



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

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

## BAB III

### METODOLOGI

#### 3.1. Gambaran Umum

Dalam pengerjaan *project* tugas akhir, penulis bersama tim membuat sebuah film animasi 2D yang berjudul “Pandji Njamoek Legendaris”. Secara singkat, “Pandji Njamoek Legendaris” adalah sebuah film animasi pendek yang menceritakan tentang perjuangan seekor nyamuk legendaris bernama Pandji. Pandji harus berusaha mencari cara mengatasi masalah yang berurusan dengan manusia.

##### 3.1.1. Sinopsis

Sinopsis film animasi 2D “Pandji Njamoek Legendaris” adalah sebagai berikut:

Suatu hari, di sebuah tong yang penuh kubangan air, para nyamuk betina sedang berkumpul di dalam sebuah bar. Tiba-tiba datang seekor nyamuk betina lain yang memasuki bar dengan keadaan sekarat. Nyamuk betina tersebut kemudian memberikan informasi bahwa penghuni rumah di tempat mereka biasa mencari darah telah menggunakan obat anti nyamuk terbaru dengan racun yang lebih mematikan. Tak lama kemudian nyamuk betina tersebut mati akibat efek samping karena terlalu banyak menghirup racun obat anti nyamuk tersebut. Setelah mengetahui informasi tersebut, Laras yang bekerja sebagai bartender bar kemudian meminta bantuan kepada nyamuk legendaris yang bernama Pandji untuk mengatasi masalah tersebut. Pandji sang nyamuk legendaris yang akhirnya bersedia untuk membantu, kini harus mencari cara untuk menghadapi penghuni rumah tempat mereka biasa mencari darah.

### 3.1.2. Posisi Penulis

Posisi penulis dalam pembahasan laporan ini adalah sebagai peneliti dalam proses perancangan *shot* pada *project* tugas akhir film animasi 2D yang berjudul “Pandji Njamoek Legendaris”. Penulis bertugas untuk menemukan komposisi *shot* yang tepat pada setiap *scene* agar kesan komedi pada film animasi 2D “Pandji Njamoek Legendaris” dapat tersampaikan dengan baik sehingga menjadikannya film animasi 2D yang dapat menghibur melalui aksi komedi yang diterapkan pada film. Selain sebagai peneliti dalam perancangan *shot*, penulis juga bertugas sebagai *scriptwriter*, *animator*, *colorist*, dan *compositor* dalam tim.

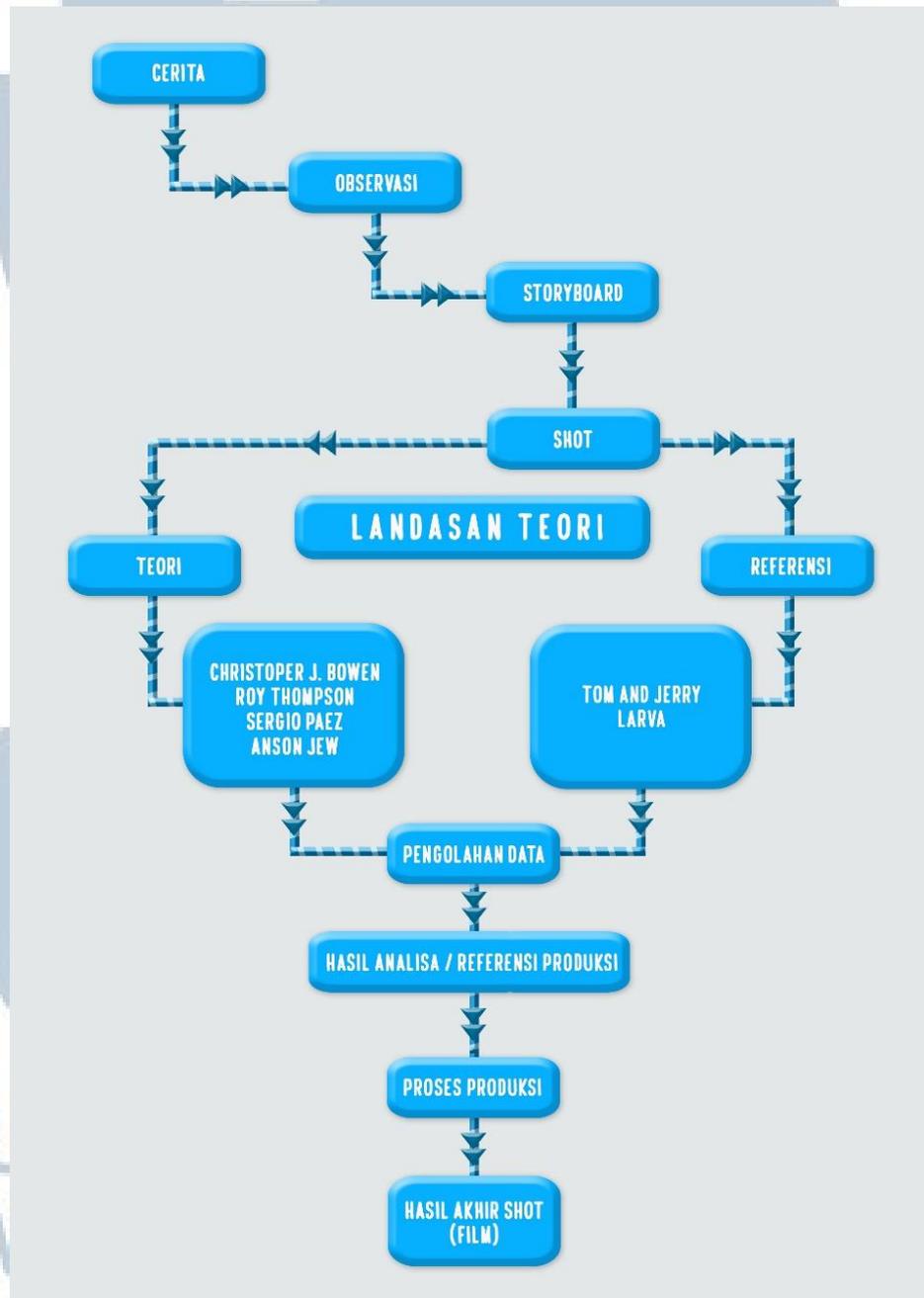
### 3.2. Metode Penelitian

Metode penelitian adalah tata cara yang sistematis bagaimana suatu penelitian akan dilaksanakan. Pemilihan metode penelitian yang tepat sangat diperlukan dalam melakukan sebuah riset penelitian. Metode penelitian dapat digunakan sebagai pedoman penulis dalam melakukan kegiatan penelitian mengenai perancangan *shot*. Dengan penggunaan metode yang tepat akan sangat membantu penulis dalam mencapai tujuan dari penelitian.

Dalam membuat penelitian ini, penulis menggunakan metode penelitian kualitatif. Penulis mengumpulkan data yang bersumber dari studi pustaka mengenai perancangan *shot*, artikel, literatur, dan juga informasi yang tertulis dari internet mengenai perancangan *shot*. Penulis juga menggunakan referensi berupa film-film animasi dengan genre serupa. Segala sumber tersebut akan diolah dan dianalisis secara kualitatif, agar penulis dapat menarik kesimpulan dari pembahasan untuk

menemukan jawaban dari masalah yang telah dirumuskan sebelumnya pada bagian perumusan masalah.

### 3.3. Tahapan Kerja



Gambar 3.1. Skematika Perancangan

Dalam perancangan *shot* komedi pada film animasi 2D berjudul “Pandji Njamoek Legendaris” untuk Tugas Akhir, penulis telah melalui beberapa tahapan kerja. Penulis mengawalinya dengan pembuatan ide cerita atau konsep film yang akan dikerjakan. Dari ide cerita tersebut kemudian dilanjutkan dengan pembuatan desain karakter dan *environment* oleh rekan dari tim penulis. Setelah konsep, desain karakter, dan *environment* selesai dibuat kemudian diproses dan dikembangkan menjadi sebuah *storyboard*.

Perancangan *shot* mulai dikerjakan saat pembuatan *storyboard* guna mengetahui visual yang diterapkan pada film animasi 2D “Pandji Njamoek Legendaris”. Penulis memilih beberapa *shot* dari adegan yang mengandung unsur komedi untuk dibahas. Selanjutnya penulis mencari beberapa teori serta referensi film yang dapat digunakan sebagai acuan untuk menerapkan *shot* yang tepat agar kesan komedi dari film “Pandji Njamoek Legendaris” dapat tersampaikan dengan baik dan dapat memberikan hiburan untuk para *audience*, seperti yang dikatakan oleh Paez dan Jew (2013) dalam buku *Professional Storyboarding* bahwa pilihan *shot* akan mempengaruhi emosional dari sebuah adegan.

### **3.4. Acuan**

Dalam pembuatan tugas akhir ini penulis menggunakan beberapa film animasi seperti *Tom and Jerry*, *Larva*, dan *Inside Out* sebagai acuan karena ketiga film tersebut merupakan film animasi yang banyak mengandung unsur komedi baik jenis komedi *slapstick* maupun komedi karakter sehingga sesuai dengan topik yang penulis bahas yaitu mengenai perancangan *shot* komedi.

### 3.4.1. *Tom and Jerry*

*Tom and Jerry* adalah sebuah serial film animasi Amerika Serikat yang diproduksi oleh MGM. Film ini menceritakan tentang seekor kucing yang bernama Tom dan seekor tikus yang bernama Jerry yang selalu bertengkar.



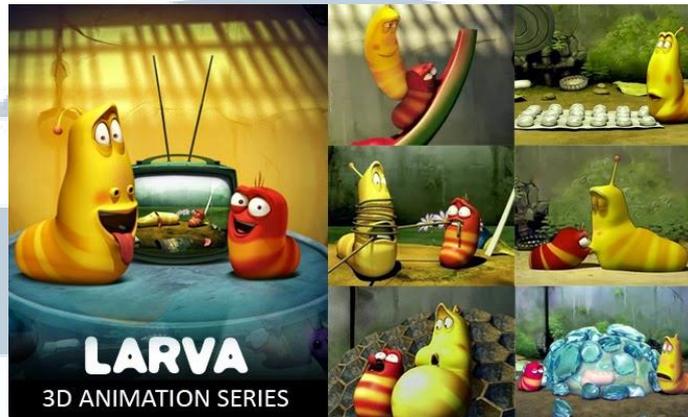
Gambar 3.2. *Tom and Jerry*

(<http://cartoonbros.com/wp-content/uploads/2015/10/Tom-and-Jerry-9.jpg>)

*Tom and Jerry* juga merupakan salah satu contoh film animasi bergenre komedi yang banyak menonjolkan adegan dengan unsur kekerasan atau biasa disebut juga dengan komedi *slapstick*. Maka dari itu penulis memilih *Tom and Jerry* sebagai referensi penulis dalam perancangan *shot* komedi pada film animasi 2D “Pandji Njamoek Legendaris”. Penulis tertarik untuk mengamati pengambilan *shot* yang digunakan dalam film animasi *Tom and Jerry*.

### 3.4.2. Larva

Larva adalah sebuah serial animasi 3D bergenre komedi *slapstick* yang diproduksi oleh *Tuba Entertainment* yang berasal dari negara Korea Selatan. Serial Larva merupakan film animasi berdurasi singkat sekitar 5 menit setiap episodenya yang bercerita tentang dua tokoh karakter utama yakni seekor larva yang bernama Red dan Yellow.



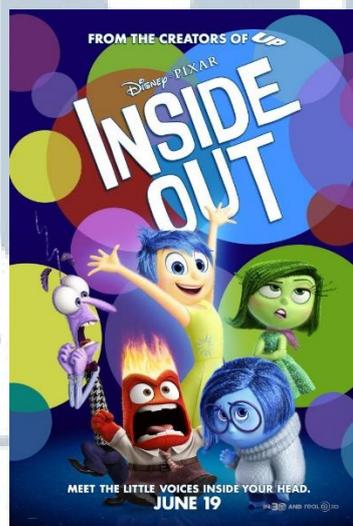
Gambar 3.3. *Larva 3D Animation Series*

([http://3.bp.blogspot.com/-](http://3.bp.blogspot.com/-6Kr6Qpka8Zo/VRwPhKiLpcI/AAAAAAAAa3Y/PfdzGapVH6c/s1600/Larva.jpg)

[6Kr6Qpka8Zo/VRwPhKiLpcI/AAAAAAAAa3Y/PfdzGapVH6c/s1600/Larva.jpg](http://3.bp.blogspot.com/-6Kr6Qpka8Zo/VRwPhKiLpcI/AAAAAAAAa3Y/PfdzGapVH6c/s1600/Larva.jpg))

Penulis menggunakan film ini sebagai acuan karena pada film serial Larva terdapat banyak adegan yang mengandung unsur komedi jenis *slapstick*. Penulis melakukan pengamatan *shot* yang digunakan pada film ini khususnya pada adegan – adegan *slapstick* yang kemudian penulis gunakan sebagai referensi *shot* pada film “Pandji Njamoek Legendaris” yang dikerjakan oleh penulis bersama tim.

### 3.4.3. *Inside Out*



Gambar 3.4. *Inside Out*

(<http://www.imdb.com/title/tt2096673/mediaviewer/rm3662344960>)

Inside Out merupakan sebuah film animasi berbasis 3 dimensi yang dirilis pada tahun 2015. Film ini menceritakan tentang seorang gadis bernama Riley yang di dalam pikirannya terdapat lima perwujudan emosi yakni *Joy* (bahagia), *Sadness* (sedih), *Fear* (takut), *Anger* (marah), dan *Disgust* (jijik). Film ini mengandung unsur komedi jenis karakter yang ditonjolkan melalui tingkah lucu dari masing-masing karakter emosi tersebut sehingga penulis menggunakannya sebagai acuan.

### **3.5. Analisis Referensi**

Bowen & Thompson (2013) dalam bukunya yang berjudul *Grammar of The Shot* mengatakan bahwa ekspresi visual perlu dipresentasikan dengan cara yang dapat dimengerti dan ditafsirkan dengan baik oleh *audience*. Bowen & Thompson (2013) menambahkan apabila kita tidak “berbicara” dengan bahasa yang benar, maka pesan tersebut tidak akan tersampaikan dengan jelas (hlm. 1). Oleh karena itu penulis mencoba menganalisis penggunaan *shot* dan *angle* yang digunakan dari beberapa adegan. Berikut ini merupakan analisis yang penulis lakukan terhadap film *Tom and Jerry*, *Larva*, dan *Inside Out*. Penulis menganggap ketiga film tersebut dapat dijadikan sebagai referensi yang cocok karena mengandung unsur komedi jenis *slapstick* dan karakter sehingga sesuai dengan film yang dikerjakan oleh penulis dan tim.

#### **3.5.1. Tom and Jerry**

Penulis melakukan beberapa pengamatan *shot* dari film *Tom and Jerry* yang di dalamnya terdapat unsur komedi *slapstick*. Dalam pengamatan ini penulis hanya akan membahas *shot* pada film *Tom and Jerry* episode *Cue Ball Cat* dan *Pecos Pest* karena pada episode tersebut terdapat beberapa adegan

*slapstick* yang penulis gunakan sebagai referensi untuk film “Pandji Njamoeek Legendaris”.

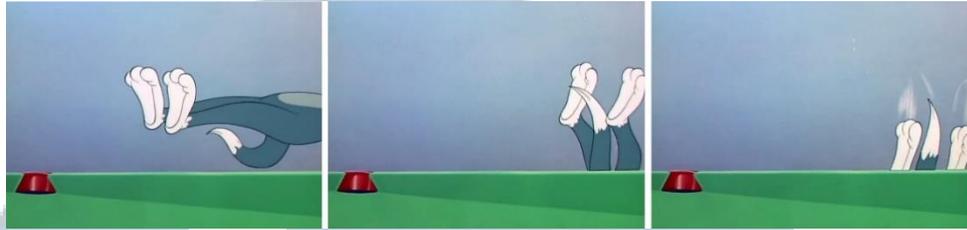
### 3.5.1.1. *Episode: Cue Ball Cat*

Episode ini menceritakan tentang pertengkaran antara Tom dan Jerry di sebuah ruangan permainan biliar. Jerry yang merasa tidurnya terganggu karena Tom sedang asyik bermain biliar kemudian mengakibatkan perselisihan diantara keduanya. Penulis mengamati *scene* pertengkaran yang terjadi antara Tom dan Jerry. Gambar 3.5 berikut ini menunjukkan salah satu adegan yang mengandung unsur komedi *slapstick*, dimana pada adegan tersebut memperlihatkan kedua mata Tom yang terkena hantaman bola biliar yang dipukul oleh Jerry.



Gambar 3.5. Hantaman Bola Biliar  
(*Tom and Jerry: Cue Ball Cat*, 1950)

Penggunaan *medium shot* pada adegan tersebut dapat memperlihatkan wajah Tom yang terkena hantaman bola biliar. Gerak tubuh Tom yang terpentak akibat hantaman bola biliar juga terlihat dengan jelas seperti pada Gambar 3.6 berikut ini.



Gambar 3.6. Tom Terjatuh  
(*Tom and Jerry: Cue Ball Cat*, 1950)

Penulis mengamati bahwa dengan menggunakan *medium shot* dari adegan tersebut menjadikan karakter Tom sebagai atensi utama sehingga unsur penderitaan berupa pukulan dan terjatuh akibat hantaman bola biliar yang dialami oleh Tom dapat tersampaikan dengan jelas kepada penonton.

#### 3.5.1.2. Episode: *Pecos Pest*

Berikutnya penulis mengamati adegan *Tom and Jerry* pada episode *Pecos Pest*. Episode ini menceritakan kedatangan karakter Uncle Pecos yang merupakan paman dari Jerry. Uncle Pecos yang memutuskan untuk tinggal semalaman di tempat tinggal Jerry malah mendapatkan masalah dengan Tom karena dengan tanpa rasa takut dia telah mencabut kumis Tom yang kemudian digunakan sebagai senar gitar miliknya (Gambar 3.7).

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



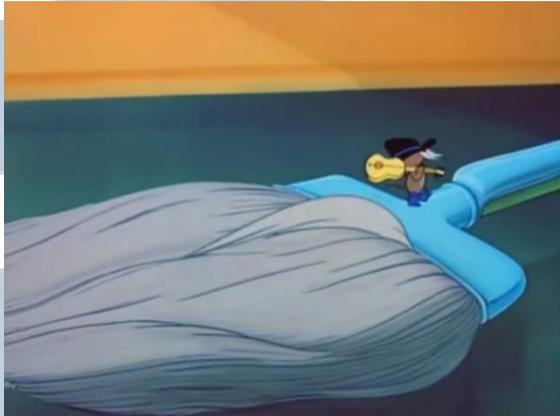
Gambar 3.7. Uncle Pecos Mencabut Kumis Tom  
(*Tom and Jerry: Pecos Pest*, 1955)

Setelah kejadian tersebut Jerry segera membawa pamannya masuk ke dalam lubang tempat Jerry tinggal dengan terburu-buru hingga tanpa sengaja pamannya terbentur tembok, seperti terlihat pada Gambar 3.8.



Gambar 3.8. Uncle Pecos Menabrak Tembok  
(*Tom and Jerry: Pecos Pest*, 1955)

Penulis mengamati adegan tersebut cenderung menggunakan *wide shot*. Penggunaan *wide shot* pada adegan tersebut digunakan untuk memperlihatkan gerakan tubuh Jerry yang sedang berlari dengan cepat dan untuk menegaskan unsur *slapstick* yang ditunjukkan melalui adegan terbenturnya Uncle Pecos. Dengan menggunakan *wide shot* maka karakter Jerry dan Uncle Pecos akan tetap terlihat dengan jelas secara penuh walaupun tubuh mereka berukuran kecil.



Gambar 3.9. Uncle Pecos Keluar dari Alat Pembersih  
(*Tom and Jerry: Pecos Pest*, 1955)

Selanjutnya penulis mengamati adegan dimana Uncle Pecos sedang berjalan keluar dari alat pembersih yang digunakan oleh Tom untuk memukul dirinya. *Shot* pada Gambar 3.9 tersebut juga menggunakan *Wide Shot* dengan menampilkan karakter Uncle Pecos secara *full body*. Ekspresi Uncle Pecos tidak terlihat namun *environment* yang digunakan oleh Tom dapat terlihat jelas agar penonton bisa mengetahui apa yang terjadi pada Uncle Pecos setelah menerima pukulan tersebut.

### 3.5.2. *Larva*

*Larva* adalah film animasi 3D bergenre komedi yang diproduksi oleh *Tuba Entertainment*. Film animasi *Larva* bercerita tentang dua ekor larva bernama Red dan Yellow sebagai karakter utama yang seringkali bertengkar untuk memperebutkan makanan atau hal – hal lainnya. Penulis menggunakan film ini sebagai referensi karena film *Larva* cukup banyak mengandung unsur komedi *slapstick*, seperti layaknya film animasi *Tom and Jerry*. Pengamatan yang penulis lakukan pada pembahasan ini hanya terfokus pada beberapa adegan *slapstick* yang terdapat pada film *Larva Season 1* episode *Gum* dan *Larva Season 2* episode *Robot*.

### 3.5.2.1. *Larva Season 1: Gum*

*Larva* pada episode *Gum* ini menceritakan tentang karakter Red dan Yellow yang memperebutkan permen karet. Red yang terlihat sedang mengunyah permen karet kemudian seringkali menggoda Yellow hingga membuatnya tergoda dengan permen karet yang dikunyahnya (Gambar 3.10).



Gambar 3.10. Red Menggoda Yellow dengan Permen Karet  
(*Larva Season 1: Gum*, 2011)

Pada malam harinya Yellow masih berusaha untuk mendapatkan permen karet selagi Red sedang tertidur, namun usaha tersebut gagal karena Red terbangun dan melihat Yellow yang sedang berusaha mengambil permen karet miliknya, seperti yang terlihat pada Gambar 3.11 berikut ini.



Gambar 3.11. Red Terbangun  
(*Larva Season 1: Gum*, 2011)

Dalam adegan ini menggunakan *medium shot*, dimana atensi utamanya adalah untuk memperlihatkan Red yang terbangun serta lidah Yellow yang menjulur untuk mengambil permen karet. Unsur *slapstick* pada *scene* ini kemudian dimulai saat Red segera melompat dan menendang Yellow.



Gambar 3.12. Red Menendang Yellow  
(*Larva Season 1: Gum*, 2011)

Adegan pada Gambar 3.12 menggunakan *wide shot* agar penonton bisa lebih melihat dengan jelas gerakan tubuh Red yang sedang menendang Yellow.

Dengan pemakaian *wide shot* pada adegan ini maka ekspresi wajah Yellow yang terlihat unik saat menerima tendangan Red juga mendapatkan atensi lebih bagi penonton.

Adegan *slapstick* selanjutnya adalah saat Red terjatuh dari ketinggian akibat memperebutkan permen karet dengan Yellow, seperti yang terlihat pada Gambar 3.13 berikut ini.

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



Gambar 3.13. Red Terjatuh  
(*Larva Season 1: Gum*, 2011)

Adegan ini menggunakan *wide shot* untuk menunjukkan gerakan Red yang terjatuh serta memperlihatkan *environment* untuk memberitahukan kepada penonton bagaimana dan dari mana Red terjatuh.



Gambar 3.14. Yellow Terlihat Berusaha Menolong  
(*Larva Season 1: Gum*, 2011)

Pada Gambar 3.14 dan Gambar 3.15 menunjukkan adegan Yellow yang terlihat sedang berusaha untuk menolong Red dengan menggapai lidahnya. Penggunaan *medium shot* pada adegan ini membuat penonton menjadi terfokus pada Red dan Yellow yang terlihat saling menjulurkan lidah.



Gambar 3.15. Yellow Menampar Lidah Red & Mengambil Permen Karet  
(*Larva Season 1: Gum*, 2011)

Penulis mengamati klimaks dari adegan tersebut yang menggunakan *close-up shot*. Penggunaan *close-up shot* disini bertujuan untuk mempertegas fokus penonton pada lidah karakter Yellow yang menampar lidah Red dan malah mengambil permen karet yang menempel di mulut Red.



Gambar 3.16. Red Terjatuh ke Lantai  
(*Larva Season 1: Gum*, 2011)

Adegan ini diakhiri dengan terjatuhnya Red ke lantai dengan menggunakan *shot* jenis *very long shot* untuk memperlihatkan Red yang terbaring di lantai dan menunjukkan Yellow yang masih bergelantungan. Terjatuhnya Red pada adegan ini adalah salah satu contoh penerapan dari unsur celaka yang merupakan salah satu dari tiga hal utama dalam komedi *slapstick*.

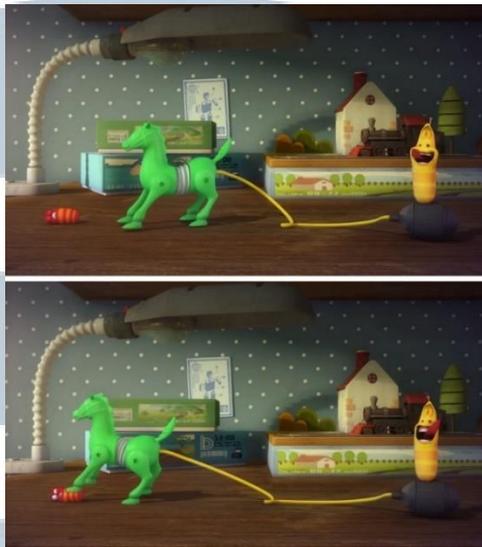
### 3.5.2.2. *Larva Season 2: Robot*

Pada episode ini diceritakan awalnya Red dan Yellow sedang bermain dengan menggunakan kuda mainan, seperti yang terlihat pada Gambar 3.17 berikut ini.



Gambar 3.17. Red dan Yellow Bermain  
(*Larva Season 2: Robot*, 2012)

*Scene* awal tersebut menggunakan *wide shot* untuk menunjukkan kepada penonton mengenai adegan Red dan Yellow yang sedang bermain serta *environment* yang digunakan. Tidak berapa lama kemudian Red terjatuh dari kuda mainan yang ditunggangnya dan dari situlah kemudian unsur komedi *slapstick* dimulai.



Gambar 3.18. Red Terjatuh  
(*Larva Season 2: Robot*, 2012)

Yellow yang tidak mengetahui bahwa Red terjatuh dari kuda mainan masih terus melompat – lompat untuk menggerakkan kuda mainan hingga akhirnya kuda mainan tersebut tidak sengaja menginjak Red yang masih terbaring akibat terjatuh. Unsur *slapstick* dari adegan ini yaitu Red yang terinjak – injak kuda mainan yang digerakkan oleh Yellow.



Gambar 3.19. Red Terinjak  
(*Larva Season 2: Robot*, 2012)

Penulis mengamati *shot* yang menampilkan adegan Red yang sedang terinjak – injak oleh kuda mainan. Penggunaan *medium shot* pada adegan di

Gambar 3.19 dapat memperlihatkan dengan jelas bagaimana ekspresi Red yang tersiksa karena injakan kaki kuda mainan sehingga menjadi atensi utama bagi penonton. Red yang tersiksa hingga mengeluarkan air liur tersebut merupakan penerapan unsur penderitaan dan aniaya dari jenis komedi *slapstick*, hal ini sesuai dengan yang telah dijelaskan oleh Aditya (2013) pada situs resminya mengenai komedi *slapstick* yaitu mengandung unsur derita, celaka, dan aniaya.

### 3.5.3. *Inside Out*

Film animasi *Inside Out* menceritakan tentang lima perwujudan emosi yang tinggal di markas besar yang terletak dalam pikiran Riley. Emosi-emosi tersebut bertugas untuk mengatur Riley dalam bertindak saat menghadapi keadaan yang kemudian dijadikan sebagai kenangan. Penulis mengamati beberapa adegan dari film ini yang di dalamnya terdapat penggunaan *angle* yang penulis gunakan sebagai referensi untuk film “Pandji Njamoek Legendaris”. Berikut ini merupakan hasil pengamatan dari film *Inside Out* yang telah penulis lakukan.

#### 3.5.3.1. *Dutch Tilt Angle*



Gambar 3.20. *Dutch Tilt*  
(*Inside Out*, 2015)

*Dutch tilt* merupakan salah satu *angle* kamera dengan memiringkan garis horison sehingga membuatnya terlihat tidak tegak lurus. Penulis mengamati salah satu adegan dalam film animasi berjudul *Inside Out* yang menggunakan *dutch tilt angle* seperti yang terlihat pada Gambar 3.20. Penggunaan *dutch tilt angle* pada adegan tersebut memberikan efek yang lebih dinamis saat karakter Jangles terbangun dari tidurnya. Hal ini sesuai berdasarkan teori Paez & Jew (2013) yang mengatakan bahwa penggunaan *dutch tilt* dapat menambah ketertarikan visual sehingga komposisi *shot* lebih dinamis (hlm. 74).

### 3.5.3.2. *Point of View Angle*



Gambar 3.21. *Point of View*  
(*Inside Out*, 2015)

Gambar 3.21 merupakan sebuah *shot* dengan penggunaan *point of view angle* yang telah penulis analisis dari salah satu adegan pada film animasi berjudul *Inside Out*. Penggunaan *point of view* dari adegan tersebut dapat berfungsi untuk menunjukkan sudut pandang karakter utama bernama Riley yang diceritakan sedang bermimpi. Hal ini sesuai dengan teori yang diungkapkan oleh Paez dan Jew (2013) bahwa *point of view* adalah *angle* kamera yang merefleksikan sudut pandang karakter.

### 3.6. Proses Perancangan *Shot*

Paez dan Jew (*Professional Storyboarding*, 2013) mengatakan bahwa “*shot choice refers to the camera angles and the camera's location relative to the subject of the story.*” (hlm. 60), yang berarti pilihan *shot* mengacu pada sudut kamera dan juga lokasi kamera yang relatif terhadap subjek cerita. Bowen & Thompson (*Grammar of the Shot*, 2013) menjelaskan bahwa dalam membuat sebuah film perlu menanyakan beberapa pertanyaan kunci untuk diri sendiri, seperti “Apa tujuannya? Apa yang ingin dibuat? Cerita seperti apa yang ingin dibuat dan bagaimana menceritakannya? Dimana dan bagaimana cerita itu akan ditampilkan dan dilihat?”, karena dengan memahami apa hasil akhirnya akan turut membantu menginformasikan dimana kita dapat memulainya. Pada tugas akhir ini penulis membahas mengenai perancangan *shot* berdasarkan *angle* sinematografi. Penulis melakukan perancangan *shot* pada *scene 1 shot 4*, *scene 4 shot 14*, dan *scene 8 shot 27*, *28*, *29*, *30*, *39*, *40*, karena pada beberapa *shot* tersebut menampilkan adegan yang mengandung unsur komedi.

Sebelum memulai perancangan *shot*, penulis bersama tim terlebih dahulu membuat sebuah ide cerita yang kemudian akan menjadi dasar untuk pembuatan film animasi berbasis 2 dimensi berjudul “Pandji Njamoek Legendaris”. Setelah ide cerita selesai dibuat, desain karakter kemudian dikerjakan oleh teman tim penulis. Ide cerita dan desain karakter yang telah rampung kemudian dikembangkan menjadi sebuah *storyboard* yang digunakan sebagai acuan tim penulis untuk mengerjakan film animasi. Dalam pembuatan *storyboard*, penulis mulai melakukan perancangan *shot* di beberapa adegan yakni *scene 1 shot 4*, *scene 4 shot 14*, dan

*scene 8 shot 27, 28, 29, 30, 39, 40*, dimana pada beberapa *scene* tersebut menampilkan adegan yang mengandung unsur komedi.

Penulis melakukan perancangan *shot* dengan berdasarkan *angle* sinematografi yang bertujuan untuk memvisualisasikan dan meningkatkan suasana komedi pada film animasi 2D “Pandji Njamoek Legendaris”. Sebelum menentukan *shot* yang akan digunakan, penulis perlu mengetahui suasana seperti apa yang ingin didapatkan dari adegan tersebut sehingga dari suasana yang ditimbulkan kemudian dapat memicu emosi yang tepat dari penonton, hal ini sesuai dengan apa yang dikatakan oleh Bowen & Thompson (2013) bahwa dengan memahami apa hasil akhirnya akan turut membantu menginformasikan dimana kita dapat memulainya. Penulis ingin mendapatkan dan meningkatkan suasana komedi pada beberapa adegan yang dipilih agar berhasil memicu emosi riang sehingga dapat menghibur penonton. Setelah mengetahui suasana seperti apa yang ingin dicapai, selanjutnya penulis membuat beberapa alternatif *shot* yang kemudian salah satu dari alternatif *shot* tersebut akan digunakan dalam film.

Perancangan *shot* dengan *angle* yang tepat akan sangat berguna agar cerita dan suasana pada film berhasil disampaikan pada penonton, seperti yang dikatakan oleh Sergio Paez (2013) bahwa pilihan *shot* akan mempengaruhi emosional dari sebuah adegan.

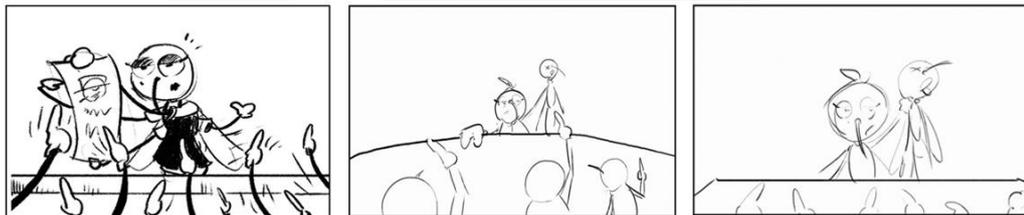
### **3.6.1. Alternatif Shot**

Berikut ini merupakan beberapa alternatif *shot* yang penulis rancang untuk kemudian diterapkan pada film animasi 2D “Pandji Njamoek Legendaris”:



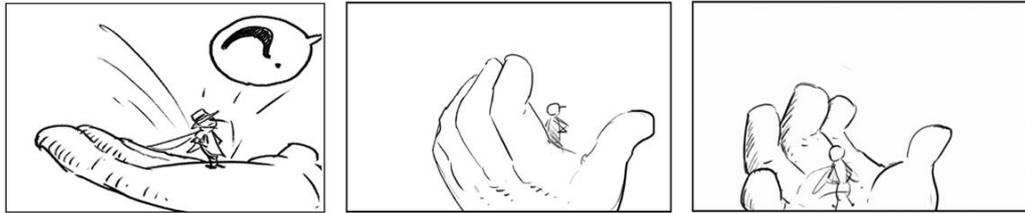
Gambar 3.22. Alternatif Shot 4 Pada Scene 1

Gambar 3.22 adalah beberapa alternatif *shot* pada *scene 1 shot 4*. Pada gambar yang paling kiri menggunakan *wide shot* dengan *dutch tilt angle*, sedangkan gambar di tengah menggunakan *wide shot* dengan *eye-level angle*, dan gambar paling kanan menggunakan *wide shot* dengan *high angle*. Dari ketiga alternatif tersebut penulis menetapkan pilihan pada penggunaan *wide shot* dengan *dutch tilt angle*.



Gambar 3.23. Alternatif Shot 14 Pada Scene 4

Pada Gambar 3.23 merupakan alternatif *shot* pada *scene 4 shot 14*. Gambar paling kiri menunjukkan penggunaan *medium shot* dengan *eye-level angle*, sedangkan gambar di tengah menunjukkan penggunaan *medium shot* dengan *low angle*, dan gambar paling kanan menunjukkan penggunaan *medium shot* dengan *high angle*. Dari ketiga alternatif tersebut pada akhirnya penulis memilih untuk menggunakan *medium shot* dengan *eye-level angle*.



Gambar 3.24. Alternatif *Shot 27* Pada *Scene 8*

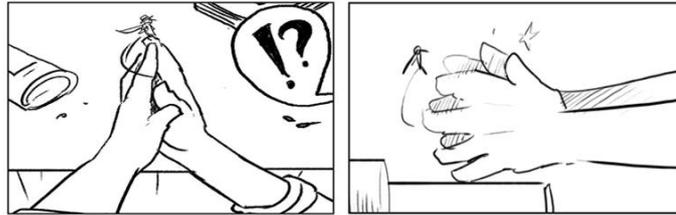
Pada Gambar 3.24 merupakan beberapa alternatif *shot* pada *scene 8 shot 27*. Gambar paling kiri menunjukkan penggunaan *wide shot* dengan *eye-level angle*, sedangkan gambar di tengah menunjukkan penggunaan *wide shot* dengan *low-angle*, dan paling kanan menunjukkan penggunaan *wide shot* dengan *high angle*. Dari ketiga alternatif tersebut penulis kemudian memilih menggunakan *wide shot* dengan *eye-level angle*.



Gambar 3.25. Alternatif *Shot 28* Pada *Scene 8*

Gambar 3.25 merupakan beberapa alternatif *shot* pada *scene 8 shot 28*. Gambar paling kiri menunjukkan penggunaan *very long shot* dengan *point of view angle*, sedangkan gambar di tengah menunjukkan penggunaan *very long shot* dengan *high angle*, dan gambar paling kanan menunjukkan penggunaan *very long shot* dengan *low angle*. Dari ketiga alternatif tersebut penulis memilih menggunakan *very long shot* dengan *point of view angle*.

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



Gambar 3.26. Alternatif Shot 30 Pada Scene 8

Pada Gambar 3.26 menunjukkan dua buah alternatif *shot* pada *scene 8 shot 30*. Gambar di sebelah kiri menunjukkan penggunaan *very long shot* dengan *point of view angle*, sedangkan gambar di sebelah kanan menggunakan *very long shot* dengan *eye-level angle*. Penulis pada akhirnya memilih untuk menggunakan kembali *very long shot* dengan *point of view angle* pada adegan tersebut.



Gambar 3.27. Alternatif Shot 39 Pada Scene 8

Pada Gambar 3.27 menunjukkan tiga alternatif *shot* pada *scene 8 shot 39*. Gambar di sebelah kiri menggunakan *very long shot* dengan *eye-level angle*, sedangkan gambar di tengah menggunakan *very long shot* dengan *low angle*, dan gambar paling kanan menggunakan *very long shot* dengan *high angle*. Dari ketiga alternatif tersebut penulis memilih untuk menggunakan *very long shot* dengan *eye-level angle* untuk digunakan pada adegan tersebut.

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA