



### **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 animasi pendek “Hide n’ Run” secara singkat bercerita tentang seorang anak kecil yang berusaha lari dari orang-orang yang berusaha menangkapnya. Dalam pembuatannya, penulis melakukan penelitian untuk merancang *shot* adegan pengejaran yang menegangkan pada klimaks “Hide n’ Run”. Metode yang digunakan penulis adalah metode kualitatif dengan mengumpulkan berbagai sumber sastra dan observasi karya film. Sumber pustakaan yang dikumpulkan merupakan pustaka yang dalamnya terkandung bahasan mengenai tipe *shot*, *angle shot*, komposisi *shot*, macam pergerakan kamera, macam lensa kamera, *aspect ratio* pada gambar, hal mengenai adegan pengejaran dan elemen *suspense* dalam film.

##### **3.1.1 Sinopsis**

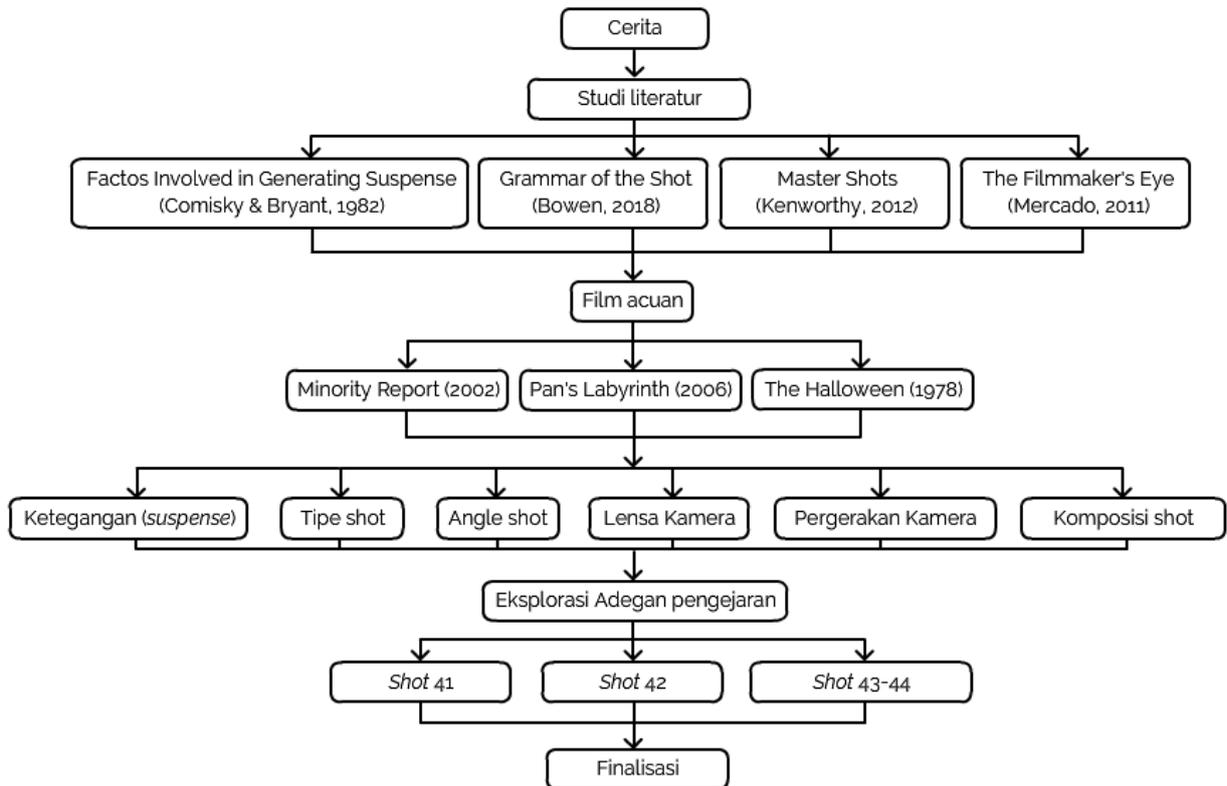
Ita, ayah, dan Beru yang merupakan boneka Ita bermain ‘polisi maling’ ketika tiba-tiba paman menelpon ayah memberitahu bahwa ada segerombolan perusuh yang datang ke Glodok di mana Ita dan ayah tinggal. Sayangnya paman terlambat memberikan informasi tersebut, sehingga dalam waktu singkat, segerombolan perusuh sudah depan ruko Ita dan berusaha mendobrak masuk. Ayah mengakali keadaan tersebut menjadi sebuah permainan bagi Ita dengan menjadikan Ita maling dan para perusuh sebagai polisi. Dengan semangatnya Ita bersama Beru melanjutkan permainan tersebut. Ita dan Beru berhasil kabur dari para perusuh di dalam ruko dengan keluar lewat jendela gudang. Tak berhenti di situ, Ita dan Beru

berhasil mengendap-ngendap menghindari orang-orang di jalan belakang ruko dengan menggunakan kardus. Namun keberuntungan Ita dan Beru habis ketika mereka bertemu dengan seorang berbadan besar yang berusaha menangkap mereka. Ita dan Beru lari menyusuri gang sempit untuk menghindari orang besar tersebut. Sesampainya di ujung luar gang sempit, mereka sembunyi di bawah mobil agar tak ketahuan namun usaha tersebut rupanya gagal. Saat tertangkap, Beru terlepas dari tangannya Ita sehingga jatuh tertinggal di jalanan. Orang berbadan besar yang menangkap Ita rupanya adalah paman Ita yang berusaha menyelamatkan Ita. Pada saat itulah Ita baru sadar bahwa di sekitarnya sedang terjadi kerusuhan dan banyak orang yang lalu lalang yang membuatnya takut mengambil Beru sehingga Beru terinjak-injak oleh perusuh.

### **3.1.2 Posisi Penulis**

Posisi penulis dalam perancangan *shot design* pada karya “Hide n’ Run” adalah sebagai peneliti *shot design*. Penulis bertugas sebagai perancang komposisi *shot* menggunakan hasil penelitian khususnya pada bagian klimaks cerita demi membangun perasaan tegang pada penonton lewat pengejaran antar Ita dan pamannya. Selain itu penulis juga bertugas sebagai sutradara, penulis cerita, animator, dan *lighting artist* dalam tim Flow Motion.

### 3.2 Tahapan Kerja



Gambar 3.1. Skematika Perancangan

(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Selama perancangan *shot* adegan pengejaran, penulis telah melalui beberapa tahapan kerja untuk sampai pada hasil akhir. Pertama, cerita yang dibuat selama praproduksi dipilah ke dalam beberapa adegan untuk menentukan adegan mana yang paling menarik untuk dibahas. Pada tahap ini, adegan pengejaran yang menegangkan dipilih oleh penulis. Kedua, untuk memperdalam pengetahuan, studi literatur dilakukan oleh penulis. Dari beberapa banyak buku yang dibaca oleh penulis, ada empat yang paling utama, yaitu *Factors Involved in Generating Suspense*, *Grammar of the Shot*, *Master Shots*, dan *The Filmmaker's Eye*. Keempat buku inilah yang memiliki banyak kontribusi yang dapat ditemukan pada Bab II.

Pada tahap selanjutnya, film-film yang di dalamnya terkandung adegan pengejaran yang menegangkan dikumpulkan, ditonton, dan diobservasi oleh penulis sebagai bahan acuan dari adegan pengejaran yang menegangkan pada karya milik penulis. Film yang dipilih antara lain *Minority Report*, *Pan's Labyrinth*, dan *The Halloween*. Aspek-aspek yang diobservasi dari acuan adalah tipe *shot*, *angle shot*, lensa kamera, pergerakan kamera, dan komposisi *shot*. Aspek ini digunakan untuk selanjutnya dibawa ke dalam *shot* karya khususnya pada *shot* 41, 42, 43, dan 44 dengan mempertimbangkan kontribusinya dalam membuat *shot* yang menegangkan. Akhirnya didapatkan *shot* pengejaran yang menegangkan untuk digunakan pada karya milik penulis.

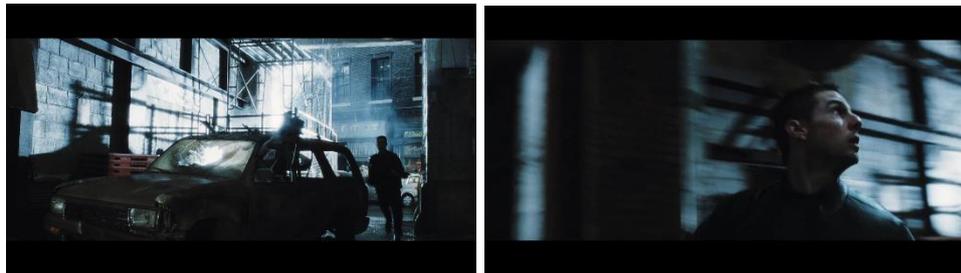
### 3.3 Acuan

Dalam penelitian perihal perancangan *shot*, referensi berupa film yang berkaitan dengan tema atau adegan pengejaran telah dikumpulkan oleh penulis sebagai acuan yang dapat membantu perancangan *shot* adegan pengejaran yang menegangkan untuk "Hide n' Run". Film-film tersebut antara lain:

1. *Minority Report* (2002)

*Minority Report* menceritakan bagaimana John Anderton harus mencari solusi untuk membuktikan bahwa ia bukan pelaku dari sebuah pembunuhan yang akan terjadi di masa depan selagi dikejar oleh para polisi. Film ini dipilih karena mengandung cukup banyak adegan pengejaran, sembunyi, dan menyelip yang mayoritas memberikan rasa menegangkan terhadap penonton. Di dalam adegan pengejarannya, John seringkali harus melewati

rintangan yang ada di lingkungannya atau yang diberikan oleh para polisi untuk menghadangnya sehingga pengejaran tersebut tidak hanya soal kecepatan berlari saja, namun juga menunjukkan kemampuan berpikir sang tokoh untuk mengakali rintangan di depan.



Gambar 3.2. Awal adegan pengejaran  
(Sumber: *Minority Report*, 20<sup>th</sup> Century Fox, 2002)



Gambar 3.3. *Breakdown* awal adegan pengejaran  
(Sumber: Kenworthy, 2012, hlm. 25)

Tabel 3.1. Aspek *shot* *Minority Report*

<b><i>Shot</i> <i>Minority Report</i></b>	
<b>Tipe <i>shot</i></b>	<i>Long shot</i>
<b>Angle <i>shot</i></b>	<i>Neutral &amp; low angle</i>
<b>Komposisi <i>shot</i></b>	<i>Rule of thirds</i>
<b>Pergerakan kamera</b>	<i>Panning</i>
<b>Lensa kamera</b>	<i>Wide lens</i>
<b>Teknik <i>Master Shots</i></b>	<i>Passing through tight spaces</i>

Dalam seluruh adegan pengejarannya, film ini menggunakan teknik atau tips yang dapat ditemukan di dalam buku *Master Shots* milik Kenworthy (2012). Salah satu dari teknik tersebut muncul pada sebuah *shot* saat awal pelarian John dari para polisi. Teknik yang menjadi acuan tersebut adalah *passing through tight spaces*. Dengan menaruh posisi kamera di tengah jalan karakter yang dikejar, penonton dapat merasakan ruang gerak yang terbatas akibat penghalang yang berada di sekitar. Pergerakan kamera dalam teknik ini berfokus pada *panning* atau rotasi secara horizontal sebagai penggerak utama. Aksi pengejaran menjadi lebih menantang dan menegangkan oleh karena keterbatasan ini. Selain itu arah melarikan diri yang terbatas dapat menunjukkan kemampuan tokoh dalam menggunakan keadaan sekitar untuk lari dari musuh dengan kreatif, seperti yang ditunjukkan pada adegan di *Minority Report*.

*Shot* tersebut ditangkap dengan *wide lens* agar dapat memasukkan informasi *environment* di sekitar tokoh sebanyak mungkin. Hal ini penting sebagai *start* dari sebuah *scene* agar penonton memiliki informasi mengenai *environment* tempat kejadian (Bowen, 2018). Kamera nyaris tidak memiliki perpindahan yang dapat dirasakan oleh penonton sehingga *shot* terlihat stabil dan informasi tentang lokasi dapat ditangkap oleh penonton dengan mudah. Komposisi yang ada di dalam *shot* ini cukup unik sebab fokusnya berubah-ubah dari kanan ke kiri namun tetap mempertahankan bentuk *rule of thirds*. Perubahan tersebut dipandu dengan perpindahan karakter yang masuk dari kanan dan keluar ke arah kiri. Perpindahan komposisi tersebut

dilakukan agar dapat merasakan aksi pengejaran yang penuh dengan perpindahan karakter tanpa harus memindahkan kameranya (Kenworthy, 2012).

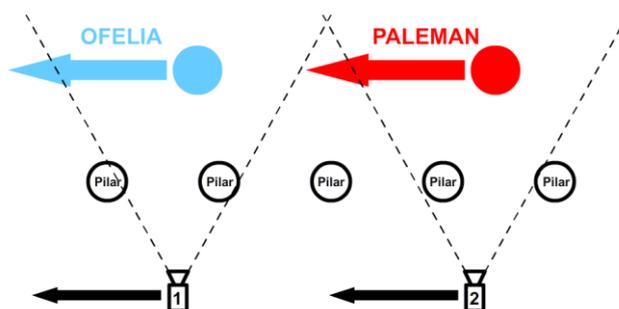
## 2. *Pan's Labyrinth* (2006)

*Pan's Labyrinth* bercerita tentang seorang gadis bernama Ofelia yang harus melewati beberapa ujian untuk membuktikan bahwa ia adalah putri dari kerajaan Alam Kematian. Film ini dipilih karena karakter utama adalah seorang gadis lugu yang cukup mirip dengan karakter utama *Hide n' Run*. Selain itu, di dalam film terbanyak banyak adegan pengejaran yang cukup seram dan menegangkan.



Gambar 3.4. Ofelia dikejar Paleman

(Sumber: *Pan's Labyrinth*, Warner Bros Pictures, 2006)



Gambar 3.5. *Breakdown* Ofelia dikejar Paleman

(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Tabel 3.2. Aspek *shot Pan's Labyrinth*

<b><i>Shot Pan's Labyrinth</i></b>	
<b>Tipe shot</b>	<i>Medium shot</i>
<b>Angle shot</b>	<i>Profile view</i>
<b>Komposisi shot</b>	<i>Overlapping</i>
<b>Pergerakan kamera</b>	<i>Tracking dan handheld</i>
<b>Lensa kamera</b>	<i>Normal lens</i>
<b>Teknik Master Shots</b>	<i>Long lens pan</i>

Salah satu *shot* dari *Pan's Labyrinth* yang menjadi acuan bagi penulis adalah saat Ofelia melarikan diri dari Paleman di sebuah lorong. *Shot* yang digunakan adalah *medium shot* yang mengambil setengah badan bagian atas karakter. Hal ini untuk lebih memperlihatkan ekspresi dan gerak gerik sang karakter lebih jelas namun tak sampai sejelas jika menggunakan *close up*. Hal itu dikarenakan penggunaan *close up* walau dapat menangkap ekspresi wajah yang dalam konteks ini ketakutan dengan baik, namun *close up* tak dapat menangkap gerak gerik sang karakter (Bowen, 2018). Teknik yang digunakan dalam *shot* ini, menurut Kenworthy (2012) adalah *long lens pan*. Dalam teknik ini, kamera mengambil *profile view* atau dari samping. Perpindahan tokoh yang diperlihatkan dari samping dapat memberikan *sense of movement*, apalagi ditambah dengan komposisi *overlapping* sehingga *foreground* beberapa kali sekilas menutupi karakter di kamera (Kenworthy, 2012). Pergerakan kamera yang mengikuti karakter atau *tracking* membuat penonton mudah untuk mengarahkan mata pada satu

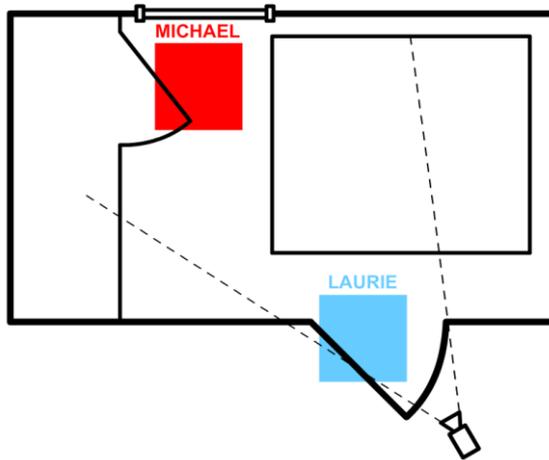
arah, sehingga walaupun banyak gerakan karakter yang terlibat di dalam *shot*, penonton tidak mengalami kesusahan mengikuti apa yang terjadi. Kemudian untuk menambah efek menegangkan, ada kesan *handheld* pada kamera yang menyebabkan gerakannya tidak se stabil jika menggunakan tripod (Bowen, 2018). Hal ini terlihat lebih jelas saat ada karakter Ofelia yang panik ketakutan di dalam *shot*.

### 3. *Halloween* (1978)

*Halloween* adalah film yang bercerita tentang pembunuh bernama Michael Myers yang lari dari rumah sakit jiwa untuk membunuh orang-orang. Salah satu korbannya adalah Laurie yang mampu beberapa kali lolos dari Michael, bahkan sempat memberikan perlawanan kepada Michael. Film ini menarik bagi penulis karena tokoh pengejar merupakan seorang yang jauh lebih tangguh dari korban-korbannya. Bahkan setelah mengalami perlawanan yang mematikan, pengejar masih dapat bangkit. Film ini berhasil menggambarkan *helplessness* dari para korban di mata pengejar yang memiliki ketahanan yang supranatural.



Gambar 3.6. Michael Myers bangkit di belakang Laurie  
 (Sumber: *Halloween*, Compas International Pictures, 1978)



Gambar 3.7. *Breakdown* Michael Myers bangkit di belakang Laurie  
 (Sumber: Dokumentasi pribadi)

Tabel 3.3. Aspek *shot Halloween*

<b><i>Shot Halloween</i></b>	
<b>Tipe shot</b>	<i>Medium shot</i>
<b>Angle shot</b>	<i>¾ Front view</i>
<b>Komposisi shot</b>	<i>Overlapping dan rule of thirds</i>
<b>Pergerakan kamera</b>	Tidak bergerak
<b>Lensa kamera</b>	<i>Wide lens</i>
<b>Teknik Master Shots</b>	<i>Surprise along the way</i>

Pada *shot* yang menjadi acuan ini, Laurie baru saja menikam Michael dengan pisau. Laurie mengira bahwa Michael telah mati, sehingga ia pergi meninggalkan mayat Michael. Namun tanpa ia ketahui, Michael rupanya masih hidup dan bangkit di belakang Laurie. Di dalam buku *Master Shots* karya Kenworthy (2012), *shot* ini masuk ke dalam tips *surprises along the way* di mana karakter yang dikejar tak sadar akan suatu informasi yang penonton sempat lihat. Kesadaran penonton terhadap kurangnya informasi yang dimiliki oleh tokoh yang dikejar dapat menambahkan ketegangan danantisipasi penonton pada *shot* selanjutnya. Selain itu, *shot* dalam *Halloween* ini juga menggunakan *predictive inferences* atau yang mengganggu prediksi penonton untuk membangun ketegangan (Tan & Diteweg, 1996). Gangguan prediksi terjadi saat penonton yang mengira bahwa Michael telah mati di *shot* sebelumnya dikejutkan oleh Michael yang bangkit kembali di belakang Laurie.

Secara teknis, tipe *shot* ini adalah *medium shot* dengan gambar diambil dari pinggul ke atas. Hal ini dilakukan agar penonton tidak hanya fokus pada ekspresi lega dari Laurie, namun juga sadar akan *environment* yang ada. Sebab dari *environment* tersebut ada kejutan yaitu Michael rupanya masih hidup dan ia bangkit di belakang Laurie. Kamera tidak mengalami perpindahan ataupun pergerakan melambangkan bentuk dari perasaan lega Laurie. Walau *handheld* biasa digunakan untuk menambah ketegangan, menurut penulis pengambilan *shot* yang stabil dalam konteks ini lebih baik sebab mampu memberikan kesan *false sense of relief* pada karakter. Dua hal yang bertolak belakang antara perasaan Laurie dan keadaan sebenarnya membuat ketidakpastian pada jalan cerita sehingga meningkatkan ketegangan (Tan & Diteweg, 1996). Selanjutnya, komposisi yang digunakan adalah *overlapping* dengan *angle shot ¾ front view* membuat kedalaman dalam *shot* dapat terlihat. Kedalaman ini dapat membuat jarak antara Michael dan Laurie sehingga penonton dapat merasakan *false sense of relief*.

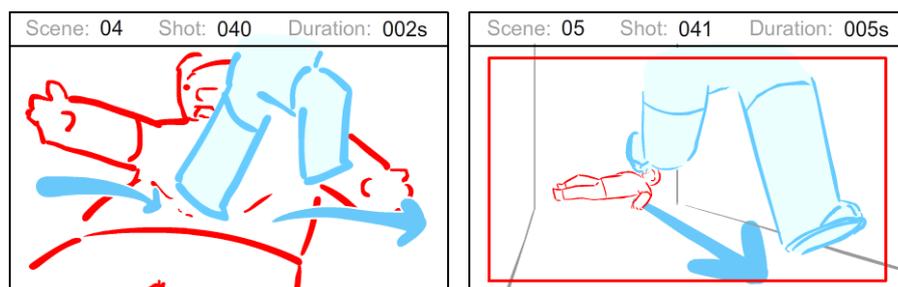
### **3.4 Proses Perancangan Shot**

Pada bagian ini penulis akan menjelaskan proses perancangan *shot* dari *Hide n' Run*. Perancangan *shot* merupakan bagian yang krusial dalam film sebab *shot* merupakan bahasa visual yang nantinya akan berbicara kepada penonton. Menurut Bowen (2018), bahasa ekspresi visual yang ditampilkan lewat *shot* harus mampu dimengerti atau diinterpretasikan oleh penonton. Jika gagal dalam membahasakan ekspresi visual tersebut, maka pesan yang ingin disampaikan lewat *shot* akan gagal

hingga dapat merusak jalannya cerita. Bahasa visual yang dimaksud oleh Bowen merupakan tipe *shot*, *angle shot*, lensa kamera, dan pergerakan kamera yang akan penulis bahas.

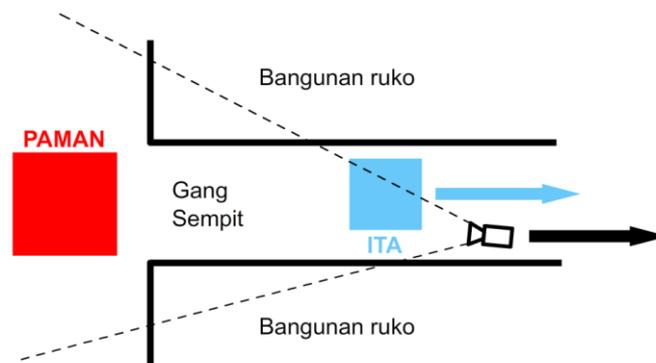
Sebelum memulai perancangan *shot*, cerita bersama dengan pesan dibuat oleh penulis dengan bantuan tim sebagai dasar dari karya film. Setelah rampung, keseluruhan cerita mulai divisualisasikan dalam bentuk *shot* lewat *storyboard* oleh penulis. Dari *storyboard* didapatkan sebanyak 7 *scene* dan 81 *shot* yang nantinya dianimasikan. Namun *shot* yang mendapatkan *treatment* khusus adalah *shot* 41, 42, 43, dan 44 sebab merupakan adegan pengejaran yang menegangkan melihat dari konteks jalan ceritanya.

### 3.4.1 *Shot* 41



Gambar 3.8. *Storyboard shot* 40-41

(Sumber: Dokumentasi pribadi)



Gambar 3.9. *Breakdown shot 41*

(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Pada *shot 41*, kamera menunjukkan kaki Ita yang berlari menjauh dari paman dan adegan paman yang bangkit. Bangkitnya paman merupakan hal yang signifikan untuk ditunjukkan dengan melihat dari beberapa *shot* sebelumnya paman tampak berhasil dikalahkan oleh Beru dan diinjak oleh Ita pada *shot 40*. *Shot* ini mengacu pada salah satu *shot* dari *Halloween* saat sang pembunuh dikira sudah berhasil dikalahkan, namun rupanya masih dapat bangkit saat korban mulai beranjak dari lokasi. Kemiripannya terletak pada bagaimana kamera memposisikan sang pengejar di belakang yang sedang dikejar sehingga tokoh yang dikejar tidak tahu bahwa tokoh pengejar bangkit kembali. Selain itu arah kamera yang menghadap ke belakang karakter yang dikejar membuat penonton dapat melihat keadaan sang pengejar. Dengan adanya faktor perbedaan informasi bagi karakter yang dikejar dan penonton membuat *shot* menjadi menegangkan (Tan & Diteweg, 1996).

Komposisi dalam *shot* ini adalah *rule of thirds* dengan kaki Ita sebagai fokusnya. Kamera bergerak *tracking* mengikuti kaki Ita seolah kamera juga ikut berlari bersama Ita dari si paman. Selain bergerak *tracking*, kamera juga bergerak *handheld* sehingga gambar menjadi lebih berguncang. Hal ini untuk

menggambarkan situasi menegangkan yang terjadi yaitu paman yang bangkit kembali (Bowen, 2018). Lensa yang dipakai untuk *shot* 41 adalah *telephoto lens* yang memiliki *focal length* yang panjang sehingga dapat mengurangi tingkat kedalaman dalam *shot* (Mercado, 2011). Dengan mengurangi kedalaman, kamera dapat membuat ilusi seolah Ita yang berlari menjauh dari paman tidak terlihat signifikan. Selain itu ukuran paman yang tidak mengecil dalam kamera dapat menandakan bahwa paman belum selesai dengan niat untuk menangkap Ita.

### 3.4.2 Shot 42

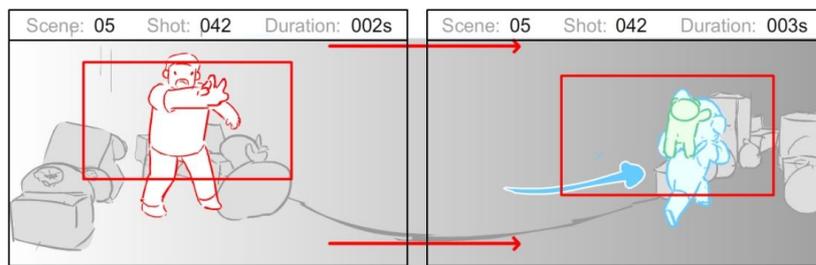
Pada *shot* 42, cerita film mulai masuk dalam awal dari pengejaran antara Ita dan paman. Untuk *shot* ini, penulis menggunakan acuan dari awal pengejaran di *Minority Report*. Banyak aspek yang diambil dari acuan tersebut antara lain letak kamera yang berada di tengah jalan dari karakter, pergerakan kamera berotasi secara horizontal mengikuti karakter saat karakter melewati kamera, dan penggunaan *wide lens* untuk menangkap informasi *environment*. Selama perancangan, terdapat 2 versi *shot* 42 yaitu yang lama dan yang baru.



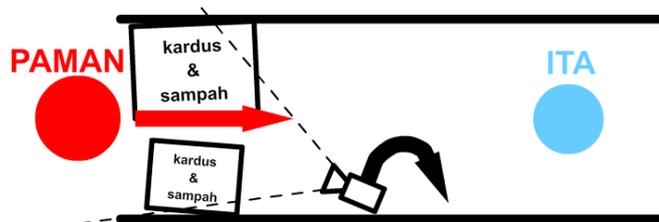
Gambar 3.10. *Storyboard* versi lama *shot* 42

(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Yang versi lama, setelah Ita melewati lorong kardus yang sempit, Ita terus berlari sambil memeriksa di belakang dengan kamera PoV dari mata Ita. Saat ia mendengar suara langkah mendekat dari belakang, ia mempercepat larinya dan semakin masuk ke dalam gang sempit.



Gambar 3.11. *Storyboard* versi baru *shot* 42  
(Sumber: Dokumentasi pribadi)



Gambar 3.12. *Breakdown* versi baru *shot* 42  
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Untuk lebih jelas mengenai yang terjadi pada *shot* 42 versi terbaru, dapat dilihat dari potongan *animatic* di bawah ini:



Gambar 3.13. *Animatic* versi baru *shot* 42  
(Dokumentasi pribadi)

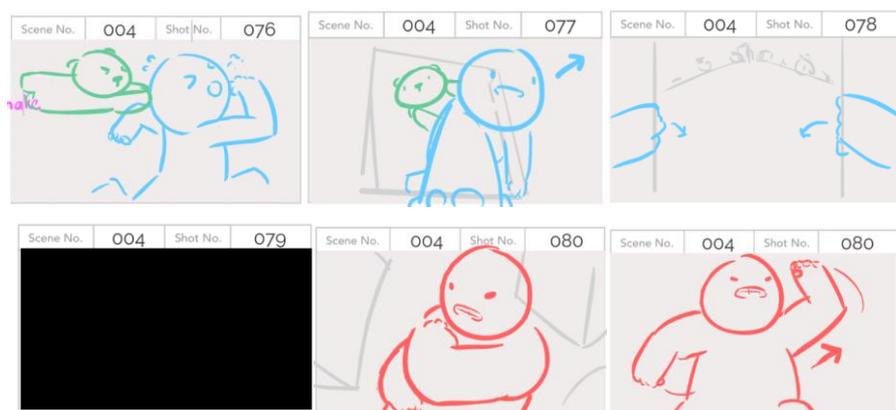
Dapat dilihat pada versi terbaru, setelah Ita melewati lorong kardus, Ita berhenti sejenak untuk memeriksa belakangnya guna memastikan apakah dia masih diikuti. Kamera *panning* melihat ke arah yang dilihat Ita. Lalu pelan-pelan kamera *zoom in* untuk mengajak penonton menunggu dan memperhatikan dengan seksama yang dilihat Ita. Tiba-tiba paman datang dengan mendobrak kardus untuk mengejar Ita. Setelah itu, kamera *panning* kembali ke Ita menunjukkan Ita melanjutkan pelariannya menuju gang sempit. Perubahan ini dilakukan dengan mempertimbangkan *shot* ini sebagai awal dari pengejaran, sehingga perlu dibangun ketegangannya dengan perlahan (Anastasova, 2018). Jika menggunakan versi lama yang langsung diawali dengan kamera yang bergerak cepat, maka penonton tak sempat memproses ketegangannya dan hanya mengerti bahwa yang terjadi adalah pengejaran tanpa ada ketegangan yang dibangun terlebih dahulu.

*Shot* ini menggunakan komposisi yang berubah seiring pergerakan karakter yang bergerak dari kiri ke kanan namun tetap konsisten pada *rule of thirds*. Hal ini untuk menekankan perpindahan tempat pada karakter yang sedang dalam melakukan aksi pengejaran tanpa kamera harus ikut bergerak (Kenworthy, 2012). Lensa yang digunakan juga merupakan *wide lens* agar dapat menangkap *environment* gang sempit yang ada di sekitar karakter. Pergerakan kamera ada *panning* kiri ke kanan dan sedikit *zoom in* pada bagian tertentu. *Panning* digunakan agar dapat mengikuti gerak gerik karakter dengan jelas sekaligus memberikan informasi kepada penonton tentang *environment* gang sempit (Bowen, 2018). Untuk *zoom in* pada bagian tumpukan kardus sebelum didobrak paman berguna untuk membangun *anticipation*. Gerakan *zoom* seolah memberitahu penonton

bahwa ada sesuatu yang harus diperhatikan dalam *shot* tersebut (Mercado, 2011). Di saat penonton mulai memperhatikan, di saat itulah paman datang mendobrak kardus-kardus mengejutkan penonton dan Ita.

### 3.4.3 Shot 43-44

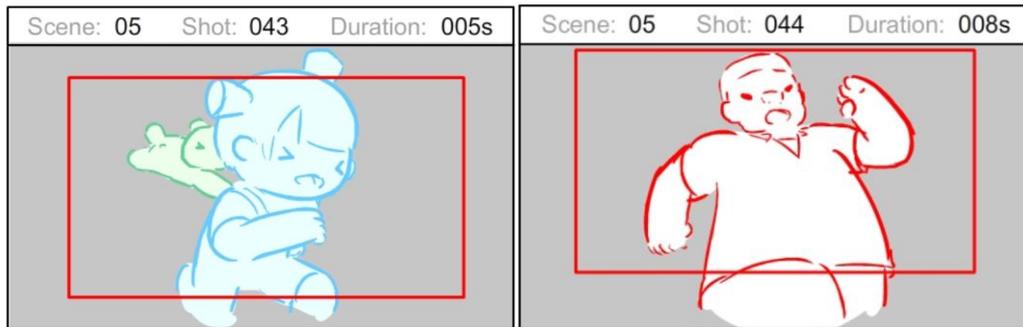
Pada cerita film *Hide n' Run*, *shot* 43 dan 44 masuk sebagai proses pengejaran. Proses pengejaran ini penting untuk menunjukkan *sense of movement* dari Ita dan paman. Untuk itu, *shot* ini mengacu pada *shot* dari *Pan's Labyrinth* di mana kamera mengambil posisi dari samping tokoh atau *profile view* untuk menekankan perpindahan karakter menyusuri lorong yang lurus (Kenworthy, 2012). Kedua *shot* ini juga memiliki dua versi yang berbeda, namun letak perbedaannya ada pada cara penataan urutan *shot*.



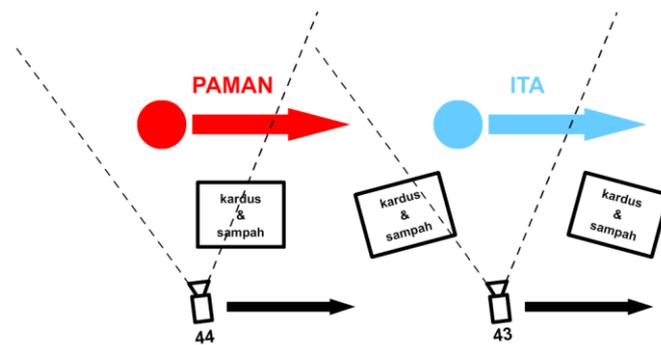
Gambar 3.14. Storyboard versi lama *shot* 43-44

(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Pada versi yang lama, kedua *shot* ini terpisah sebanyak 4 *shot*. Walau *sense of movement* bisa tetap didapatkan, masalah kemudian muncul karena korelasi antara dua tokoh yang saling dikejar dan mengejar menjadi tidak kuat. Dengan memisahkan *shot* ini, maka tokoh seolah sedang berlari sendiri.



Gambar 3.15. *Storyboard* versi baru *shot* 43-44  
(Sumber: Dokumentasi pribadi)



Gambar 3.16. *Breakdown* versi baru *shot* 43-44  
(Dokumentasi pribadi)

Sedangkan pada versi baru, kedua *shot* ini ditaruh sebagai rentetan dengan tujuan menghubungkan *sense of movement* dari kedua tokoh sehingga menjadi tokoh Ita dikejar oleh tokoh Paman. Selain urutannya yang berbeda, secara *angle*, kedua *shot* ini memiliki *angle*-nya masing-masing untuk menekankan posisi karakter dalam cerita. Pada *shot* 43 diambil menggunakan *high angle* untuk menunjukkan bahwa Ita berada posisi yang cukup terpuruk, sedangkan *shot* 44 diambil menggunakan *low angle* untuk menunjukkan paman yang memiliki kekuatan melebihi Ita (Bowen, 2018). Pergerakan kamera mengikuti arah karakter atau dengan kata lain *tracking* ditambah lagi, kamera diberikan efek *handheld* agar terkesan lebih *chaotic* dan menegangkan (Bowen, 2018). Komposisi *shot* 43 dan 44

cukup stabil dengan karakter selalu berada di tengah layar. Karakter selalu memiliki *headroom* yang cukup dengan *lookroom* ke kanan yaitu arah berlarinya. Pemilihan komposisi ini agar penonton dengan mudah mengikuti gerak gerak karakter. Selain itu karakter juga memiliki ruang gerak yang cukup leluasa di bagian kanan maupun kiri, sehingga memperjelas aksi yang ada.