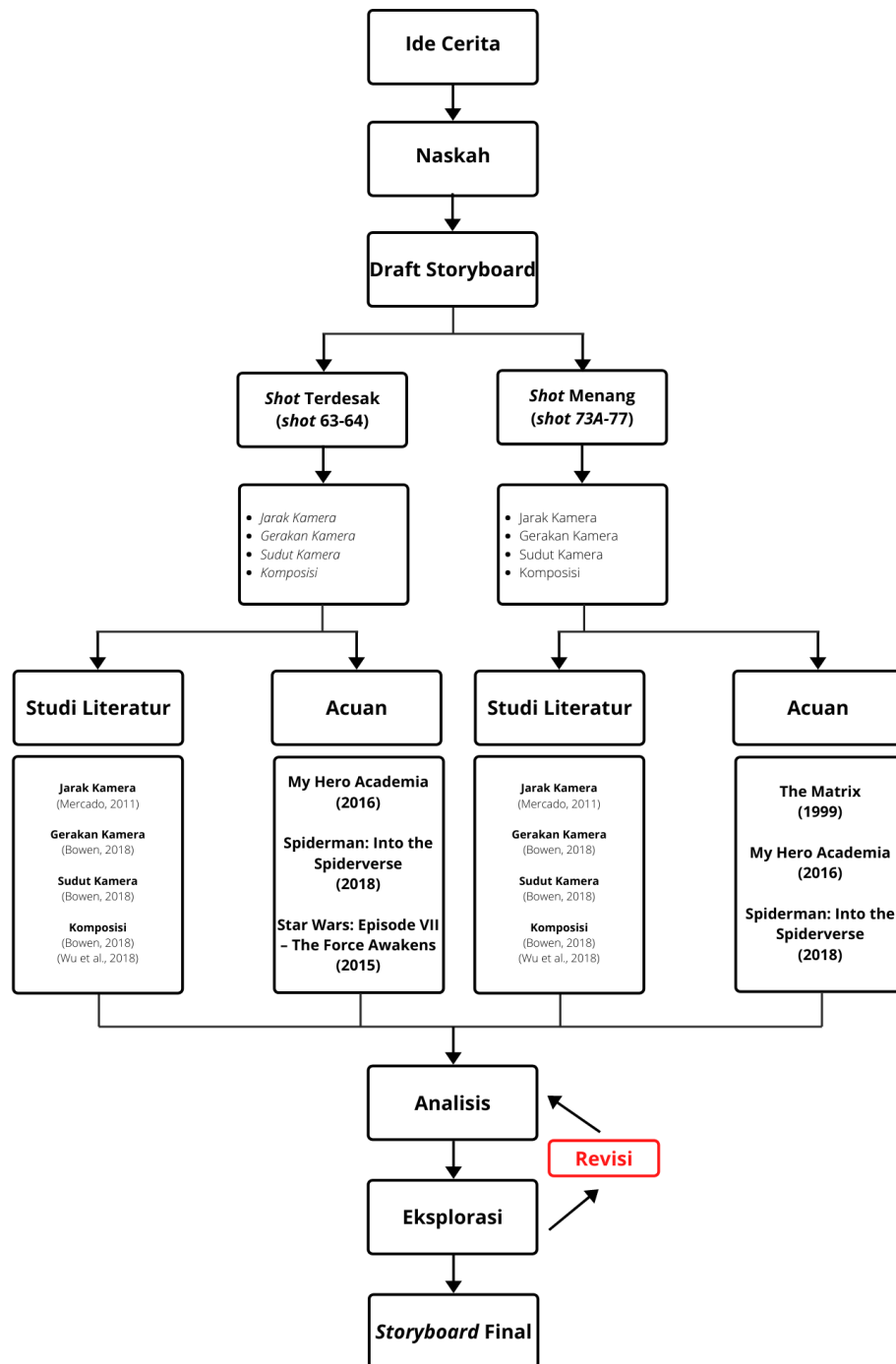
3.3. Posisi Penulis

Posisi penulis dalam laporan ini adalah sebagai peneliti dalam proses perancangan *shot* aksi pertarungan untuk menunjukkan perubahan kedudukan tokoh utama dari keadaan terdesak hingga menang dalam pertarungannya.

3.4. Tahapan Kerja

Perancangan *shot* untuk film “Tilako” dimulai pada tahap pra produksi. Pada tahap ini, dikumpulkan ide cerita yang kemudian berkembang menjadi cerita dalam film tersebut. Ide ini kemudian dibentuk menjadi naskah sebagai bayangan awal untuk bentuk film tersebut. Setelah itu, dibentuk draft *storyboard* di mana penulis mencoba membuat visual dari film tersebut. Dari draft tersebut ditemukan bagian-bagian di mana penulis mendapatkan kesulitan dalam pembuatannya.

Setelah menemukan *shot* untuk diteliti, penulis mencari referensi lebih lanjut dalam bentuk berbagai jenis literatur dan referensi film. Kemudian dilakukan analisis terhadap referensi tersebut. Penulis lalu membuat revisi dan eksplorasi lebih lanjut terhadap *draft storyboard* dengan menerapkan studi literatur dan analisis referensi terhadap *shot-shot* tersebut untuk menghasilkan *storyboard* final.



Gambar 3.1. Skematika Perancangan

(sumber: dokumentasi pribadi)

3.5. Konsep Perancangan

1. Pertandingan Egrang

Peraturan permainan egrang dapat dibagi menjadi dua, yaitu perlombaan lari dan pertandingan untuk saling menjatuhkan lawan dengan cara saling mengadu kaki egrang. Dalam permainan pertandingan egrang, permainan dimainkan oleh dua orang. Permainan dimulai dengan kedua peserta berdiri berhadapan. Setelah terdengar aba-aba, kedua pemain dapat mulai mengadu egrang yang mereka pakai hingga salah satu terjatuh (Turangan, Wilyanto, & Fadhillah, 2014).

Salah satu jenis permainan egrang dimainkan oleh sebuah suku di daerah Sulawesi Tengah bernama suku Kaili. Dalam suku tersebut, terdapat permainan egrang yang disebut sebagai tilako. Nama tersebut berasal dari penggabungan dua kata yaitu “ti” dan “lako”. “Ti” merupakan kata awalan yang menunjukkan kata kerja sementara “lako” secara harfiah berarti “langkah/jalan”. Sehingga, permainan tilako dapat diartikan sebagai permainan dengan alat yang digunakan untuk melangkah/berjalan (Turangan et al., 2014).



Gambar 3.2. Pertarungan Egrang

(sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=LeaFCGEIq1Q&t=839s>)

Terdapat juga permainan dengan alat serupa di Belgia dengan nama *stilt walker fight*. Perbedaannya dengan pertarungan egrang adalah jumlah pemainnya dan cara memegang egrang yang digunakan. Dalam *stilt walker fight*, pertandingan dilakukan dalam tim hingga tertinggal satu orang terakhir. Sementara dalam pertarungan egrang, pertarungan dilakukan antara dua pemain. Selain itu, egrang yang digunakan dalam pertarungan egrang digerakkan dengan memegang bagian tiangnya di depan, sementara egrang dalam *stilt walker fight* diletakkan di samping atau belakang pemain dan biasanya lebih pendek.



Gambar 3.3. *Stilt walker fight*

(sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=HTyGGwp6z3k>)

Penulis menganalisis kedua permainan ini dan menemukan bahwa kebanyakan bentuk serangan dalam pertarungan egrang merupakan gerakan kaki egrang dengan tangan yang membantu pergerakannya. Serangan tersebut biasanya merupakan gerakan tendangan dari bawah terhadap kaki lawan.



Gambar 3.4. Contoh gerakan tendangan ke bawah

(sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=LeaFCGEIq1Q&t=839s>)

Gerakan ini memiliki titik temu di bagian bawah egrang (pada daerah mendekati lutut atau paha). Serangan tersebut dapat ditahan dengan memiringkan egrang sesuai arah serangan untuk mengurangi efek serangan lawan. Selain serangan tersebut, pemain juga dapat mendorong egrangnya ke arah lawannya dengan memiringkan egrang bagian atas.



Gambar 3.5. Contoh gerakan saling mendorong

(sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=LeaFCGEIq1Q&t=839s>)

Gerakan lain yang mungkin terjadi dalam pertandingan egrang adalah adegan pengejaran singkat antara kedua pemain. Gerakan ini terjadi ketika salah satu pemain bergerak membelakangi pemain lainnya setelah mengira pemain tersebut telah kehilangan keseimbangannya.



Gambar 3.6. Adegan Pengejaran

(sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=LeaFCGEIq1Q&t=839s>)

2. Hipotesa *shot* terdesak (*shot* 63-64)

Shot terdesak pada film animasi “Tilako” ingin menunjukkan situasi ketika Ramli hampir jatuh karena didesak oleh Andi. Pada saat itu, kaki egrang Ramli telah patah dan posisinya tidak stabil. Penerapannya pada perancangan *shot* secara teori adalah sebagai berikut.

Pertama, untuk menunjukkan keadaan terdesak, dapat digunakan komposisi *shot unbalanced* dengan Ramli berada di layar bagian bawah untuk menunjukkan keadaan Ramli yang tertekan, sesuai dengan yang ditulis oleh Mercado (2011). Sementara gerakan kamera seperti *pan/tilt* dapat digunakan untuk membantu memperkuat gerakan serangan Andi dengan kamera yang mengikuti serangannya (Bowen, 2018).

Untuk sudut pandang dan jarak kamera, disesuaikan dengan objek yang direkam. Penggunaan *close up/big close up* dan *high angle* dapat digunakan untuk

menunjukkan ekspresi Ramli yang terdesak. Sementara *long shot* dapat digunakan untuk menunjukkan situasi yang terjadi antara kedua tokoh (Bowen, 2018).

3. Hipotesa *shot* Menang (*shot* 73A-78)

Shot menang ini menunjukkan akhir pertarungan, ketika Ramli telah berhasil mengalahkan Andi dengan membuat Andi jatuh. *Shot* 73A-75 menunjukkan Ramli menendang kaki Andi hingga Andi terjatuh. Dalam *shot* ini dapat kembali digunakan komposisi *unbalanced* untuk menunjukkan keadaan Andi yang terdesak. Selain itu, untuk pergerakan kamera, dapat digunakan *truck in* mendekati kaki kedua tokoh untuk mempertegas kejadian yang perlu diperhatikan. *Shot* ini juga digunakan sebagai metode transisi dari dunia imajinasi ke dunia nyata.

Sementara, pada *shot* 76-78, menunjukkan ekspresi Ramli yang telah berhasil mengalahkan Andi. Penggunaan jarak kamera *close up* dengan sudut pandang *low angle* dapat membantu menunjukkan keadaan Ramli yang telah berhasil berada di atas Andi. Menurut Bowen (2018), tokoh yang direkam dalam sudut pandang *low angle* tampak lebih kuat dan berwibawa dari sudut pandang penonton, sehingga sudut pandang tersebut dapat membantu Ramli terlihat lebih kuat sebagai pihak yang menang.

3.6. Acuan

Terdapat empat film yang penulis gunakan sebagai acuan. Keempat film tersebut adalah “The Matrix”, “My Hero Academia”, “Spiderman: Into the Spiderverse”, dan “Star Wars: Episode VII – The Force Awakens”. Keempat film ini dipilih karena memiliki genre yang serupa dengan film penulis, yaitu *action* dengan

tokoh *unlikely hero* sebagai tokoh utama. Keempat film juga memiliki adegan pertarungan di mana tokoh utama terdesak sebelum akhirnya berhasil memenangkan pertarungan. Melalui keempat acuan tersebut, penulis akan kemudian melakukan analisis terhadap *shot* di dalamnya dari sudut komposisi, sudut kamera, jarak kamera, dan pergerakan kamera.



3.6.1. Acuan *Shot* Terdesak (*Shot* 63-64)

1. My Hero Academia (2016)

“My Hero Academia” adalah serial animasi televisi yang merupakan hasil adaptasi dari komik karya Kōhei Horikoshi. Serial tersebut bercerita tentang seorang anak bernama Izuku Midoriya (dikenal juga sebagai Deku), yang terlahir tanpa kekuatan super (*Quirk*) namun tetap bercita-cita menjadi seorang pahlawan. Serial tersebut kemudian mengikuti perjalanannya di sekolah UA yang merupakan sekolah untuk membimbing calon pahlawan masa depan, setelah Deku mewarisi kekuatan “One for All” dari pahlawan nomor satu saat itu, All Might.

Shot yang penulis pilih adalah *shot* pertarungan antara Deku dan Shinso dalam turnamen olahraga UA. Dalam pertarungan tersebut, Deku tidak sengaja mengaktifkan kemampuan Shinso, yaitu *brainwash*. Deku terpaksa mengikuti perintah Shinso dan hampir melewati garis batas arena pertarungan yang akan menyebabkan kekalahannya.

Tabel 3.1. *Shot* Terdesak “My Hero Academia”

No.	<i>Shot</i>	Keterangan
1		<p>Pergerakan Kamera: <i>Crab</i> ke kiri mengikuti gerakan kaki Deku</p> <p>Sudut Kamera: <i>Medium Angle, Profile</i></p> <p>Jarak Kamera: CU</p> <p>Komposisi : <i>Focal Point</i></p>
2		<p>Pergerakan Kamera: -</p> <p>Sudut Kamera: <i>Medium Angle, 3/4 front</i></p> <p>Jarak Kamera: ECU</p> <p>Komposisi : <i>Focal Point</i></p>

Untuk menunjukkan betapa pentingnya keadaan ini, dalam kedua *shot* digunakan *close up* pada kaki dan mata Deku yang kosong. Penggunaan *extreme close up* pada mata Deku membantu membuat pernyataan visual yang kuat seperti yang dituliskan oleh Mercado (2011). Sementara, komposisi *focal point* digunakan untuk mengarahkan fokus penonton pada elemen-elemen penting dalam cerita yaitu kaki Deku yang hampir melewati garis dan mata Deku yang kosong.

Terdapat juga penggunaan garis diagonal seperti garis batas arena yang akan dilewati Deku dan efek garis-garis aksi yang terdapat pada sudut-sudut layar *shot* nomor 2. Garis diagonal pada *shot* 1 membantu menunjukkan kedalaman *shot*

sementara efek garis aksi pada *shot 2* membantu mempertegas pergerakan Deku yang sedang melangkah ke bawah menuju kekalahannya.






2. Spiderman: Into the Spiderverse (2018)




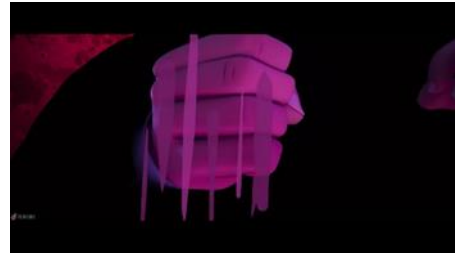

“Spiderman: Into the Spiderverse” adalah film animasi yang bercerita tentang Miles Morales yang berubah menjadi Spiderman dan harus belajar bagaimana cara menggunakan kekuatannya. Miles bertemu dengan berbagai versi Spiderman dari lintas dimensi dan berusaha membantu mengembalikan mereka ke dimensinya masing-masing dengan cara menghentikan *Super-Collider* yang dibangun oleh Kingpin.

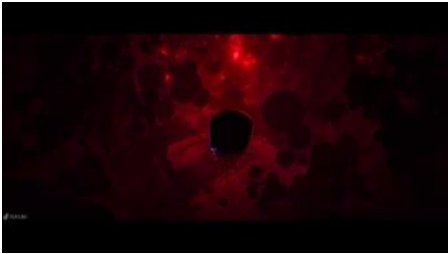

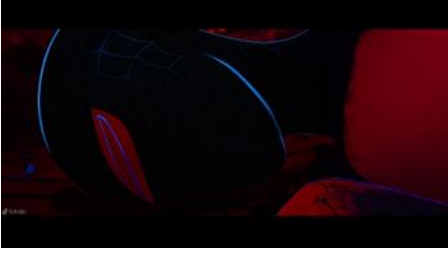
Shot yang dipilih diambil dari adegan pertarungan final antara Kingpin dan Miles, di mana pada akhirnya Miles harus bertarung sendiri melawan Kingpin. Miles pada saat itu kewalahan menghadapi kekuatan Kingpin dan akhirnya pingsan.

Tabel 3.2. *Shot* Terdesak “Spiderman: Into the Spiderverse”

No.	<i>Shot</i>	Keterangan
1		Pergerakan Kamera: <i>Tilt</i> ke atas mengikuti gerakan Miles Sudut Kamera: <i>High Angle, front</i> Jarak Kamera: LS Komposisi : <i>Focal Point</i>

2		<p>Pergerakan Kamera: <i>Pan</i> ke kiri</p> <p>Sudut Kamera: <i>Medium Angle, profile</i></p> <p>Jarak Kamera: LS</p> <p>Komposisi : <i>Unbalanced</i></p>
3		<p>Pergerakan Kamera: <i>Truck out</i></p> <p>Sudut Kamera: <i>Low Angle, front</i></p> <p>Jarak Kamera: MS</p> <p>Komposisi : <i>Rule of Third</i></p>
4		<p>Pergerakan Kamera: -</p> <p>Sudut Kamera: <i>High Angle, front</i></p> <p>Jarak Kamera: MS</p> <p>Komposisi : <i>Focal Point</i></p>
5		<p>Pergerakan Kamera: <i>Handheld</i></p> <p>Sudut Kamera: <i>Low Angle, front</i></p> <p>Jarak Kamera: MLS</p> <p>Komposisi : <i>Focal Point</i></p>
6		<p>Pergerakan Kamera: -</p> <p>Sudut Kamera: <i>Medium Angle, Profile</i></p> <p>Jarak Kamera: LS</p> <p>Komposisi : <i>Unbalanced</i></p>

7		<p>Pergerakan Kamera: <i>Truck in</i></p> <p>Sudut Kamera: <i>High Angle, 3/4 front</i></p> <p>Jarak Kamera: MCU</p> <p>Komposisi : <i>Focal Point, diagonal line</i></p>
8	  	<p>Pergerakan Kamera: <i>Truck in</i></p> <p>Sudut Kamera: <i>Low Angle, front</i></p> <p>Jarak Kamera: MCU -> MS -> CU</p> <p>Komposisi : <i>Focal Point</i></p>
9		<p>Pergerakan Kamera: <i>Truck in</i></p> <p>Sudut Kamera: <i>Medium Angle, profile</i></p> <p>Jarak Kamera: CU</p> <p>Komposisi : <i>Focal Point</i></p>

10		Pergerakan Kamera: - Sudut Kamera: <i>High Angle, 3/4 back</i> Jarak Kamera: LS Komposisi : <i>Focal Point</i>
11		Pergerakan Kamera: - Sudut Kamera: <i>Medium Angle, front</i> Jarak Kamera: MCU Komposisi : <i>Focal Point</i>
12		Pergerakan Kamera: <i>Truck in</i> Sudut Kamera: <i>Medium Angle, profile</i> Jarak Kamera: CU Komposisi : <i>Focal Point</i>

Dalam rangkaian adegan ini, Miles (Spiderman) terpojok karena serangan Kingpin yang bertubi-tubi hingga akhirnya jatuh dan menutup matanya. Dapat terlihat pergerakan kondisi Miles yang semakin parah dari terpojok, serangannya ditangkis dengan mudah hingga akhirnya terkena serangan akhir Kingpin.

Penggunaan sudut kamera dan posisi tokoh banyak digunakan untuk menunjukkan keadaan terdesak Miles dengan sudut *high angle* yang digunakan setiap kali merekam wajah Miles sendiri dan sudut *low angle* untuk merekam Kingpin. Terdapat juga penggunaan komposisi *unbalanced* pada *shot 2* dan *6*, menunjukkan Kingpin mendominasi layar dan berada di posisi yang lebih tinggi dibandingkan Miles yang terlentang.

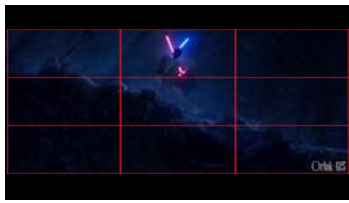

Shot 3 dan 5 juga menunjukkan hal yang sama, di mana tampak bahwa Kingpin memiliki posisi lebih tinggi dibandingkan Miles. Posisi Kingpin yang lebih tinggi menunjukkan bahwa Kingpin jauh lebih kuat daripada Miles sesuai peraturan power dynamic yang ditulis oleh Bowen (2018).

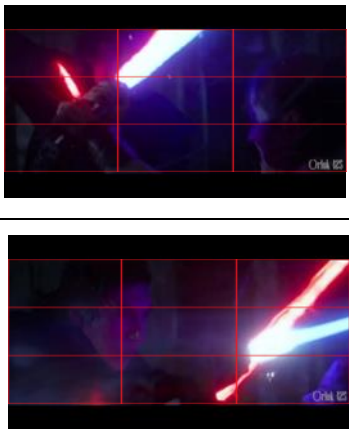



3. Star Wars: Episode VII – The Force Awakens (2015)

“The Force Awakens” adalah film pertama dari trilogy sekuel serial Star Wars yang bercerita tentang suatu saat di mana suatu ancaman terhadap galaksi kembali muncul sehingga Rey, seorang pemulung dari planet Jakku, dan Finn, seorang mantan stormtrooper, harus mengikuti Han Solo dan Chewbacca untuk mencari satu-satunya harapan untuk mengembalikan kedamaian.

Shot yang penulis pilih sebagai acuan adalah *shot* di mana Rey bertarung melawan Kylo Ren, seorang prajurit gelap dengan Force yang kuat. Dalam *shot* ini, Rey didesak ke ujung jurang oleh serangan Kylo Ren.

Tabel 3.3. *Shot* Terdesak “Star Wars: Episode VII”

No.	<i>Shot</i>	Keterangan
1		Pergerakan Kamera: <i>Pan Tilt</i> Sudut Kamera: <i>Low Angle, Dutch Angle</i>
		Jarak Kamera: LS Komposisi : <i>Rule of Third, diagonal line</i>

2		Pergerakan Kamera: - Sudut Kamera: <i>Low Angle</i> Jarak Kamera: MCU Komposisi : <i>Rule of Third, unbalanced</i>
3		Pergerakan Kamera: - Sudut Kamera: <i>3/4 front, Eye Level</i> Jarak Kamera: MCU Komposisi : <i>Unbalanced</i>
4		Pergerakan Kamera: - Sudut Kamera: <i>3/4 front, Eye Level</i> Jarak Kamera: MCU Komposisi : <i>Focal Point</i>
5		Pergerakan Kamera: - Sudut Kamera: <i>3/4 front, Eye Level</i> Jarak Kamera: MCU Komposisi : <i>Focal Point</i>

Shot pertama menunjukkan posisi Rey di lingkungannya. Penggunaan *long shot* membantu menunjukkan lokasi Rey yang berada di ujung jurang. Sementara penggunaan *dutch angle* membantu memberikan perasaan keadaan buruk serta membuat *shot* tampak lebih dinamis (Bowen, 2018).

Sementara, *shot 2* menunjukkan Kylo Ren yang mendorong Rey semakin ke bawah di mana peraturan *power dynamic* antara tinggi Kylo Ren dan Rey

kembali menunjukkan posisi Rey yang lebih lemah dibandingkan lawannya. Posisi ini terus bertahan di semua *shot* setelahnya.

Shot 3 menggunakan komposisi *unbalanced*. Komposisi ini membantu menunjukkan situasi tertekan (Eenoo, 2013). Sementara *shot* 4 & 5 menggunakan komposisi *focal point* agar penonton fokus pada ekspresi kedua tokoh.

3.6.2. Acuan *Shot* Menang (*Shot* 73A-78)

Shot yang dipilih untuk acuan *shot* menang kebanyakan berasal dari film dan adegan pertarungan yang sama dengan acuan untuk *shot* terpuruk, namun menunjukkan hasil akhir dari pertarungan tersebut di mana tokoh utama berhasil mengalahkan lawannya.




1. The Matrix (1999)

“The Matrix” adalah film karya Andy dan Larry Wachowski yang bercerita tentang seorang hacker bernama Neo (Keanu Reeves) yang menemukan kebenaran mengenai dunia tempat dia berada dan memutuskan untuk mengikuti kawanan pemberontak yang dipimpin oleh Morpheus (Laurence Fishburne) untuk mengambil alih dunia tersebut.

Shot referensi yang penulis ambil adalah adegan latihan pertarungan antara Neo dan Morpheus. *Shot* ini penulis pilih karena memiliki adegan pertarungan yang jelas dan memiliki alur pertarungan yang cocok di mana tokoh utama mulai sebagai tokoh yang lemah namun kemudian berhasil mengalahkan lawannya. Dalam *shot* ini, Neo akhirnya berhasil mencapai kecepatan *superhuman* yang

bahkan melewati kecepatan Morpheus. Pertarungan berakhir dengan Neo menghentikan tinjunya tepat di depan wajah Morpheus.

Tabel 3.4. *Shot* Menang “The Matrix”

No.	<i>Shot</i>	Keterangan
1		Pergerakan Kamera: <i>Track</i> ke kiri mengikuti tangan Neo Sudut Kamera: Medium Angle, 3/4 front
		Jarak Kamera: MCU -> CU Komposisi : <i>Unbalanced</i>
2		Pergerakan Kamera: <i>Pan</i> ke kanan mengikuti gerakan Neo Sudut Kamera: Medium Angle, 3/4 front Jarak Kamera: MS Komposisi : <i>Rule of Thirds</i>

Dalam *shot* 1, pergerakan kamera membantu memperluas daerah pergerakan Neo dan menunjukkan kecepatan serangan Neo. *Shot* ini menunjukkan serangan Neo yang berhasil menghentikan lawannya serta ekspresi lawannya. Penggunaan jarak kamera *close up* pada Morpheus membantu menunjukkan ekspresinya ketika berhadapan dengan tinju Neo.

Beberapa *shot* setelahnya, pada *shot 2*, digunakan jarak kamera *medium shot* untuk menunjukkan ekspresi Neo sekaligus tangannya yang masih berada di depan Morpheus. Selain itu, terdapat berbagai garis diagonal yang menunjukkan kedalaman ruang dalam kedua *shot* ini. Hal ini sangat kontras jika dibandingkan dengan keadaannya pada *shot-shot* sebelumnya.



Gambar 3.7. Perbandingan antara *shot* “The Matrix”

(sumber: “The Matrix” (1999))

Seperti yang dapat dilihat pada gambar di atas, ketika Morpheus masih lebih kuat dibandingkan Neo, latar belakangnya tampak penuh dengan garis horizontal dan vertikal, membentuk semacam “penjara” yang memenjarakan Neo. Hal ini sesuai dengan pernyataan Bowen (2018) di mana jika dalam sebuah komposisi hanya terdapat garis horizontal dan vertikal, tokoh di dalamnya akan menunjukkan kesan terkurung. Sementara jika garis diagonal muncul seperti pada gambar *shot 2*, tokoh tersebut tidak lagi terkurung melainkan terbebaskan.

2. My Hero Academia (2016)

Pada adegan ini, Deku berhasil keluar dari *brainwash* Shinso, Deku kemudian bergerak dan menyerang kembali dengan melempar Shinso keluar arena.

Tabel 3.5. Shot Menang “My Hero Academia”

No.	Shot	Keterangan
1		<p>Pergerakan Kamera: <i>Truck out</i></p> <p>Sudut Kamera: <i>Low Angle, 3/4 front</i></p> <p>Jarak Kamera: CU -> LS</p> <p>Komposisi : <i>Unbalanced</i></p>
2		<p>Pergerakan Kamera: -</p> <p>Sudut Kamera: <i>Medium Angle, profile</i></p> <p>Jarak Kamera: CU</p> <p>Komposisi : <i>Focal Point</i></p>
3		<p>Pergerakan Kamera: -</p> <p>Sudut Kamera: <i>Medium Angle, front</i></p> <p>Jarak Kamera: CU</p> <p>Komposisi : <i>Rule of Thirds</i></p>
4		<p>Pergerakan Kamera: -</p> <p>Sudut Kamera: <i>High Angle, front</i></p> <p>Jarak Kamera: LS</p> <p>Komposisi : <i>Diagonal Line</i></p>

5		<p>Pergerakan Kamera: <i>Tilt</i> ke atas</p> <p>Sudut Kamera: <i>High Angle</i> -> <i>Medium Angle, front</i></p> <p>Jarak Kamera: MCU -> LS</p> <p>Komposisi : <i>Rule of Thirds</i></p>
---	---	--


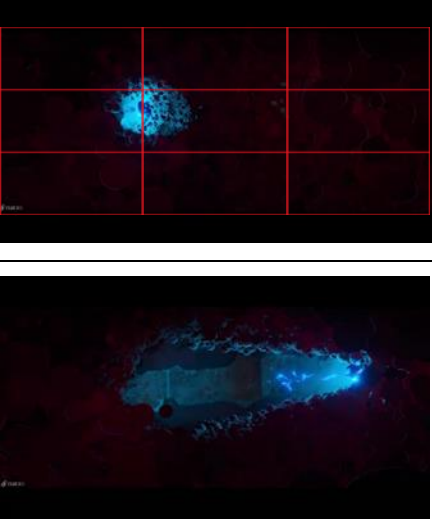
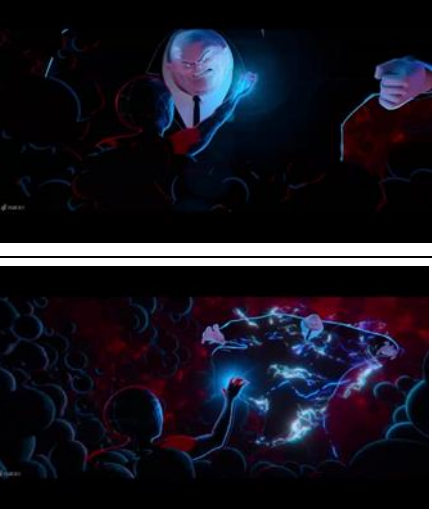
Penggunaan garis diagonal tampak masih digunakan untuk membantu membuat *shot* tampak lebih dinamis. Begitu juga pergerakan kamera pada *shot* 1, di mana kamera bergerak menjauh dari tanah dengan cepat sebelum Shinso menghantam tanah.

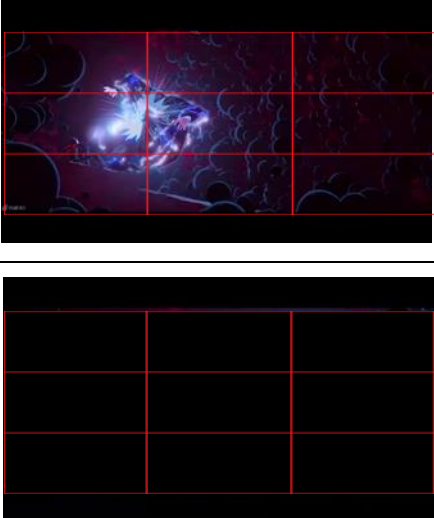

Sementara untuk sudut kamera, beberapa *shot* menggunakan *high angle* ketika merekam Shinso, menunjukkan posisi mereka di mana kini Deku berada lebih tinggi dibandingkan Shinso. Perbedaan posisi ini terutama terlihat pada *shot* 4 dan 8. Hal ini sesuai dengan teori Bowen (2018), yang menyatakan bahwa tokoh yang direkam menggunakan *high angle shot* tampak lebih lemah dari sudut pandang penonton.

3. Spiderman: Into the Spiderverse (2018)

Dalam adegan ini, Miles berhasil mendapatkan kembali tenaganya. Miles kemudian menyerang dan menggunakan Kingpin untuk menghentikan mesin *supercollider*-nya.

Tabel 3.6. *Shot* Menang “Spiderman: Into the Spiderverse”

No.	<i>Shot</i>	Keterangan
1		<p>Pergerakan Kamera: -</p> <p>Sudut Kamera: <i>Medium Angle, Profile</i></p> <p>Jarak Kamera: MS</p> <p>Komposisi : <i>Unbalanced, Rule of Thirds</i></p>
2		<p>Pergerakan Kamera: <i>Handheld</i></p> <p>Sudut Kamera: <i>High Angle</i></p> <p>Jarak Kamera: VLS</p> <p>Komposisi : <i>Unbalanced, Rule of Thirds</i></p>
3		<p>Pergerakan Kamera: <i>Handheld</i></p> <p>Sudut Kamera: <i>Medium Angle, 3/4 back</i></p> <p>Jarak Kamera: MS</p> <p>Komposisi : <i>Unbalanced -> Balanced</i></p>

4		<p>Pergerakan Kamera: <i>Reverse Dutch Tilt</i></p> <p>Sudut Kamera: <i>Medium Angle, profile</i></p> <p>Jarak Kamera: LS</p> <p>Komposisi : <i>Rule of Thirds</i></p>
5		<p>Pergerakan Kamera: <i>Trucking out</i> mengikuti gerakan Miles</p> <p>Sudut Kamera: <i>Medium Angle, 3/4 front</i></p> <p>Jarak Kamera: LS</p> <p>Komposisi : <i>Focal Point</i></p>

Dalam rangkaian *shot* ini, terdapat beberapa peraturan yang ditetapkan sebelumnya kini dilanggar. Peraturan tersebut adalah bahwa ketika terdapat dua tokoh di dalam sebuah *shot*, tokoh yang berada di posisi yang lebih tinggi adalah tokoh yang lebih kuat seperti yang telah dipaparkan oleh Bowen (2018). Hal tersebut dapat dilihat pada *shot* 1, 3 & 4, dalam rangkaian *shot* ini, Kingpin tetap berada pada posisi yang lebih tinggi dikarenakan postur dan ukuran tubuhnya. Namun pada *shot* tersebut, dia terdesak oleh serangan akhir Miles.

Penulis menyimpulkan bahwa pembuat film memutuskan untuk “melanggar” peraturan tersebut untuk menunjukkan hal lain. Dengan terdorongnya Kingpin ke belakang pada *shot* 3&4, ukurannya menjadi mengecil hingga

menyerupai ukuran Miles. Hal ini membuat komposisi yang awalnya sangat *unbalanced* dikarenakan ukuran Kingpin yang jauh lebih besar daripada Miles menjadi lebih *balanced* namun dengan tetap menjaga kedinamisan aksi yang ada.

Terdorongnya Kingpin juga membantu terbukanya ruang baru bagi Miles untuk bergerak dan membantunya terasa lebih bebas bergerak dan beraksi dengan mendorong partikel-partikel yang mengelilingi kedua tokoh menjauh. Hal ini dapat terlihat pada *shot* 5 di mana jarak kamera *long shot* menunjukkan Miles yang tidak dikelilingi apapun dan dapat bergerak bebas. Prinsip ini mirip dengan terbukanya ruang diagonal pada adegan film “The Matrix” di atas.

3.7. Temuan

1. Shot Terdesak

Dalam setiap rangkaian *shot* terdesak yang telah dianalisis, rangkaian tersebut dapat dibagi menjadi dua bagian yaitu rangkaian *shot* kejadian yang menunjukkan situasi tokoh utama yang terdesak, dan *shot* wajah tokoh utama dalam situasi tersebut. Dalam merekam wajah tokoh utama, biasanya digunakan jarak kamera *medium close up* hingga *extreme close up* yang berfokus pada mata tokoh. Dalam *shot* tersebut juga biasanya digunakan sudut kamera *medium angle* yang membantu penonton untuk merasa terhubung dengan tokoh tersebut.

Sementara, untuk *shot* kejadian yang menunjukkan situasi tokoh yang terdesak, tampak sangat beragam, baik dalam jumlah maupun jenis *shot*-nya. Tergantung pada situasi, jenis *shot* dapat berubah dari *close up* hingga *long shot*. Namun hal ini masih dapat diteliti lebih dalam, *shot close up* biasanya digunakan

untuk merekam satu objek/gerakan kecil yang dapat membuat tokoh utama kalah, sementara *shot long shot* digunakan untuk menunjukkan gerakan besar/lokasi yang dapat membuat tokoh tersebut kalah.

Untuk komposisi, banyak digunakan garis diagonal yang membuat *shot* tampak lebih dinamis namun juga membuat keadaan tersebut terasa kurang stabil dan berbahaya bagi tokoh utama. Sementara, untuk *shot* dengan dua tokoh di dalamnya, biasanya digunakan komposisi *unbalanced* yang mendesak tokoh utama dan peraturan *power-balance* di mana tokoh yang lebih tinggi lebih kuat. Dalam konteks ini, tokoh utama selalu berada lebih rendah dibandingkan lawannya dalam layar.

2. *Shot* Menang

Shot menang yang telah dianalisis dapat dibagi menjadi 3 bagian, yaitu *shot* di mana tokoh utama melancarkan serangannya, *shot* yang menunjukkan hasil dari serangan tersebut, dan *shot* yang menunjukkan ekspresi tokoh utama. Namun, dalam beberapa film, *shot* di mana tokoh utama melancarkan serangannya dan *shot* yang menunjukkan hasil dari serangan tersebut dapat digabung menjadi satu *shot* seperti pada film “The Matrix” di mana gerakan kamera membantu memperluas daerah yang direkam dan tetap membuat kamera dapat berada cukup dekat untuk merekam detail penting seperti ekspresi tokoh.

Selain itu, urutan antara ketiga *shot* tersebut tidak selalu harus berurutan. Film “My Hero Academia” menunjukkan contoh bagaimana *shot* hasil dari serangan tersebut dapat diletakan di akhir untuk membangun *suspense* dalam diri

penonton. Sementara kedua film lainnya memutuskan untuk menunjukkan ekspresi tokoh di akhir rangkaian, untuk menunjukkan pikiran tokoh tersebut.

3.8. Proses Perancangan

Berikut adalah proses perancangan dari *shot* yang penulis pilih. *Shot* yang akan penulis rancang adalah *shot* 63-64, yaitu *shot* di mana tokoh utama terdesak serta *shot* 73A-78 di mana tokoh utama berhasil mengalahkan lawannya.

3.8.1. *Shot* Terdesak (*shot* 63-64)

Shot ini mulai setelah kaki egrang Ramli patah. Ramli kemudian merasa terdesak ketika Andi kembali menyerang Ramli sementara Ramli sedang dalam keadaan tidak stabil.

WASIT (O.S.)
Ooh.. Keadaan tampak buruk bagi
Ramli.. Tapi dia masih belum
kalah!

Ramli bengong melihat kaki egrangnya yang patah. Andi
menyerang Ramli. Ramli sadar dan segera menahan serangan
Andi. Mereka kembali terpisah.

Gambar 3.8. Naskah *Shot* Terdesak

(sumber: dokumentasi pribadi)

1. Eksplorasi awal

Pada eksplorasi awal adegan ini, penulis berusaha memberikan fokus pada kaki egrang Ramli yang patah dan ekspresi Ramli setelah egrangnya patah dan diserang Andi dengan banyak menggunakan *medium close up shot* pada kedua subjek tersebut. Penulis juga mencoba menunjukkan posisi Ramli yang dibawah Andi seperti yang terlihat pada *shot* 45 pada gambar di bawah. Dalam gambar

tersebut, Ramli adalah tokoh dengan tanda A sementara Andi adalah tokoh dengan tanda B.

Pada tahap ini, jarak kamera kebanyakan menggunakan *close up* dan *medium close up shot* terhadap ekspresi tokoh dan gerakannya. Sementara untuk komposisi, sudut kamera, dan gerakan kamera, tidak terdapat variasi yang menunjukkan keadaan tokoh tersebut.

Pada awalnya, dalam cerita, Ramli hanya menghindari dengan cepat dari serangan Andi sebelum akhirnya menyerang kembali. Hal ini akan berubah seiring dilakukannya revisi.

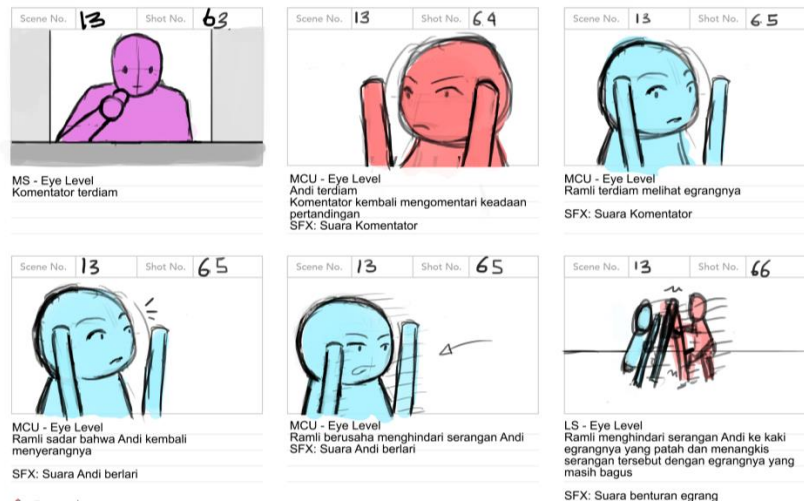


Gambar 3.9. Eksplorasi Awal *shot* terdesak

(sumber: dokumentasi pribadi)

2. Eksplorasi kedua

Setelah melihat beberapa referensi acuan, penulis mencoba untuk menunjukkan reaksi setiap tokoh yang terlibat terhadap patahnya egrang Ramli dengan menggunakan *medium close up* untuk menunjukkan ekspresi tokoh tersebut. Reaksi tersebut digunakan untuk menunjukkan kepentingan kejadian tersebut sebelum Ramli kembali diserang Andi (*shot* 63-65).

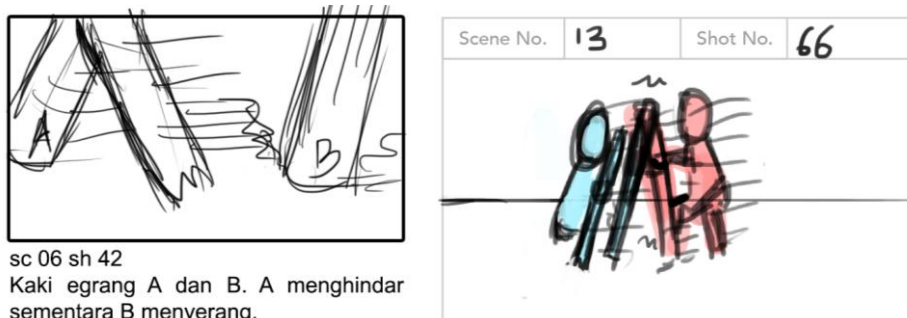


Gambar 3.10. Reaksi tokoh terhadap patahnya egrang Ramli

(sumber: dokumentasi pribadi)

Pada gambar di atas, Ramli adalah tokoh berwarna biru dan Andi adalah tokoh berwarna merah, hal ini akan terus berlaku untuk semua proses perancangan. Tokoh berwarna ungu adalah komentator yang kemudian akan dihilangkan dari visual cerita.

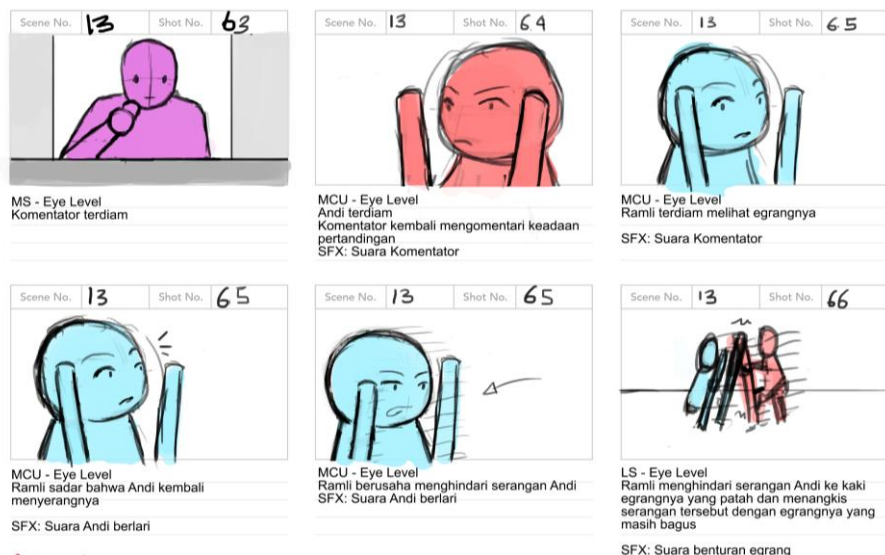
Penulis kemudian memutuskan untuk memberikan ruang yang lebih jauh ketika Andi menyerang Ramli untuk lebih memperjelas aksi yang sedang terjadi. Sejak saat ini, Ramli berubah dari menghindari serangan Andi menjadi menangkis dan bertahan sejenak.



Gambar 3.11. Perkembangan *shot* Andi menyerang Ramli

(sumber: dokumentasi pribadi)

Berikut adalah rangkaian eksplorasi kedua *shot* terdesak (*shot* 63-66).



Gambar 3.12. Eksplorasi Kedua *Shot* Terdesak

(sumber: dokumentasi pribadi)

Namun rangkaian *shot* ini masih kurang memperlihatkan keadaan Ramli yang terdesak dan tidak terlihat dinamis. Penulis kemudian memutuskan untuk menghilangkan keberadaan tokoh komentator dari seluruh visual film untuk lebih berfokus pada kedua tokoh yang sedang bertarung.

3. Eksplorasi ketiga

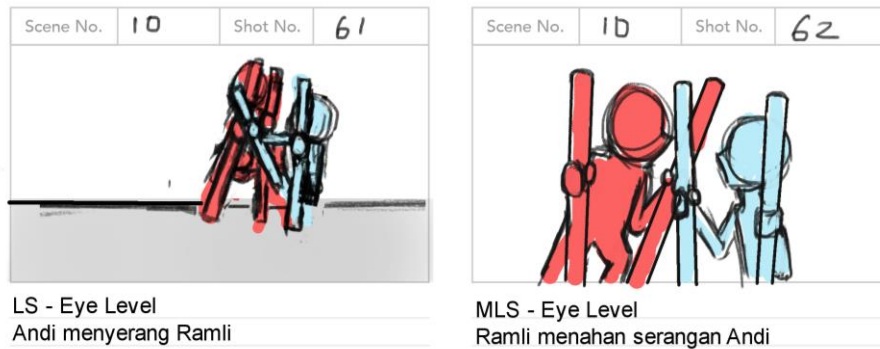
Pada perombakan selanjutnya, penulis masih berfokus pada kejadian setelah egrang Ramli patah. Penulis terinspirasi dari film acuan “My Hero Academia” untuk menggunakan *diagonal line* untuk membuat *shot* tersebut lebih dinamis. Penggunaan ini terlihat pada *shot 57* di mana kaki egrang Ramli yang patah menggelinding.



Gambar 3.13. Eksplorasi ketiga *shot 57*

(sumber: dokumentasi pribadi)

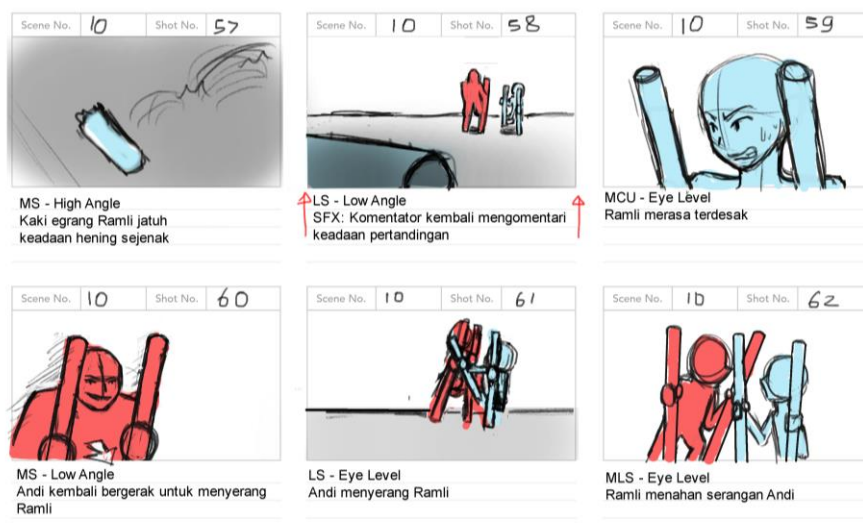
Selain itu, penggunaan komposisi *unbalanced* dan peraturan *power balance* antara kedua tokoh seperti yang telah dijabarkan Bowen (2018), juga digunakan ketika kedua tokoh tampak di layar yang sama untuk menekankan kondisi Ramli yang terdesak. Andi selalu dibuat berada di posisi yang lebih tinggi dibandingkan Ramli.



Gambar 3.14. *Shot* 61 & 62

(sumber: dokumentasi pribadi)

Pada *shot* 61 & 62, dilakukan juga pengulangan terhadap *shot* dengan gerakan dan posisi tokoh yang sama, namun dengan jarak kamera yang lebih dekat untuk memberi penekanan pada serangan Andi tersebut. Berikut adalah rangkaian eksplorasi ketiga untuk *shot* terdesak.



Gambar 3.15. Eksplorasi Ketiga *Shot* Terdesak

(sumber: dokumentasi pribadi)

Namun kemudian, *shot* tersebut masih terkesan lemah dan kurang menunjukkan posisi Ramli yang terdesak, sehingga penulis kembali melakukan eksperimen.

4. Eksplorasi keempat

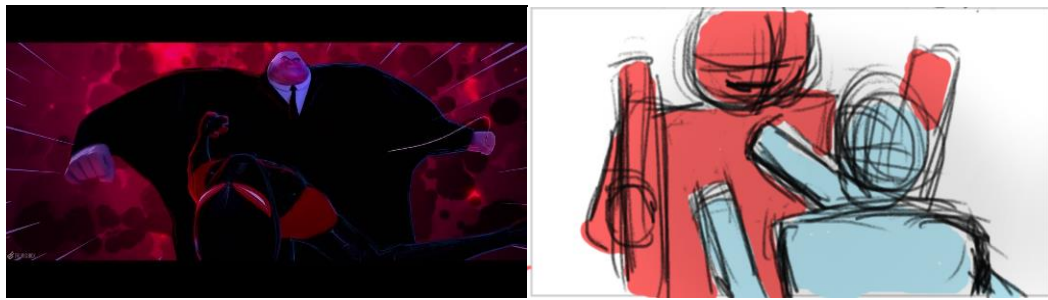
Pada eksplorasi keempat, penulis mencoba bereksperimen dengan komposisi *balanced* dan *unbalanced*. Penulis menghilangkan *long shot* yang ada di *shot* sebelumnya dan menggantinya dengan menggunakan perubahan komposisi dari *balanced* ke *unbalanced* dengan Ramli mendapat porsi lebih kecil, untuk menunjukkan posisi Ramli yang terdesak.



Gambar 3.16. *Shot* 63

(sumber: dokumentasi pribadi)

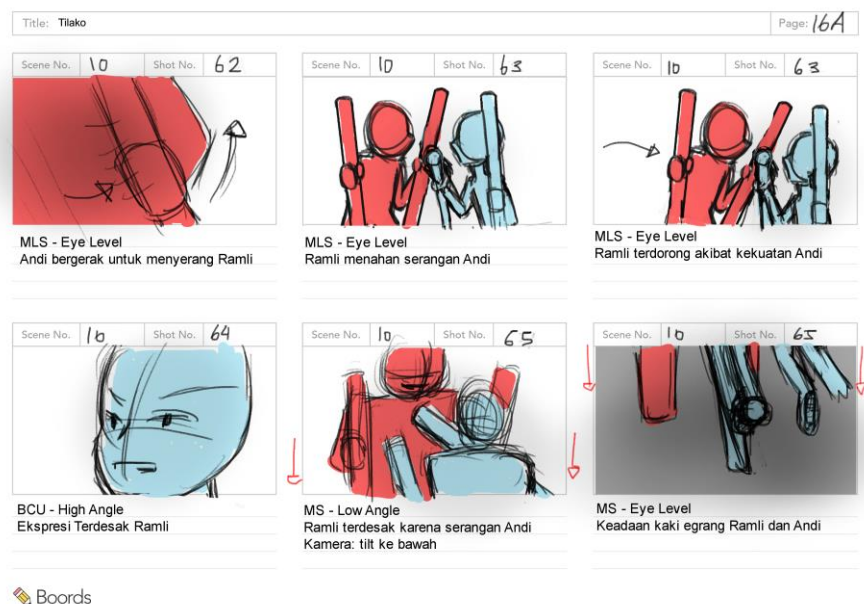
Penulis kemudian berusaha membuat tokoh Ramli seakan terselimuti lawannya seperti pada referensi acuan “*Spiderman: Into the Spideverse*” (2018). *Shot* ini kembali menggunakan prinsip *two shot power dynamic* di mana tokoh yang lebih tinggi dianggap lebih kuat.



Gambar 3.17. Shot 65

(sumber: dokumentasi pribadi)

Berikut adalah rangkaian keempat untuk *shot* terdesak (*shot* 63-65).



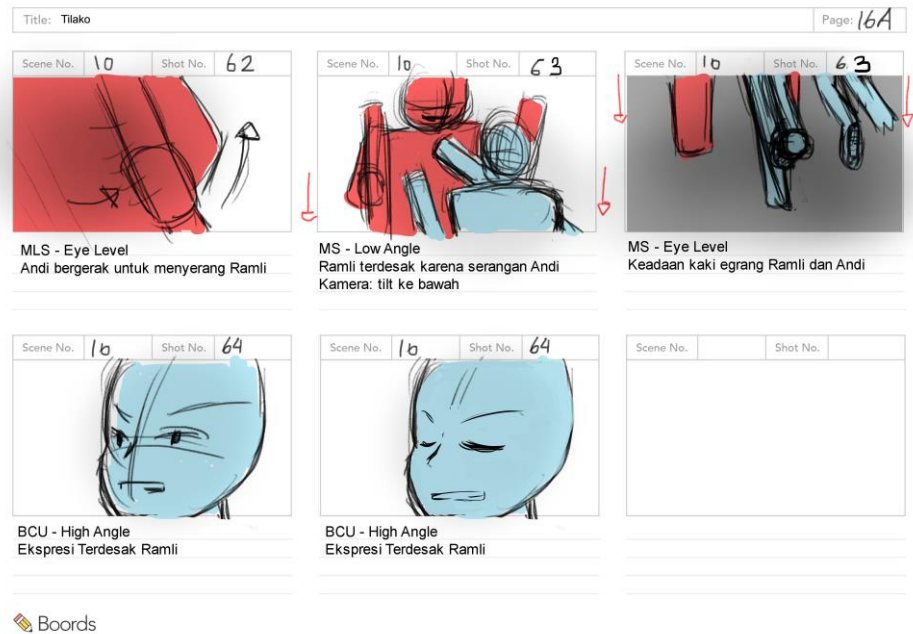
Gambar 3.18. Eksplorasi Keempat *Shot* Terdesak

(sumber: dokumentasi pribadi)

5. Eksplorasi kelima

Pada eksplorasi keempat, rangkaian *shot* tersebut terasa menjadi terlalu panjang dengan pengulangan yang tidak penting, sehingga *shot* 63 dihilangkan. Sebagai gantinya, *shot* 65 dipindahkan ke awal rangkaian sebagai *shot* yang menunjukkan

situasi Ramli dilanjutkan dengan *shot* ekspresi Ramli yang terdesak. Berikut adalah rangkaian eksplorasi kelima untuk *shot* terdesak.

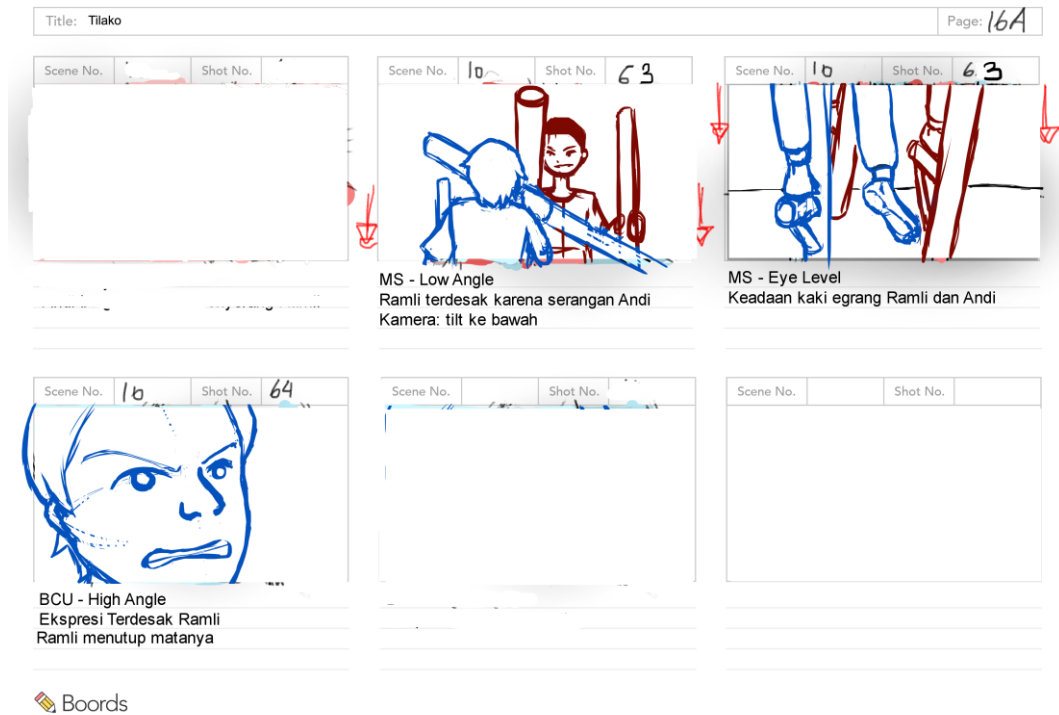


Gambar 3.19. Eksplorasi Kelima *Shot* Terdesak

(sumber: dokumentasi pribadi)

6. Rangkaian Akhir *shot* terdesak

Setelah eksplorasi kelima, *storyboard* kembali diubah untuk disesuaikan dengan proporsi desain tokoh yang saat itu juga telah mengalami beberapa perubahan. Pada masa tersebut penulis menyadari bahwa terdapat beberapa *shot* di mana posisi Ramli dan Andi tidak sesuai dengan posisinya pada *shot-shot* sebelumnya, sehingga penulis mengganti posisi kedua tokoh dalam kedua *shot* berikut.



Gambar 3.20. Rangkaian Akhir *shot* Terdesak
 (sumber: dokumentasi pribadi)

3.8.2. *Shot* Menang (*shot* 73A-78)

Shot ini dimulai ketika Ramli menjalankan serangan akhirnya kepada Andi dengan cara menendang kakinya. Andi jatuh ke tanah. Ramli berhasil menjalankan rencananya dan memenangkan pertandingan.

13 EXT. ARENA - SIANG 13

Robot Ramli mendekati Robot Andi. Setelah Robot Ramli sudah cukup dekat, Robot Andi kembali menyerang Robot Ramli.

Robot Ramli dengan cepat menghindar ke belakang, membuat Robot Andi kehilangan keseimbangannya. Ramli kemudian memberi dorongan terakhir ke kaki Robot Andi dan membuatnya jatuh ke belakang.

14 EXT. LAPANGAN - SIANG 14

Kembali ke dunia nyata, Andi jatuh ke tanah sementara Ramli masih berdiri di atas egrangnya yang setengah patah. Suasana hening sesaat sebelum akhirnya tepuk tangan riuh muncul dan suasana menjadi ribut.

Gambar 3.21. Naskah *Shot Menang*

(sumber: dokumentasi pribadi)

1. Eksplorasi Awal

Dalam eksplorasi awal, penulis mengalami kesulitan dalam menemukan sudut kamera yang tepat untuk menunjukkan aksi yang terjadi. Penulis saat itu memutuskan untuk berfokus pada kaki kedua tokoh, menghasilkan rangkaian *shot* sebagai berikut. Dalam rangkaian ini, Ramli adalah tokoh dengan tanda A sementara Andi adalah tokoh dengan tanda B.



Gambar 3.22. Eksplorasi Awal *Shot Menang*

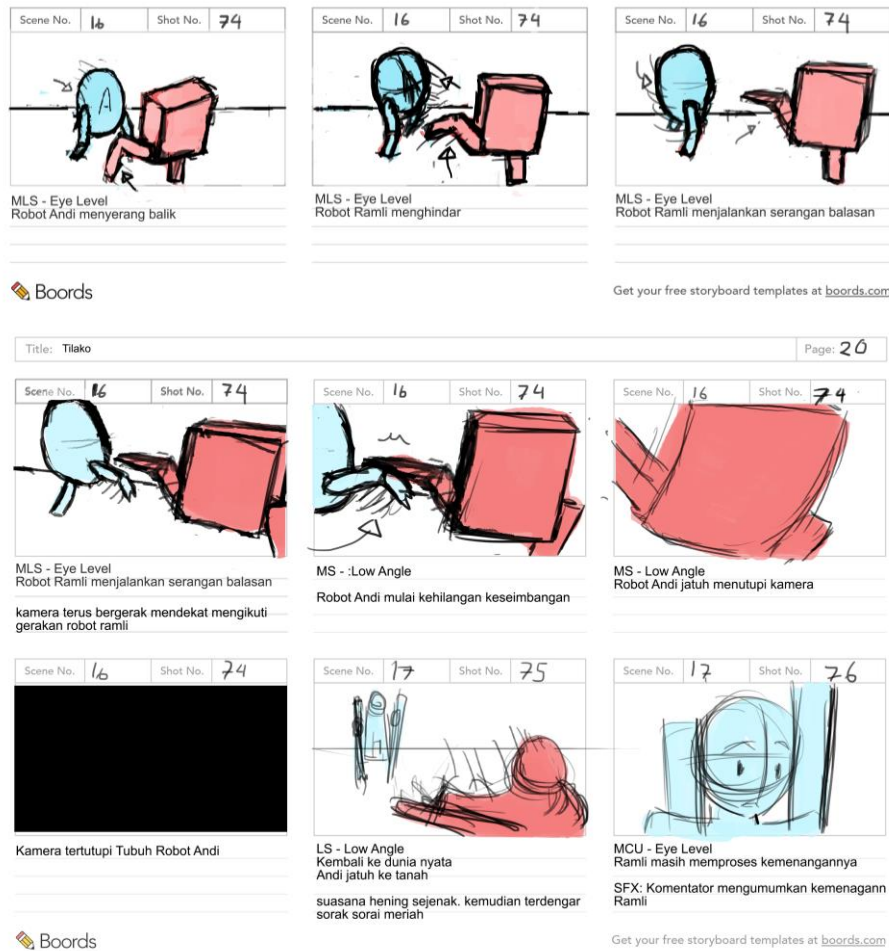
(sumber: dokumentasi pribadi)

Dalam rangkaian tersebut, komposisi, gerakan dan sudut kamera tidak banyak digunakan untuk mendramatisir keadaan namun lebih berfokus untuk

menunjukkan dengan jelas hal yang terjadi. Sementara sudut kamera didominasi dengan *close up* dan *medium close up* yang berfokus pada kaki kedua tokoh di mana gerakan aksi paling banyak terjadi.

2. Eksplorasi kedua

Pada perkembangannya, penulis memutuskan untuk menambahkan *shot close up* dari wajah Ramli untuk menunjukkan reaksi Ramli setelah menang sebelum kemudian menunjukkan Ramli melihat ke penonton yang menyoraknya. Penulis juga mengubah posisi serangan akhir dan menggerakkan kamera untuk menggunakan prinsip *power dynamic* dan membuat transisi untuk perpindahan antara dunia imajinasi dan dunia nyata.

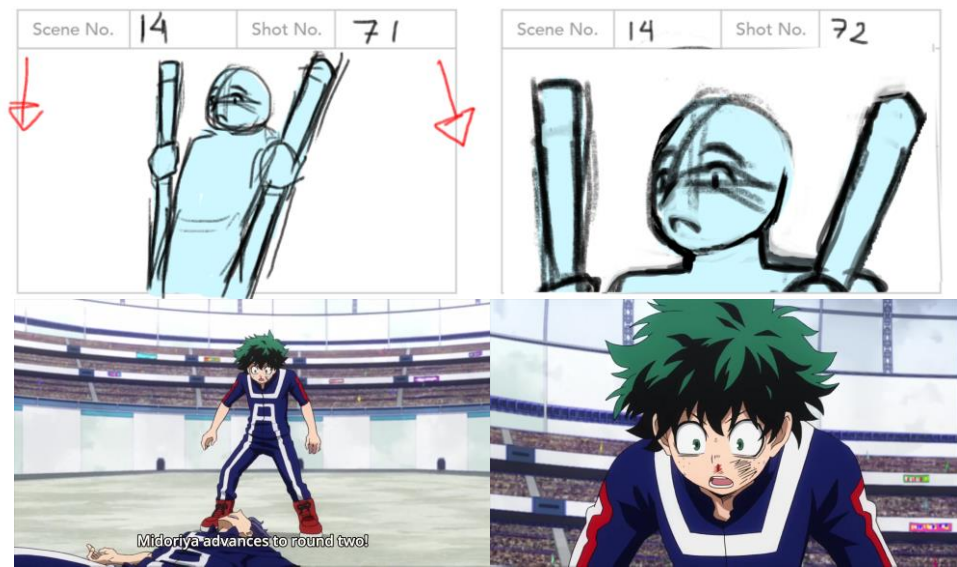


Gambar 3.23. Eksplorasi Kedua *Shot* Menang

(sumber: dokumentasi pribadi)

3. Eksplorasi ketiga

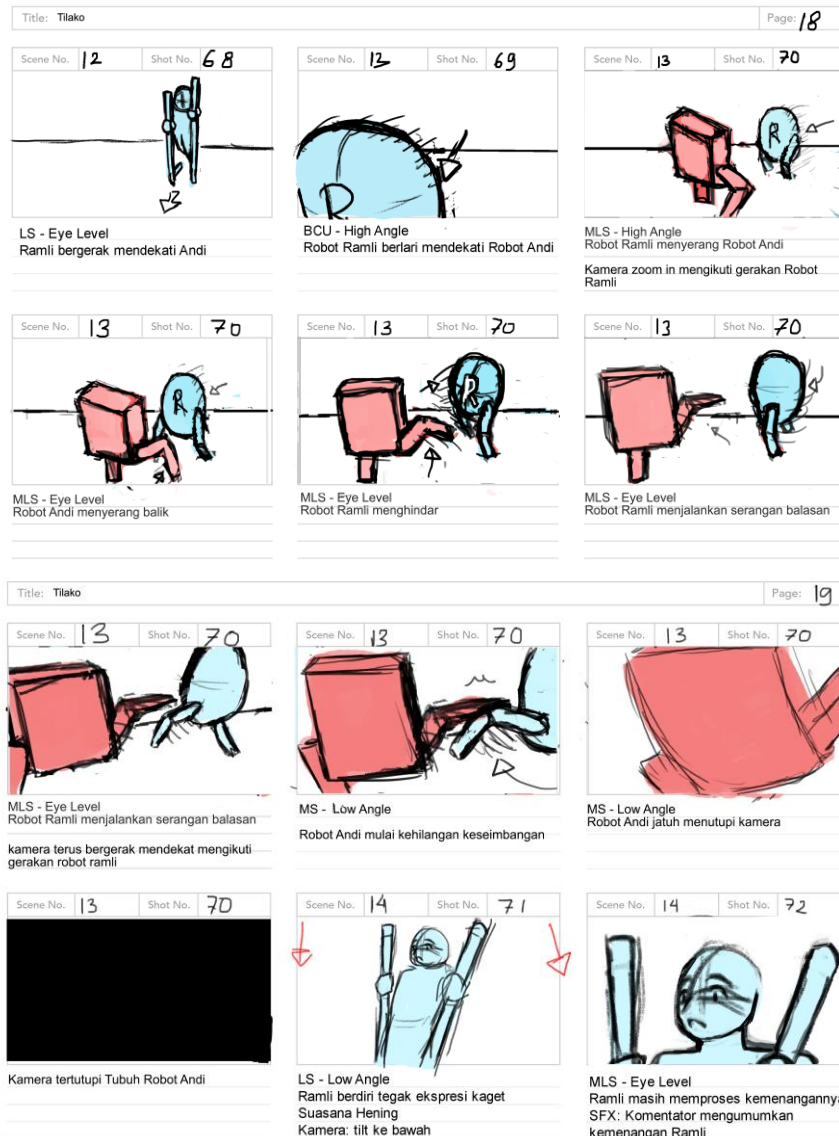
Setelah itu, terdapat perubahan pada posisi tokoh menyebabkan pergantian posisi pada *shot* ini. Ramli menjadi berada di kanan dan Andi berada di kiri. Penulis juga mendapat inspirasi dari acuan “My Hero Academia” (2016) dan memutuskan untuk mengganti *shot* akhir setelah Robot Andi jatuh menjadi *shot* Ramli dari sudut pandang *low angle* untuk menunjukkan posisi Ramli yang sekarang lebih kuat.



Gambar 3.24. Shot 71 dan 72

(sumber: dokumentasi pribadi)

Selain *shot* setelah Andi jatuh, terdapat beberapa *shot* yang dihilangkan untuk mengakomodasikan perubahan posisi kedua tokoh. Berikut adalah rangkaian ketiga untuk *shot* menang (*shot* 69-72).



Gambar 3.25. Eksplorasi Ketiga *shot* Menang

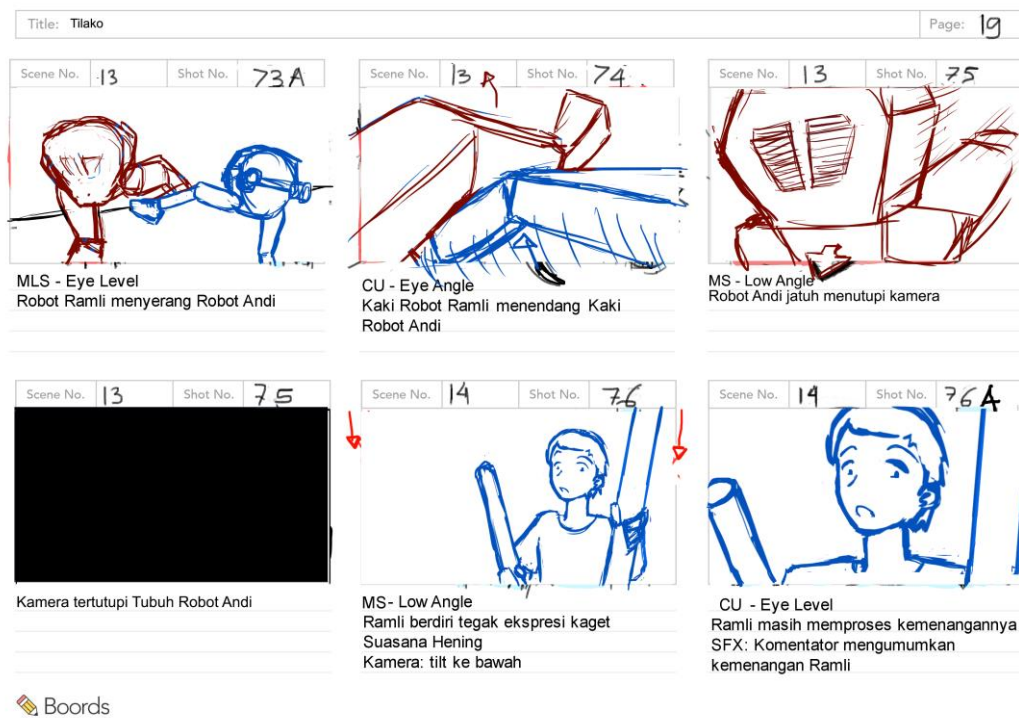
(sumber: dokumentasi pribadi)

4. Eksplorasi keempat

Setelah mendapatkan saran untuk rangkaian *shot* tersebut, penulis kembali merombak *shot* ini, terutama pada *shot* 70. *Shot* 70 awalnya adalah sebuah *shot* panjang menunjukkan bagaimana Ramli menyerang Andi. Dalam rangkaian yang

baru ini, *shot* 70 dipecah menjadi beberapa *shot* di mana setiap *shot* berfokus pada satu aspek dari serangan Andi.

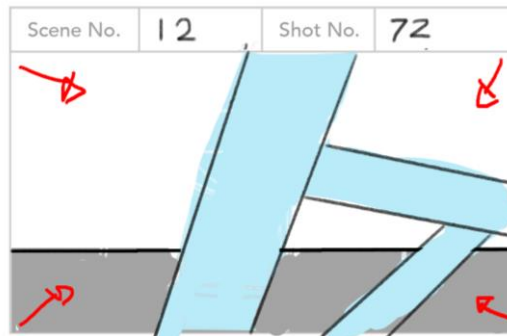
Pertama adalah bagian di mana Ramli berusaha memecoh Andi dengan memberikan umpan berupa kaki egrangnya yang sudah patah untuk ditendang. Dalam *shot* yang baru ini, keduanya masih berada di dunia nyata. Komposisi yang digunakan adalah *balanced*.



Gambar 3.26. *Shot* 71

(sumber: dokumentasi pribadi)

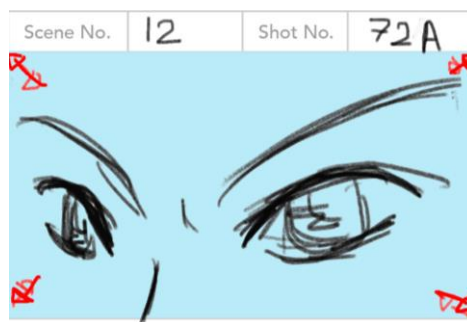
Shot ini diikuti dengan *shot* kaki egrang Ramli didekati oleh kamera yang bergerak mendekati sebagai *POV* kaki egrang Andi. Ramli menghindari serangan Andi dan berhasil menarik Andi ke jebakannya.



Gambar 3.27. *Shot 72*

(sumber: dokumentasi pribadi)

Shot selanjutnya adalah *shot* mata Ramli yang bersemangat dengan sedikit efek zoom out untuk memberi efek dramatis dan memberi kontras terhadap *shot* sebelumnya. *Shot* ini menunjukkan kepada penonton bahwa Ramli akan menjalankan rencananya. *Shot* ini adalah *shot* antisipasi untuk serangan terakhir Ramli.

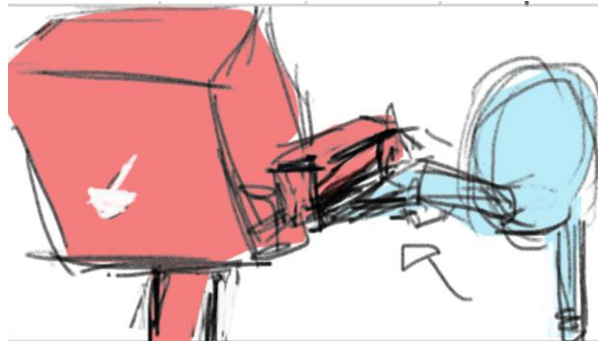


Gambar 3.28. *Shot 72A*

(sumber: dokumentasi pribadi)

Shot selanjutnya memindahkan lokasi penonton ke dunia imajinasi Ramli di mana Robot Ramli sedang menjalankan serangannya dengan komposisi *unbalanced*. Dalam dunia imajinasi ini, Ramli berhasil menyerang Andi dan membuatnya jatuh. Pada *shot 74*, hal tersebut membuat peraturan *two shot power*

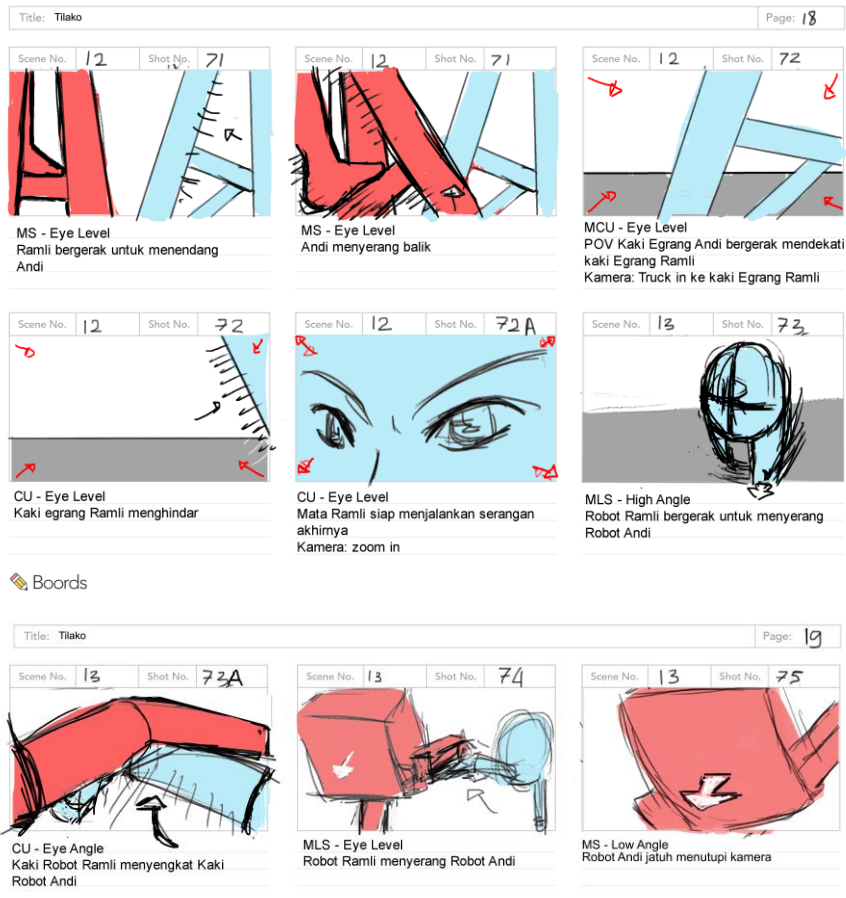
dynamic bekerja kembali, dimulai dengan posisi Robot Andi dan Ramli sejajar, kemudian Robot Andi jatuh membuat posisinya menjadi lebih rendah dibandingkan Ramli.



Gambar 3.29. *Shot 74*

(sumber: dokumentasi pribadi)

Berikut adalah eksplorasi keempat untuk *shot* menang (*shot 71-75*).

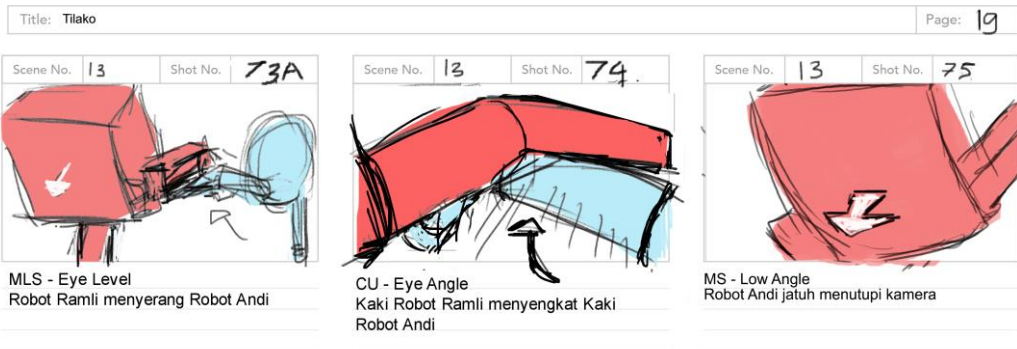


Gambar 3.30. Eksplorasi Keempat *Shot* Menang

(sumber: dokumentasi pribadi)

5. Rangkaian Akhir *Shot* Menang

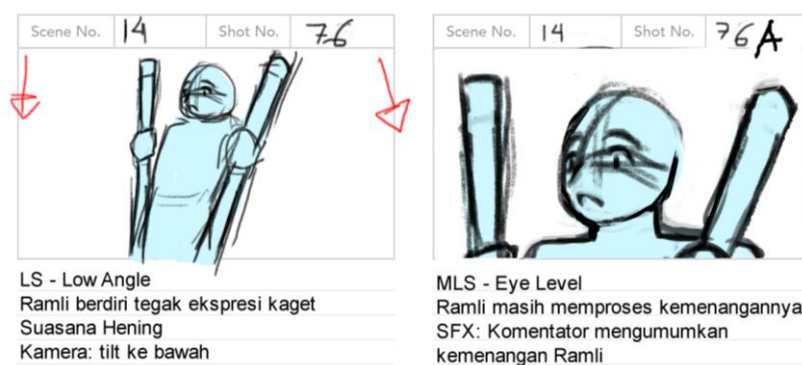
Dalam rangkaian akhir untuk *shot* menang, penulis memutuskan untuk berfokus pada saat di mana serangan Ramli berhasil mengenai lawannya yaitu pada *shot* 73A-75. Disini, penulis memutuskan untuk menukar jarak kamera pada *shot* 73A dan 74 untuk memastikan kontinuitas dan kejelasan aksi antara *shot* tersebut.



Gambar 3.31. Rangkaian *Shot* Serangan Ramli

(sumber: dokumentasi pribadi)

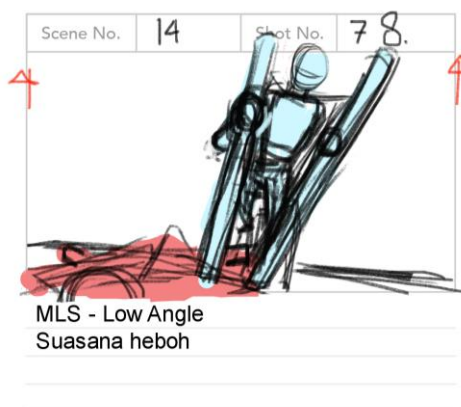
Jarak kamera pada *shot* 73A digunakan untuk menunjukkan Ramli yang bergerak untuk menyerang Andi setelah berlari, sementara jarak kamera *close up* pada *shot* selanjutnya digunakan untuk memberikan penekanan pada gerakan kaki Ramli. *Shot* 75 lalu memberikan menunjukkan Andi yang terjatuh, sekaligus sebagai transisi untuk *shot* selanjutnya yang berada di dunia nyata. Rangkaian ini adalah rangkaian *shot* yang menunjukkan serangan Ramli.



Gambar 3.32. Rangkaian *Shot* Ekspresi Ramli

(sumber: dokumentasi pribadi)

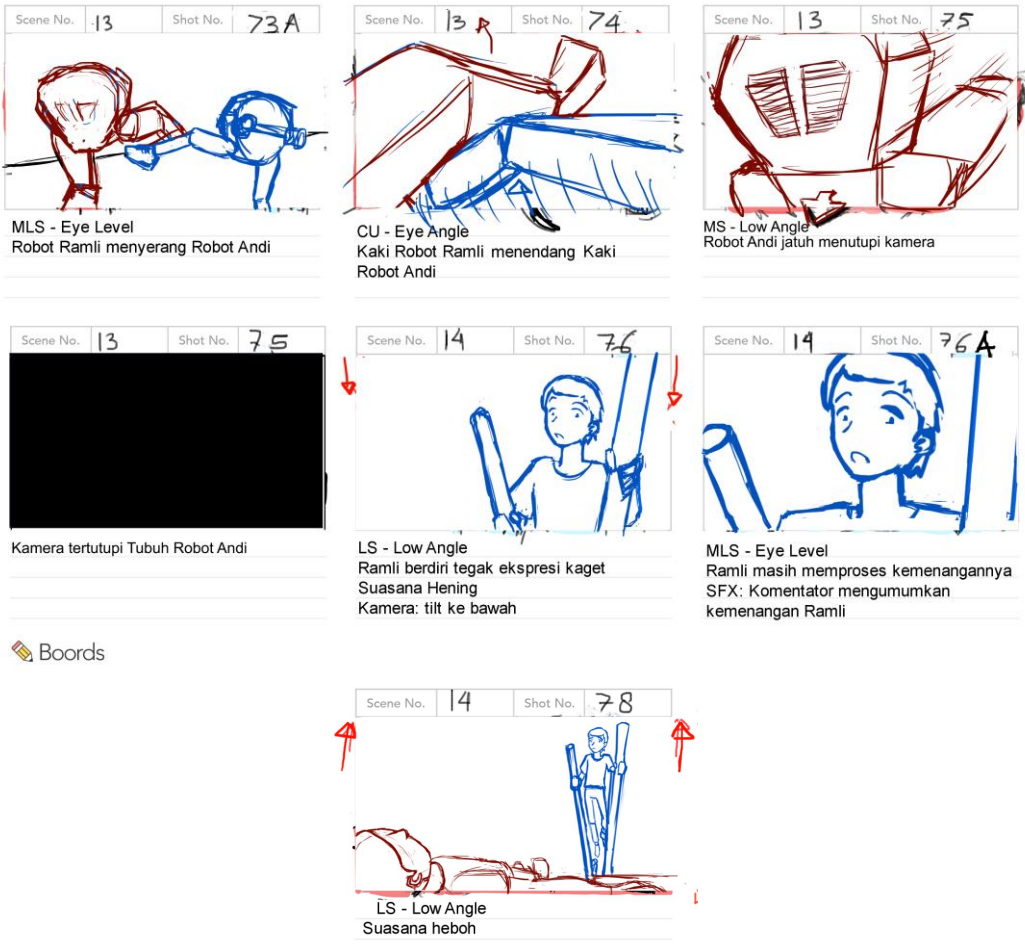
Selanjutnya adalah *shot* 76 dan 76A, kedua *shot* ini menunjukkan ekspresi Ramli yang masih tidak percaya pada keadaan di sekitarnya, hal ini dilakukan penulis untuk membangun *suspense* untuk *shot* selanjutnya yang menunjukkan hasil dari serangan Ramli tersebut. Dalam *shot* 76 dan 76A, Ramli direkam dari sudut pandang *low angle* untuk menunjukkan posisinya yang telah menang.



Gambar 3.33. *Shot* 78

(sumber: dokumentasi pribadi)

Kemudian, untuk *shot* terakhir, *shot* 78 menunjukkan hasil dari serangan Ramli tersebut. Andi telah terjatuh dan terbaring di tanah. Dalam *shot* ini digunakan komposisi *unbalanced* dengan Ramli berada di posisi yang lebih tinggi serta sudut pandang *low angle* untuk menunjukkan posisi Ramli yang telah menang. Berikut adalah rangkaian akhir *shot* menang dengan proporsi Ramli dan Andi yang telah disesuaikan.



Boords

Gambar 3.34. Rangkaian Akhir Shot Menang
(sumber: dokumentasi pribadi)