



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

“Jakarta Terakhir” adalah animasi pendek yang merupakan karya tugas akhir dari penulis dan kelompoknya. Animasi tiga dimensi ini menceritakan mengenai perjalanan ayah dan anak yang sedang berlindung dari sebuah bencana yang melanda Jakarta. Dengan tujuan awal hanya untuk berlindung dari situasi bencana di luar dan menata strategi selanjutnya, ayah dan anak mengeksplorasi mall, tetapi walau kemudian bantuan terlihat akan datang, sang ayah sepertinya memiliki ide bahwa menetap dalam mall tersebut merupakan solusi yang lebih benar. Perbedaan pendapat kemudian berkembang menjadi konflik yang merusak hubungan anak dan ayah, mengubah persepsi mereka satu sama lainnya dan mengakibatkan situasi berakhir.

Dengan cerita tersebut, penulis memiliki keinginan untuk merancang *shot* untuk menggambarkan hubungan antara ayah dan anak serta bagaimana mereka memandang satu sama lainnya sepanjang cerita. Dari tahap di mana sang anak patuh kepada ayahnya, dan kemudian berubah saat anak mengalami realisasi dan transisi menuju pendewasaan dalam waktu yang relatif singkat. Penelitian penulis dimulai dari studi pustaka mengenai jenis-jenis *shot* yang ada dan teori dalam penggunaannya. Penelitian difokuskan kepada pembuatan visual yang memiliki arti atau makna yang lebih dalam.

3.1.1. Elaborasi Hubungan Antar Karakter

Dalam pembahasan ini, ada tahap yang disebutkan untuk menggambarkan perubahan hubungan antar karakter. Ketiga tahap tersebut bernama, Tahap *Dependent*, Tahap Realisasi, dan Tahap *Independent*. Tidak ada referensi atau acuan tertentu yang mendasarkan nama-nama tahap tersebut, penulis menamakan ketiga tahap tersebut sesuai dengan kejadian yang terjadi dalam cerita.

Jika memiliki acuan, penamaan ketiga tahap tersebut hanyalah berdasarkan pengalaman umum yang terjadi kepada manusia dalam hidupnya. Penulis tidak memiliki acuan lain selain pengalamannya sendiri dalam mengidentifikasi tahap-tahap tersebut. Saat memulai hidup manusia pada umumnya mencari panutan atau orang yang dapat ditiru dan diikuti, orang tua merupakan figur utama yang akan muncul di depan seorang anak pada umumnya. Selama dibesarkan, seorang anak pasti akan mengikuti arahan orang tuanya, maka dari itu tahap awal disebut dengan Tahap *Dependent*. Mengikuti kemana saja ayahnya pergi, pada awal cerita sang anak sangat bergantung kepada ayahnya.

Kemudian saat seorang anak beranjak dewasa, mereka mulai memiliki kesadaran dan keinginan sendiri. Penulis dalam kehidupannya sendiri, mengalami hal tersebut. Pemahaman dan keinginan orang tersebut, belum tentu selaras atau sepemahaman dengan orang tuanya, disini terjadi sebuah realisasi. Realisasi bahwa pemahaman antar anak dan orang tua berbeda, dan adanya rasa dari anak untuk berpisah dari naungan orang tuanya dan menjalankan keinginannya sendiri. Proses ini tentu berbeda untuk semua manusia, tetapi

pemahaman yang pasti adalah, dalam hidup pasti ada tahap dimana seorang manusia harus menentukan masa depannya sendiri. Dalam cerita, tahap ini terjadi saat Kirana sadar bahwa ayahnya tidak lagi memiliki keinginan yang sama dengannya. Baginya, saat tersebut adalah titik dimana ia harus memilih untuk tetap mengikuti ayahnya atau mengikuti keinginannya sendiri. Maka dari itu, tahap tersebut dinamakan Tahap Realisasi, realisasi akan pilihan yang ada untuk masa depannya.

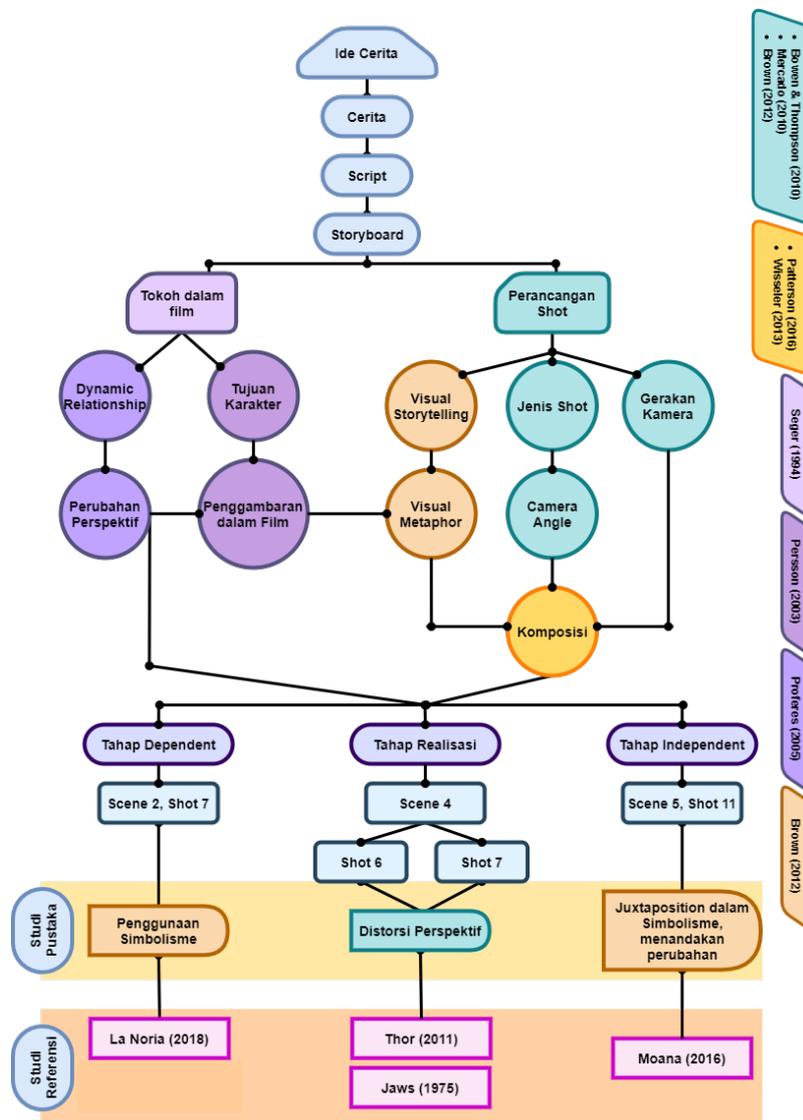
Tahap terakhir dinamakan Tahap *Independent*, karena merupakan hasil dari keputusan yang karakter tentukan pada saat tahap realisasi. Tahap ini dinamakan *independent*, hanya karena kata tersebut merupakan kebalikan dari tahap pertama, yaitu *dependent*. *Independent* berarti tidak bergantung atau menggantungkan diri kepada orang lain. Dalam cerita, Kirana akhirnya berhenti bergantung kepada ayahnya, dan menentukan untuk menjalani keputusannya untuk mencari bantuan dari helikopter sendiri.

3.1.2. Posisi Penulis

“Jakarta Terakhir” merupakan animasi 3D yang dikerjakan oleh satu kelompok kerja yang beranggotakan lima orang. Penulis berperan sebagai, sutradara, *concept artist*, *storyboard artist*, dan *texture artist*.

3.1.3. Tahapan Kerja

Langkah awal yang diambil adalah *brainstorming* mengenai ide cerita yang akan dibuat bersama anggota kelompok lain. Dari ide cerita kemudian dikembangkan menjadi sebuah cerita dan skrip. Pada saat cerita dan skrip sudah terancang dengan rapih, *storyboard* dibuat sesuai dengan cerita yang ada.



Gambar 3.1.3. Bagan tahapan kerja
(Dokumentasi Pribadi)

Dalam pembuatan *storyboard*, penulis berfokus pada karakter yang ada dalam cerita dan hubungan mereka sepanjang cerita, dan bagaimana hubungan antar karakter tergambarkan secara visual. Penulis lebih berfokus kepada perancangan *shot* yang sudah terpilih yaitu:

- *Shot 7* dalam *scene 2*: Yoda melihat Kirana, ia tidak senang mengetahui Kirana tampak ingin pergi ke lantai atas, dan kemudian menarik Kirana untuk pergi ke bawah dengannya.
- *Shot 6* dan *7* dalam *scene 4*: Kirana sadar bahwa ayahnya tidak ingin meninggalkan mall tersebut, melainkan ingin menetap.
- *Shot 11* dalam *scene 5*: Kirana memutuskan untuk pergi sendiri mencari bantuan dan berpisah dengan ayahnya.

Studi pustaka dilakukan untuk mengumpulkan rujukan yang dapat mendukung visual yang ingin dicapai. Setelah itu dilakukan juga studi referensi, guna mengobservasi dan menganalisa *shot* yang memiliki struktur yang serupa. Pada awal proses, penulis merancang sesuai dengan pemahaman umum, kemudian setelah studi pustaka, menganalisa referensi, eksplorasi dan eksperimentasi, penulis kemudian merancang ulang *shot* sesuai dengan hasil temuannya.

Dalam studi pustaka, acuan yang dicari berfokus kepada ranah teknis dan komposisi *shot* secara keseluruhan. Tidak hanya itu, studi juga mencari acuan yang dapat menjelaskan mengenai hubungan antar karakter. Sedangkan studi referensi dilakukan dengan mengobservasi dan menganalisa film-film yang memiliki *shot* yang serupa dengan *shot* yang ingin dicapai, dalam hal visual.

3.2. Acuan

3.2.1. Referensi Untuk Hubungan Antar Karakter

Penulis mengambil film *Nanti Kita Cerita Tentang Hari Ini* sebagai acuan atau referensi hubungan antar karakter yang ada dalam pembahasan ini. Film *Nanti Kita Cerita Tentang Hari Ini*, atau *NKCTHI* merupakan film yang menceritakan mengenai sebuah keluarga dan hubungan antar anggota yang saling berkorelasi dan berubah sepanjang cerita.

Keluarga yang tampak bahagia ini terdiri dari seorang Bapak dan Ibu, dan tiga anak mereka, Angkasa, Aurora, dan Awan. Walau cerita dalam film ini lebih kompleks, tetapi titik atau poin perubahan dalam hubungan antar anggota keluarga, serupa dengan apa yang penulis ingin sampaikan.



Gambar 3.2.1. (A) Referensi Hubungan Antar Karakter
(*Nanti Kita Cerita Tentang Hari Ini*, 2019)

Hal yang sering terlihat sepanjang film adalah bagaimana sang ayah selalu memaksa kehendaknya, memastikan bahwa semua anggota keluarga memainkan peran yang menurutnya harus dimainkan, tanpa mempertimbangkan perasaan, pikiran, atau opini anggota keluarga tersebut terlebih dahulu. Pemikiran yang dimiliki sang ayah bahwa sebuah keluarga harus selalu terlihat bahagia dan sempurna, dan bagaimana anggota keluarga

lainnya mengikuti pemikiran tersebut, terutama Angkasa, serupa dengan tahap awal dalam pembahasan penulis.



Gambar 3.2.1. (B) Referensi Hubungan Antar Karakter
(*Nanti Kita Cerita Tentang Hari Ini*, 2019)

Tahap kedua terjadi setelah, ketiga bersaudara mulai merasa sesak dan resah dengan fakta bahwa mereka tidak dapat sebebasnya memilih apa yang ingin mereka lakukan, dan berlanjut ke tahap selanjutnya dalam hidup mereka. Angkasa merasa tertekan untuk melenggangkan perannya sebagai seorang kakak dan berfokus untuk membangun keluarganya sendiri. Aurora semakin menjauhkan dirinya dari keluarganya karena banyaknya luka dan perasaan yang terpendam. Kemudian ada Awan, yang frustrasi dengan kelakuan ayahnya yang protektif dan memanjakan. Ia merasa bahwa hal tersebut menghambat Awan dalam perjalanannya untuk menemukan jati dirinya. Pada poin ini, citra, peran, dan hubungan yang sang ayah telah pertahankan mulai runtuh sedikit demi sedikit.



Gambar 3.2.1. (C) Referensi Hubungan Antar Karakter
(*Nanti Kita Cerita Tentang Hari Ini*, 2019)

Semua anggota keluarga masuk ke dalam Tahap Realisasi dalam perjalanan hidup mereka secara individu. Ibu sadar bahwa selama ini dia sangatlah pasif terhadap kelakuan suaminya kepada anak-anaknya. Angkasa sadar bahwa sudah waktunya ia melepaskan beberapa beban yang menahannya untuk maju. Aurora sadar bahwa ada waktu dimana ia harus bersandar ke orang lain, dan tidak menyimpan semua dalam diri sendiri. Sang ayah juga sadar bahwa sebuah keluarga tidak harus selalu senang atau sempurna.

Tahap terakhir, yaitu Tahap *Independent* terjadi di akhir film pada saat semua bersatu kembali dan saling mencoba untuk mengerti satu sama lain. Setelah saling memaafkan, ketiga anak kemudian berlanjut dengan kehidupannya sendiri, memilih masa depan mereka sendiri. Sang ayahpun juga mulai memikirkan dirinya sendiri dan mendukung anak-anaknya dari kejauhan dibandingkan mengatur segala aksi mereka.

3.2.2. Referensi Untuk *Shot 7 Scene 2*

Dalam film *La Noria* (2018), pada adegan sang anak sedang dikerumuni monster, terlihat lampu-lampu yang mengitari tangga menyala seakan memberikan arahan ke jalan keluar.



Gambar 3.2.2. (A) Referensi *shot 7 scene 2*
(La Noria, 2018)

Lampu-lampu tersebut mengarah ke atas tangga di mana ada pintu dengan lampu di atasnya. Bagian di mana sang anak sedang berdiri terlihat gelap, sedangkan bagian atas tangga di mana pintu berada terlihat terang. Penggunaan cahaya seperti ini seakan menyiratkan bahwa sinar itu adalah simbol adanya harapan, atau jalan keluar yang baik dan positif untuk anak tersebut. Di sini kita bisa melihat adanya simbolisme, di mana apabila anak tersebut mengikuti sinar lampu ke atas tangga, maka sesuatu yang baik akan terjadi.

Secara komposisi adanya penggunaan *lines* dan *rule of thirds*, *lines* yang digunakan adalah *leading lines*, dimana tangga melingkar membantu mengarahkan penonton ke arah pintu yang ingin ditunjukkan dalam shot. Kemudian *rule of thirds* digunakan, tetapi bukan dalam bentuk pembagian frame menjadi 3, tetapi menggunakan *golden arch* secara eksplisit, memfokuskan *shot* ke satu titik tertentu.

3.2.3. Referensi Untuk *Shot 6 Dan 7 Scene 4*

Dalam *Jaws* (1975), terdapat momen di mana Martin sadar bahwa ada hiu di dekat pantai dan hiu tersebut sedang menyerang seseorang.



Gambar 3.2.3. (A) Referensi *shot 6 dan 7, scene 4*
(*Jaws*, 1975)

Dalam adegan ini, gerakan kamera *dolly zoom shot* digunakan untuk memberikan efek distorsi. Perubahan visual dari yang biasa dilihat dari penonton menjadi sedikit cekung dan memiliki perspektif yang terdistorsi atau janggal. Hal ini menandai titik realisasi Martin bahwa ada sesuatu yang salah yang terjadi di pantai itu.



Gambar 3.2.3. (B) Referensi *shot 6 dan 7, scene 4*
(*Thor*, 2011)

Film *Thor* (2011) memiliki banyak *shot* yang menggunakan *dutch angle*, tetapi hanya beberapa yang memiliki konsep atau konteks serupa dengan *shot* penulis. Adegan di mana *Thor* sadar bahwa *Loki* merupakan orang yang bertanggung jawab terhadap dibuangnya *Thor*, pembicaraan ini ditunjukkan menggunakan *dutch angle shot*. Hal ini membuat pembicaraan seakan janggal, sedikit demi sedikit maksud *Loki* yang sebenarnya mulai terlihat, dan *Thor* kemudian sadar akan maksud *Loki* yang sebenarnya. Kembali ke animasi “Jakarta

Terakhir”, visualisasi ini serupa dengan bagaimana Kirana secara perlahan mulai sadar akan tujuan ayahnya yang sebenarnya.

3.2.4. Referensi Untuk *Shot 11 Scene 5*



Gambar 3.2.4. Referensi *shot 11, scene 5*
(Moana, 2016)

Dalam adegan *Moana* sedang bertengkar dengan ayahnya, terdapat *over the shoulder shot* di mana pundak sang ayah mendominasi *frame*, seakan merangkap *Moana* dalam *frame* tersebut. Visualisasi ini menandakan bahwa sang ayah merupakan karakter yang dominan pada situasi itu, walaupun wajahnya tidak terlihat.

3.3. Proses Perancangan *Shot*

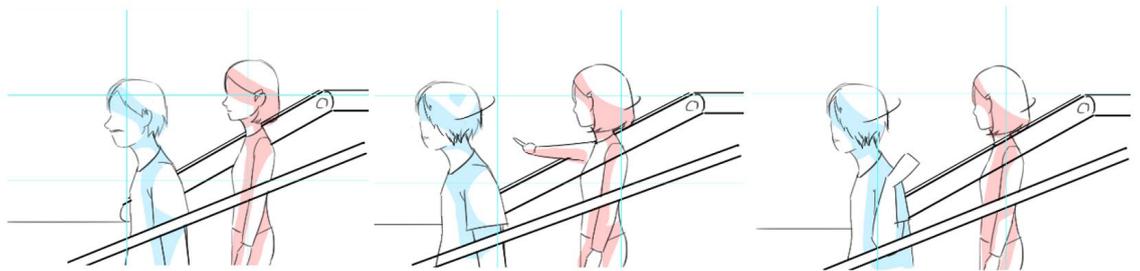
Shot-shot yang disebutkan dalam batasan masalah merupakan *shot* yang menggambarkan tahapan hubungan Yoda dan Kirana sepanjang cerita. *Shot* yang dibahas adalah *shot 7 (scene 2)*, *shot 6 dan 7 (scene 4)*, *shot 11 (scene 5)*.

3.3.1. Proses Perancangan *Shot 7 Scene 2*

Shot 7 (scene 2) merupakan *shot* yang menggambarkan dinamika hubungan antara Yoda dan anaknya, Kirana. Dalam *shot* ini, terlihat tahap awal dari hubungan antara Yoda dan Kirana, yaitu hubungan antara ayah yang dominan dan anak yang

terpaksa mengikuti kemauan ayahnya. Pada tahap ini ayah terlihat bersifat arogan dan menguasai proses pengambilan keputusan yang akan dijalani keduanya.

Shot ini terjadi pada saat kedua Yoda dan Kirana sedang menuruni tangga eskalator, di seberang mereka terlihat dua orang yang sedang berjalan ke atas. Pada waktu yang sama, suara helikopter terdengar dengan samar, memperlihatkan Kirana dari arah yang sedang ditujunya bersama sang ayah. Pada saat Yoda melihat Kirana, ia memperlihatkan ketidaksukaannya akan reaksi Kirana yang seakan ingin pergi ke atas, dan segera menarik Kirana untuk tetap menuju ke bawah dengannya.

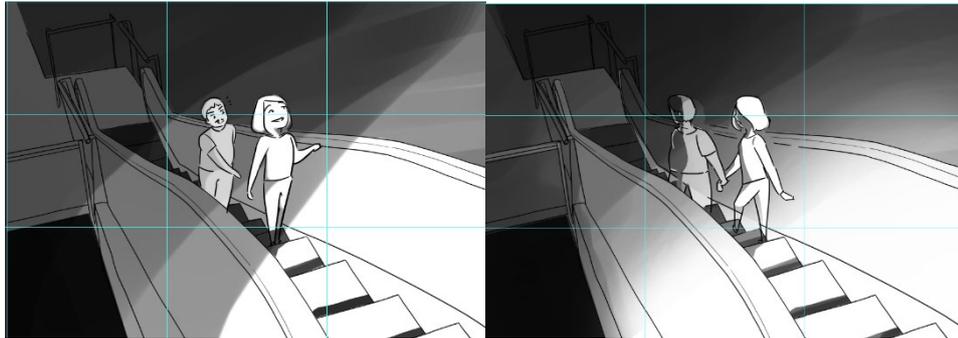


Gambar 3.3.1.1 Perancangan awal *shot 7 scene 2*
(Dokumentasi Pribadi)

Pendekatan awal untuk *shot* ini hanya menggambarkan aksi, atau gerakan kedua karakter. *Medium side shot* memperlihatkan Kirana yang hanya menunjuk ke arah orang yang sedang berjalan, dan Yoda yang mengabaikan Kirana dan langsung berjalan ke bawah. Namun, *shot* terlihat terlalu datar dan tidak menunjukkan emosi apapun, karena *side shot* membuat tidak terlihat dengan jelas. Dengan *shot* ini, *lighting* dan komposisi-pun tidak dapat membantu memperkuat dengan memberikan arti lebih pada *shot* tersebut.

Setelah studi pustaka dan referensi lebih lanjut, *shot* kemudian diubah serta dikembangkan agar terlihat lebih dramatis dan berarti. Dalam *shot 7*, terlihat Yoda

menengok ke atas dan melihat Kirana telah membalikkan badannya ke arah bagian atas eskalator. Tidak menyukai hal tersebut, Yoda bergegas membalikkan badan, kemudian menarik Kirana dan memaksanya untuk ikut ke lantai bawah dengannya.



Gambar 3.3.1.2 Perancangan akhir *shot 7, scene 6*
(Dokumentasi Pribadi)

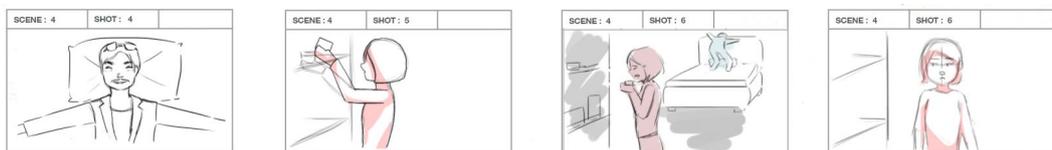
Adegan tersebut diperlihatkan melalui *high angle shot* yang sedikit menyerong ke arah kiri, memperlihatkan eskalator menjurus ke arah kiri *shot*. Lantai bawah di mana eskalator berakhir terlihat gelap, sedangkan sebagian dari bagian atas eskalator terlihat terang karena cahaya matahari yang jatuh dari atas.

Dalam adegan yang memperlihatkan kedua tokoh berada di eskalator rusak yang terlihat seperti tangga, Kirana seakan mengarah ke kebaikan karena ia menghadap ke atas tangga yang bercahaya, sedangkan Yoda terlihat mengarah ke bagian bawah eskalator yang gelap atau kegagalan. Dengan *high angle shot*, arah ke mana Kirana sedang melihat, terlihat bagaikan sebuah harapan. Dalam adegan ini, terlihat dengan jelas Kirana sedang melihat ke arah atas kanan, yang seringkali menandakan kebaikan dalam *visual storytelling*. Kirana ditempatkan dalam bagian eskalator yang terkena cahaya lebih terang, menyimbolkan hal yang positif, sedangkan Yoda yang terkena bayangan Kirana terlihat lebih gelap. Selain

itu, pencahayaan lingkungan juga mendukung kontras antara kedua karakter. Arah ke mana Yoda berjalan gelap dan hampir tertutup, menandakan arah yang negatif atau tidak jelas. Oleh karena itu, saat Yoda menarik Kirana, adegan tersebut menggambarkan bahwa seakan Yoda memaksa Kirana, untuk mengikutinya ke bawah ke dalam, yang biasa diasosiasikan dengan kegagalan dan mencegah Kirana untuk pergi ke arah yang terlihat memiliki ‘kemungkinan positif’.

3.3.2. Proses Perancangan *Shot 6 Dan 7 Scene 4*

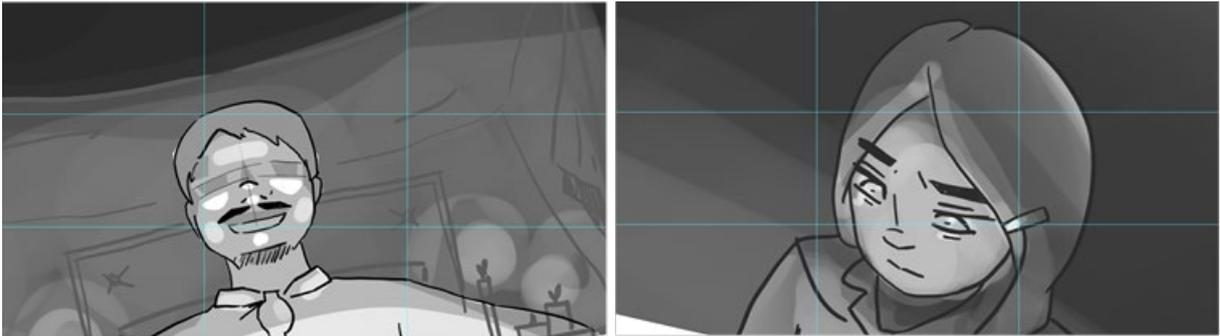
Shot 6 dan 7 merupakan tahap kedua hubungan Yoda dan Kirana yang berada dalam puncak cerita. Kirana sadar bahwa ayahnya tidak ingin meninggalkan mall tersebut, melainkan ingin menetap. Tahap ini disebut dengan tahap realisasi, di mana Kirana sadar bahwa perspektifnya akan situasi dan bencana yang telah terjadi, sangatlah berbeda dengan ayahnya.



Gambar 3.3.2.1 Perancangan Awal *Shot 4-6, scene 4*
(Dokumentasi Pribadi)

Rancangan awal *shot* memiliki rangkaian aksi yang berbeda. Yoda dan Kirana sedang berada di toko furnitur, di mana digambarkan Yoda sedang bermain di atas kasur, sedangkan Kirana sedang melihat pajangan di salah satu rak dalam toko. Kemudian Yoda ketika terdengar sayup suara helikopter mencoba untuk mengalihkan perhatian Kirana yang mendengar suara helikopter dengan melemparkan bantal ke arah Kirana. Kirana marah dan kemudian pergi keluar dari toko tersebut. Aksi Yoda bermain di kasur dapat memberikan kesan yang keliru,

dengan tidak adanya dialog dalam cerita maka persepsi penonton terhadap hubungan antara Yoda dan Kirana dapat berubah. Dalam rangkaian aksi ini, apa yang sedang terjadi kurang terlihat dengan jelas, dan alasan Kirana pergi dari toko tersebut kurangnya kuat.



Gambar 7. Perancangan Akhir *Shot* 6 dan 7, *scene* 4
(Dokumentasi Pribadi)

Setelah studi, rangkaian aksi yang ada diubah dan begitu juga dengan *shot* yang ada. Dalam toko furnitur, Kirana sedang melihat dekorasi rumah yang menarik perhatiannya selagi Yoda menyibukkan dirinya mondar mandir tanpa disadari oleh Kirana. Ketika sayup-sayup terdengar suara helikopter, Kirana mencoba untuk memfokuskan perhatian pada suara tersebut, namun fokusnya terpecahkan ketika ayahnya melemparkan bantal ke arahnya. Saat Kirana berbalik badan untuk melihat ayahnya, ia melihat bahwa ayahnya telah membangun sebuah tenda dari barang-barang yang ada di toko. Hal ini meyakinkan dugaan Kirana sepanjang perjalanan bahwa ayahnya sebenarnya tidak ingin keluar dari mall, melainkan ia ingin menetap dan tinggal dalam mall tersebut.

Dalam tahap ini terdapat dua *shot*, yang pertama merupakan *shot* yang hanya menunjukkan Yoda dan tenda yang telah ia buat. Kemudian *shot* kedua adalah *shot* yang menunjukkan reaksi Kirana terhadap tindakan sang ayah yang

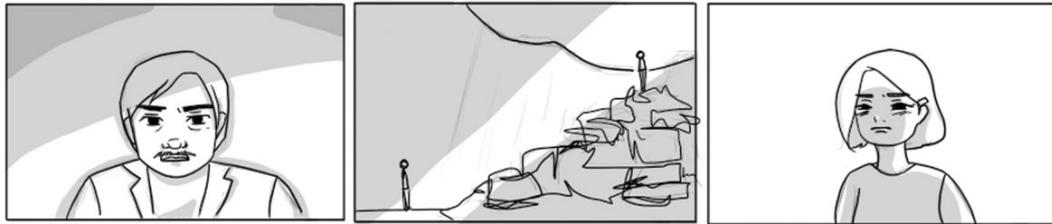
menunjukkan gelagat tidak ingin pergi dari mall tersebut. Kedua *shot* 6 dan *shot* 7 menggunakan *medium shot* dengan *dutch angle*. Penggunaan kedua jenis *shot* ini adalah untuk menggambarkan titik atau poin di mana sang ayah memperlihatkan niat yang sebenarnya, dan Kirana menyadari niat ayahnya tersebut. *Dutch angle shot* merupakan *shot* yang dapat memberikan kesan disorientasi dan penekanan pada timbulnya kesadaran Kirana bahwa ada yang salah dengan ayahnya.

Dalam *shot* yang hanya menunjukkan Kirana, digunakan pergerakan kamera *dolly zoom shot*, untuk menambahkan efek dramatis terhadap kesadaran atau tahap realisasi Kirana. Pencahayaan yang masuk dari arah luar toko, membuat toko interior terlihat gelap, dan ini menyiratkan keadaan yang lebih buruk. Sedangkan pencahayaan yang datang dari beberapa lilin yang ditempatkan di area bawah sekitar tenda memberikan efek dramatis karena cahaya yang menyinari wajah-wajah karakter dari bawah. Tidak hanya itu, cahaya dari lilin juga memberikan fokus terhadap karakter di tengah kegelapan.

3.3.3. Proses Perancangan *Shot* 11 *Scene* 5

Shot ini berada di akhir cerita, pada saat Kirana memutuskan untuk pergi sendiri mencari bantuan dan berpisah dengan ayahnya. Kirana terlihat sedang mendaki reruntuhan mall untuk mencapai atap mall, tetapi dari bawah Yoda memanggilnya. Kirana yang sudah merasa kesal, berhentikan dan membalik badannya untuk menatap ayahnya di bawah.

Pada tahap akhir ini, merupakan saat di mana Kirana masuk ke dalam tahap pendewasaan, memutuskan untuk mulai menentukan hidupnya sendiri dan lepas dari ayahnya.



Gambar 3.3.3.1 Perancangan Awal *shot* 9-12, *scene* 5

(Dokumentasi Pribadi)

Pada perancangan awal, *shot* yang dipilih untuk menggambarkan hubungan antara Kirana dan ayahnya merupakan ketiga *shot* di atas. Namun, *shot* terasa kurang emosional, tidak cukup dramatis, serta kurang memperjelas situasi dan hubungan yang ada. *Frontal shot* tidak memperkuat ekspresi karakter sehingga *shot* tidak terlihat dramatis atau emosional, kemudian hal tersebut juga tidak menunjukkan aksi, reaksi, dan penyelesaian akhir dari situasi, yang mana akan terlihat jika menggunakan aturan 180 derajat.



Gambar 11. Perancangan Akhir *shot* 11, *scene* 5

(Dokumentasi Pribadi)

Setelah studi pustaka dan referensi, *shot* yang dipilih untuk penggambaran tahap ini, berubah menjadi *shot* yang ada pada gambar di atas. *Shot* dirancang sebagai *over the shoulder shot*, agar penonton dapat melihat tidak hanya kontras antara Yoda dan Kirana, tetapi juga seakan melihat dari sudut pandangnya Kirana saat ia berbalik badan dan menatap ayahnya dari atas. *Over the shoulder shot* membuat Kirana mendominasi *frame*, mengurung Yoda dalam sisa ruang yang

ada di *frame*. Dikarenakan penggunaan sudut kamera yang tinggi, Yoda terlihat sangat kecil dan tidak berdaya serta nyaris berbaur dengan bayangan reruntuhan mall, di mana ia mengdongakan kepalanya ke atas untuk melihat Kirana yang sudah jauh darinya. Dengan unsur cahaya yang hanya datang dari langit sore, bayangan reruntuhan atap mall hampir menyelimuti Yoda sedangkan cahaya matahari menyinari wajah dan juga rambut Kirana.

Shot 11 (scene 5) ini serupa dengan *shot 7 (scene 2)* yang merupakan bagian dari awal pembahasan di mana penulis ingin menunjukkan bahwa, tidak hanya *shot* yang memiliki sudut kamera yang mirip atau serupa, tetapi juga pencahayaan dan penempatan karakter yang serupa. Perbedaan kedua *shot* tersebut adalah bagian dari pencahayaan yang terdominasi *frame*. Pada *shot 7* kegelapan mendominasi *frame*, menggambarkan bahwa Yoda, sang ayah, masih mengatur pilihan Kirana. Sedangkan pada *shot 11*, cahaya mendominasi *frame*, menandakan kebebasan Kirana yang disinari cahaya tersebut.