

## BAB III

### Metedologi Penelitian

#### 3.1. Gambaran umum

Animasi ini terinspirasi oleh kehidupan sekitar. Dimana saya dan kelompok saya melihat bahwa suatu manusia yang hidup dalam sebuah kelompok bisa menjadi sangat egois dan hanya memikirkan diri sendiri. Sehingga dari ke egoisan setiap orang bisa menjadi suatu masalah yang cukup besar dan memecah belah suatu kelompok. Film ini menggunakan program 3ds Max dan Adobe Photoshop yang berdurasi sekitar kurang lebih 2 sampai 3 menit dan dalam format 720p.

##### 3.1.1. Sinopsis

Animasi yang penulis buat berjudul “Story of Colours” menceritakan tentang, seorang bapak yang bercerita kepada anaknya tentang 3 macam warna yang ditugaskan oleh dewa untuk mewarnai kota-kota yang bewarna abu-abu. Tetapi ada 2 warna yaitu warna merah dan biru yang memiliki tingkat ke egoisan yang tinggi sehingga mereka bersaing saat mewarnai kota tersebut. Lalu kuning yang menjadi penengah diantara mereka berdua (merah & biru). Sehingga pada akhirnya mereka berhasil mewarnai kota tersebut. Dan kota tersebut menjadi indah dan memiliki keanekaragaman warna.

### 3.1.2. Posisi Penulis

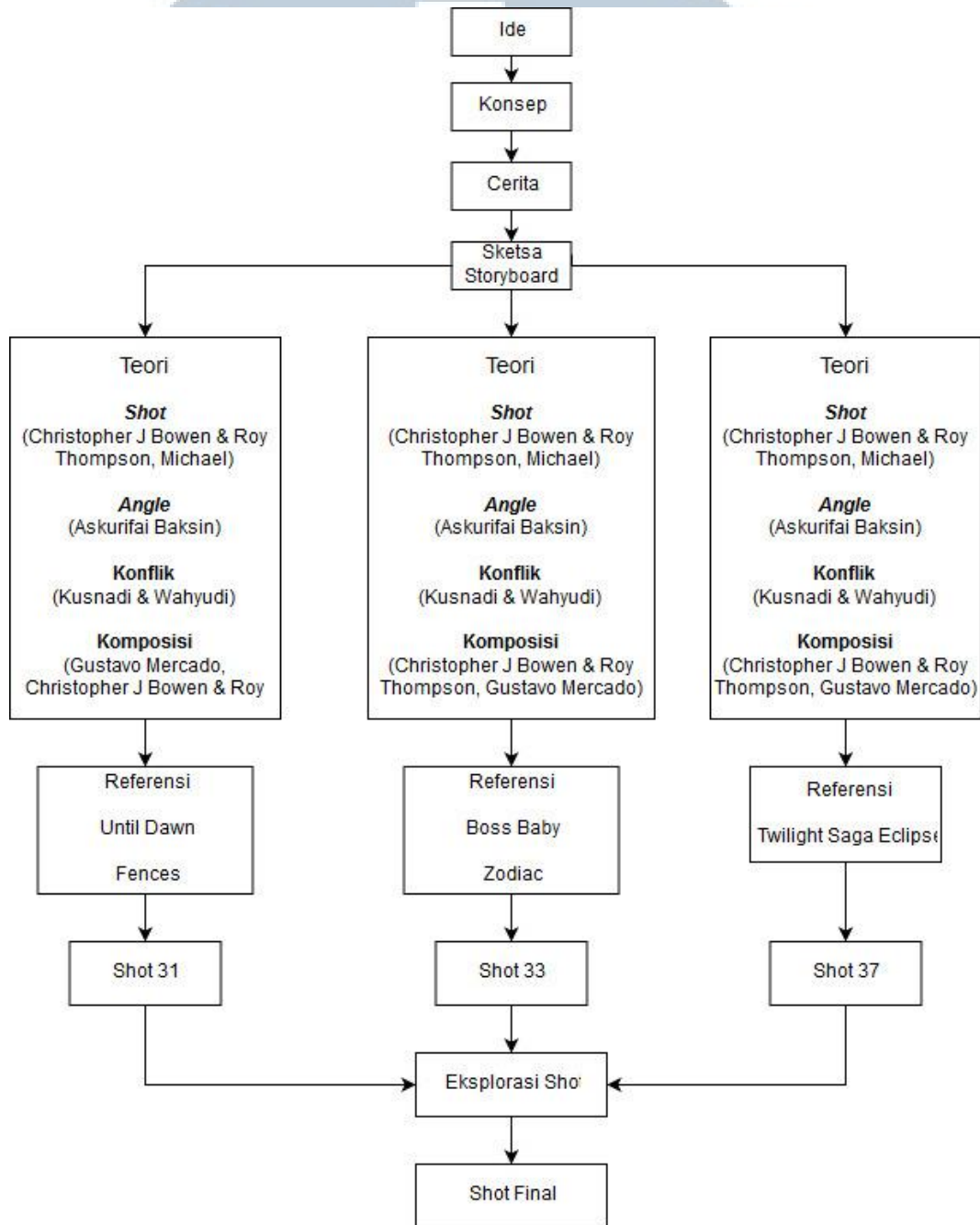
Dalam pembuatan film ini penulis bertanggung jawab sebagai pembuat shot. Dalam hal ini, penulis menentukan shot-shot yang cocok digunakan dalam animasi yang berjudul “Story of Colours”. Dalam hal ini penulis juga sering merubah shot karena tidak cocok. Sebelum membuat shot penulis membuat *storyboard* dahulu, yang nanti setelah akhir final *storyboard* akan di aplikasikan pada film penulis.

### 3.1.3. Metode Penelitian

Dalam pembuatan penulisan ini, penulis menggunakan metode penelitian kualitatif. Penulis menggunakan beberapa data sebagai sumber pustaka. Seperti buku, *e-book*, jurnal, artikel tentang teori perancangan *shot*. Penulis juga mengambil beberapa referensi film yang menggunakan *shot* serupa yang akan digunakan dalam animasi penulis. Kemudian penulis mengambil kesimpulan yang berkaitan dengan skripsi penulis.



### 3.2. Tahapan kerja



Gambar 3.1. Tahapan kerja (dokumentasi pribadi)

Dalam tahapan kerja perancangan *shot* untuk memvisualisasikan konflik karakter utama dengan karakter pendamping dalam animasi “Story of Colours” . hal yang

pertama penulis lakukan adalah berdiskusi dengan kelompok dan membuat sebuah ide dan cerita. Lalu hal selanjutnya yang penulis lakukan membuat konsep yang cocok untuk memvisualisasikan cerita tersebut. Setelah penulis bersama kelompok menemukan konsep yang cocok. Karena penulis bertanggung jawab dalam membuat *shot* maka, langkah selanjutnya penulis mulai menentukan membuat *storyboard*. Setelah membuat *storyboard*, penulis mulai mencari data-data dan referensi *shot* yang cocok untuk penulis terapkan dalam *storyboard* yang penulis buat. Data-data tadi yang sudah penulis cari tadi, kemudian penulis olah dan mengambil data-data yang penulis perlukan saja, yaitu yang berhubungan dengan *shot* dan jenis *shot* yang digunakan untuk menunjukkan konflik karakter untuk diterapkan dalam animasi penulis. dari data yang sudah di olah tadi, penulis menggunakan data tersebut sebagai acuan untuk diterapkan dalam produksi pada *storyboard*, sehingga diharapkan *shot* untuk memvisualisasikan konflik karakter utama dengan karakter pendamping dapat disampaikan dengan jelas.

### 3.3 Acuan

Dalam pembuatan tugas akhir ini, penulis menggunakan beberapa film dan *game* untuk referensi dalam pembuatan *shot*. Seperti *Until Dawn*, *Fences*, *Boss Baby*, dan *Twilight saga Eclipse*. Alasan penulis menggunakan referensi film *Fences*, *cut scene game* *Until Dawn*, *The Boss Baby Zodiac*, dan *Twilight saga Eclipse* karena, Keempat film ini memiliki *shot* untuk menekankan konflik perbedaan pendapat dalam animasi yang penulis buat.

### 3.3.1. Acuan Shot 31

Dalam *Shot 31* ini penulis menggunakan acuan *cut scene game* *Until Dawn*, dan *Fences*. Penulis menggunakan acuan ini karena dalam shot referensi yang penulis ambil cocok dengan animasi yang penulis buat untuk menunjukkan konflik.



Gambar 3.2. *Until Dawn*, 2015  
(<https://www.google.co.id>)

*Until Dawn* adalah sebuah *game* buatan *developer* *Supermassive* yang bercerita tentang 10 orang teman yang sedang pergi untuk berlibur saat musim dingin. Tetapi, banyak hal terjadi akibat ulah mereka sendiri yang iseng berubah menjadi mimpi buruk bagi mereka semua.

U M N  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



Gambar 3.3. Fences, 2015  
(<https://www.google.co.id>)

Film ini bersetting di tahun 1950-an Pittsburgh, menceritakan tentang mantan pemain Liga orang kulit hitam bernama Troy Maxson, yang sekarang bekerja sebagai seorang pekerja sanitasi, Ia berjuang dengan sekuat tenaga untuk dapat menafkahi keluarganya, dan juga memperbaiki hubungan keluarga, dan teman-temannya.

### 3.3.2. Acuan Shot 33

Dalam *shot* 33 ini penulis menggunakan refrensi Boss Baby dan Fences. Penulis menggunakan shot ini karena cocok dengan animasi yang penulis buat.





Gambar 3.4. The Boss Baby, 2017  
(<https://www.google.co.id>)

Animasi ini menceritakan tentang Tim anak berusia 7 tahun merasa cemburu kepada adiknya seorang bayi. Karena sang bayi sangat disayang oleh kedua orang tuanya. Padahal bayi tersebut adalah bayi pilihan yang punya rencana khusus. Oleh karena itu Tim dan Boss Baby harus bersaing untuk mendapatkan hati orang tua Tim. Dalam persaingan tersebut dia menemukan rencana jahat dari Puppy Co. Puppy Co punya rencana jahat untuk merusak hubungan bahagia semua orang.

### 3.3.3. Acuan Shot 37

Dalam *shot 37* penulis menggunakan referensi Twilight karena ada satu adegan dalam film ini menurut penulis sangat cocok dengan *shot 37* yang penulis buat.

UMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



Gambar 3.5. The Twilight saga Eclipse, 2010  
(<https://www.google.co.id>)

Twilight Eclipse menceritakan tentang dendam antara *vampire* dan *wolfpack* memang sudah berumur ratusan tahun dan tak bisa begitu saja diakhiri namun Bella juga tak mungkin memilih antara Edward dan Jacob. Bella sangat mencintai Edward namun ia juga tak ingin kehilangan Jacob sebagai seorang sahabat. Tetapi Edward dan Jacob terus memperebutkan Bella. Lalu muncullah masalah baru. Teror vampire kembali yang di akibatkan Victoria. Victoria membunuh beberapa warga kota Seattle dengan maksud membangun pasukan Newborns untuk memerangi keluarga Cullen dan *wolfpack* yang melindungi Bella. Lalu Bella juga harus memilih keputusan antara tetap menjadi manusia atau mengikuti Edward dan berubah menjadi *vampire*.



### **3.4. Analisa Acuan**

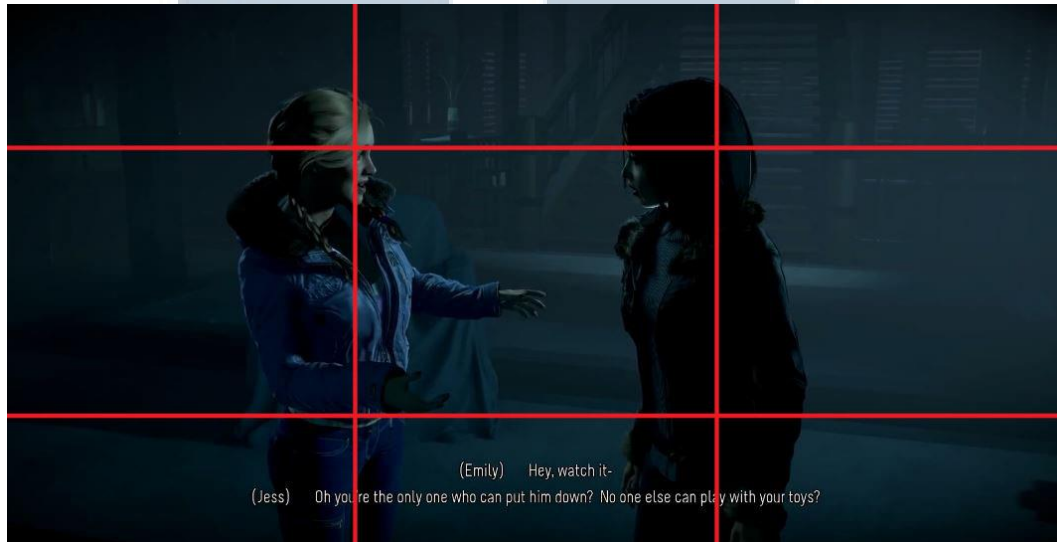
Penulis akan menganalisa acuan yang dipilih sebagai referensi shot. Disini penulis akan membahas *shot* apa saja yang dipakai dalam 1 *shot* film, alasan mengapa referensi menggunakan *shot* tersebut.

#### **3.4.1. Analisa Acuan Shot 31**

Dalam *shot* 31 dalam animasi yang penulis buat, biru dan merah sedang berada argumen lalu saling mendorong. Dalam *shot* ini penulis menggunakan medium shot. Menurut Bowen & Thompson (2013) *medium shot* adalah salah satu jenis *shot* dimana jarak pengambilan gambarnya hampir mendekati, kita sebagai manusia melihat lingkungan dan lawan bicaranya. Penulis menggunakan *shot* ini agar tidak terfokus 1 karakter saja tetapi 2 karakter yang sedang berada dalam konflik dan menunjukkan letak kedua karakter tersebut berada. Penulis menggunakan acuan *cut scene* Until Dawn.

UMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

### 3.4.3.1. Cut scene Emily dan Jess Adu Argumen



Gambar 3.6. Adegan Jess berargumen dengan Emily, 2015  
(<https://www.youtube.com/watch?v=JXX30altPOo&t=3300s>)

Cutscene dalam *game* ini penulis ambil untuk referensi karena banyak elemen yang penulis butuhkan dalam pembuatan animasi yang penulis buat. *Cut scene* pada *scene* ini juga ditampilkan ada 2 orang teman Emily dan Jess yang beradu mulut karena berbeda pendapat. Dan dibuat dengan menggunakan teknik *medium shot*. sesuai dengan teori Bowen & Thompson (2013) shot ini merupakan shot berfokus pada ekspresi dan gerak karakter. sama seperti Michael (2013) ekspresi dan postur tubuh karakter terlihat jelas dengan menggunakan *medium shot*. Disini juga sangat jelas kenapa mereka menggunakan *medium shot*. Mereka menggunakan *medium shot*, dan *eye level* untuk memperjelas kalau ada 2 orang yang berbeda pendapat sedang beradu mulut. Dalam shot ini dikategorikan sebagai konflik individu dengan individu. Sesuai dengan teori Kusnadi & Wahyudi, 2001 seseorang yang mempunyai keinginan seseorang menang atas hak orang lain dan berawal dari

perbedaan pendapat. Karena hanya Emily tidak senang dengan tingkah laku Jess. Dalam *shot* ini juga hanya Emily dan Jess dalam frame. *Shot* ini menggunakan komposisi *balance* untuk menunjukkan karakter Jess dan Emily tidak ada yang mau mengalah. Bisa dilihat juga mereka tempat mereka berada, dan terlihat ekspresi mereka karena menggunakan *medium shot*. Selain itu juga agar gerakan kedua karakter tersebut lebih bebas. Dan menurut penulis referensi ini cocok jika di aplikasikan pada animasi penulis.

#### 3.4.3.2. Troy vs Cory

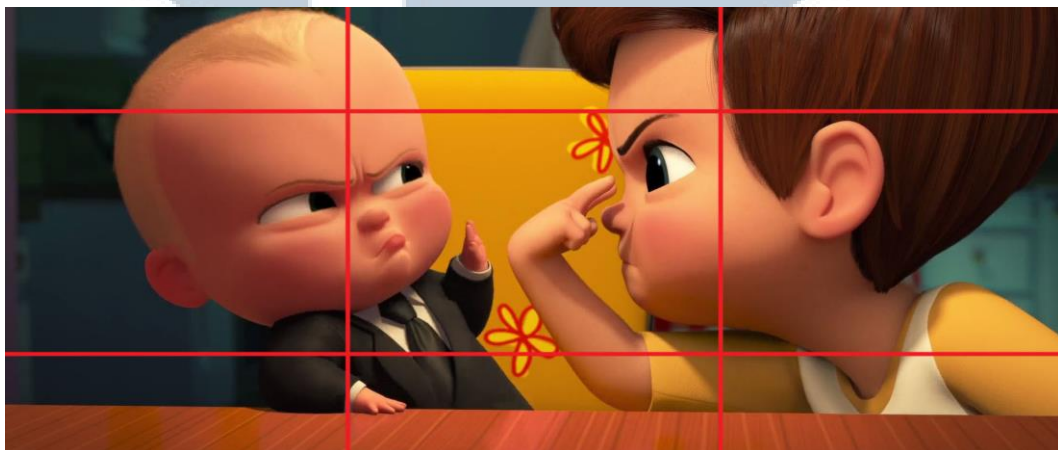


Gambar 3.7. Fences mendorong Cory, 2016  
(Fences,2016)

Pada *scene* ini Troy berkata ia memberikan kaki,tulang dan “jantung” untuk Cory. *Scene* pada gambar 3.7 merupakan *scene* yang penulis ambil sebagai referensi. Pada *scene* ini menggunakan *medium shot* agar kedua karakter lebih terlihat gerakannya dan lebih bebas bergerak. Seperti yang dikatakan Bowen & Thompson (2013) *medium shot* merupakan *shot* berfokus pada ekspresi dan gerak karakter. menurut Michael (2013) ekspresi dan postur tubuh karakter terlihat jelas dengan menggunakan *medium shot*. *Scene* ini menggunakan *eye level* untuk

memperjelas gerakan dan ekspresi karakter sesuai dengan teori Baksin (2009). Komposisi *unbalance* digunakan dalam *scene* ini untuk menunjukkan kelemahan Cory. Dalam *scene* ini terlihat sedang menunjukkan konflik antar 2 karakter yang berbeda. Karena menurut Kusnadi & Wahyudi, (2001) konflik individu merupakan seseorang yang ingin menang atas hak orang lain yang berawal dari perbedaan pendapat. Terlihat ekspresi Troy yang sedang kesal mendorong Cory. Adegan ini berhasil memvisualisasikan konflik 2 karakter yang termasuk dalam konflik antar individu, dan terlihat jelas. Penulis juga mengambil referensi ini karena cocok untuk di aplikasikan dalam animasi yang penulis buat.

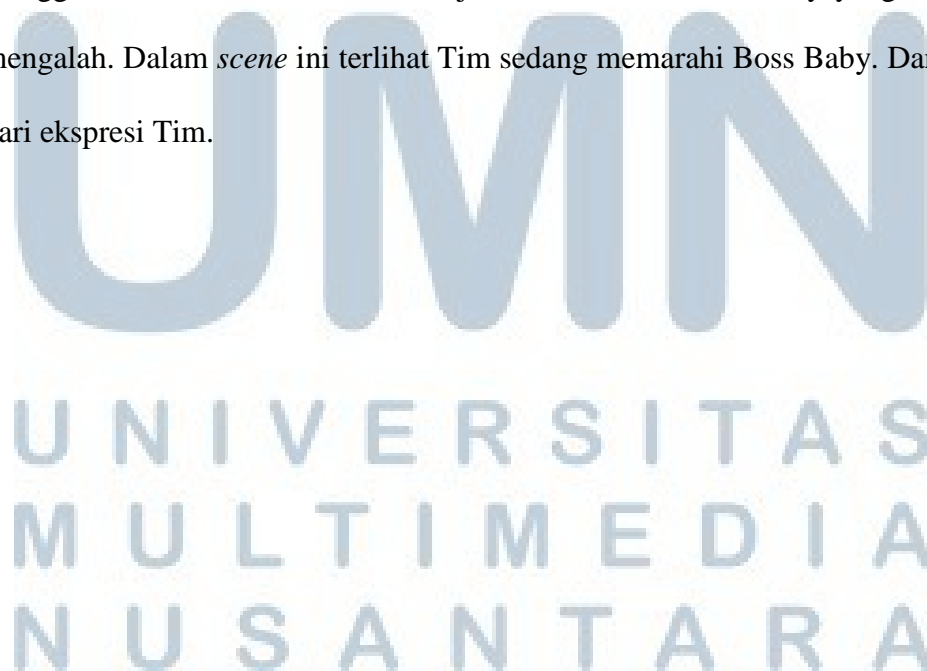
### 3.4.2. Analisa Acuan Shot 33



Gambar 3.8. Boss Baby dan Tim berargumen, 2013  
(The Boss Baby, 2013)

Dalam *shot* ini terlihat ekspresi Tim yang sedang memarahi Boss Baby di rumah Tim karena Tim kesal orang tuanya lebih memanjakan Boss Baby selaku adik Tim yang datang dari langit. Bisa kita lihat dalam *scene* ini menggunakan *eye angle* untuk memperjelas ekspresi Tim dan Boss baby. Sesuai dengan teori Baksin (2009) *eye level* paling sering digunakan untuk memperjelas detail dan gerakan

karakter. Menggunakan *shot medium close up* yang dipadukan dengan *profile two shot*. penggunaan *profile two shot* juga biasanya menggunakan *angle eye level* menurut Bowen & Thompson (2013). Sesuai dengan teori Michael (2013) *medium close up* hanya sekitar dada hingga kepala tokoh, dengan ekspresi dan pergerakan menjadi daya tarik *shot* ini. Karena jika kita memadukan komposisi *profile two shot* dengan menggunakan *close up/medium close up* maka dalam adegan itu kedua karakter sedang berada dalam konflik (Bowen & Thompson, 2013). Konflik dalam *scene* ini merupakan konflik individu dengan individu sesuai dengan teori Kusnadi & Wahyudi, (2001) konflik individu merupakan seseorang yang ingin menang atas hak orang lain yang berawal dari perbedaan pendapat. Dalam *scene* ini Tim dan Boss Baby sama-sama ingin mengambil hati orang tua Tim. *Profile two shot* sendiri berarti interaksi antara dua karakter dalam satu frame yang sedang melakukan suatu adengan. *Rule of third* dalam *shot* ini menggunakan *balance* untuk menunjukkan Tim dan Boss Baby yang tidak mau mengalah. Dalam *scene* ini terlihat Tim sedang memarahi Boss Baby. Dan terlihat dari ekspresi Tim.





### 3.4.3.3. 3.4.2.1. David dan Robert beradu argumen



Gambar 3.9. David dan Robert beradu argumen, 2007  
(Zodiac, 2007)

Dalam *shot* ini terlihat David dan Robert beradu argumen karena David yang mengacuhkan Robert. Dalam *shot* ini terlihat ekspresi David dan Robert menggunakan *medium close up* dan *framing profile two shot*. Sesuai dengan teori Michael (2013) *medium close up* hanya sekitar dada hingga kepala tokoh, dengan ekspresi dan pergerakan menjadi daya tarik *shot* ini. Lalu menurut Bowen & Thompson (2013) *profile two shot* jika dipadukan dengan menggunakan *medium close up*, atau *medium shot* maka dalam *shot* tersebut sedang terjadi konflik. *Shot* pada *scene* ini juga menggunakan komposisi *balance* untuk menunjukkan keseimbangan antara David dan Robert yang tidak mau mengalah. Menurut teori Mercado (2010) komposisi *balance* untuk menunjukkan keseimbangan. Untuk memperjelas ekspresi karakter David dan Robert, dalam *shot* ini menggunakan *angle eye level*. Sesuai dengan teori Baksin (2009) *eye level* paling sering digunakan untuk memperjelas detail dan gerakan karakter.

#### 3.4.4. Analisa Acuan Shot 37



Gambar 3.10. Edward dan Jacob dileraikan oleh ayah Bella, 2010  
(The Twilight saga Eclipse, 2010)

Pada saat Edward dan Jacob akan berkelahi dileraikan oleh ayah Bella. Penulis menggunakan scene ini sebagai referensi shot 37. Shot ini merupakan *shot* berkelanjutan dari *shot* 36. Pada *shot* 31 merah dan biru berkelahi dorong-dorongan, lalu pada *shot* 32 kuning menyuruh warna merah dan biru untuk tidak didengarkan dan itu berlanjut sampai *shot* 36. Lalu kuning pun kesal dan meleraikan paksa mereka berdua pada *shot* 37. Dan pada *shot* ini penulis menggunakan referensi Twilight Saga Eclipse. Karena menurut Bowen & Thompson (2013) *medium close up* digunakan untuk menunjukkan emosi karakter dengan environmentnya. Sedangkan menurut Michael (2013) yang menjadi daya tarik *shot medium close up* adalah pergerakan bahu dan ekspresi karakter. Dalam *shot* ini menggunakan *eye angle*. Lalu dalam *shot* ini terdapat tiga orang dalam satu frame yang berarti *group Shot* merupakan *shot* antara tiga karakter atau lebih dalam satu frame, jika kurang dari tiga karakter dalam satu *frame* itu tidak bisa dinamakan *group shot* sesuai dengan teori Mercado (2010). Komposisi *balance* digunakan pada *shot* ini untuk menunjukkan ayah Bella sebagai penengah.

Penulis mengambil *shot* ini karena menurut penulis cocok pada *shot* 37 yang penulis buat karena dalam *shot* ini ada 2 orang yang sedang berseteru dan penengah berada di antara kedua orang tersebut dan *shot* tersebut cocok dengan *shot* 37 yang penulis buat. Konflik ini merupakan konflik individu dengan kelompok. Karena menurut Kuasnadi & Wahyudi, (2001) seseorang menentang suatu institusi atau kelompok. Dalam *scene* ini terlihat ayah Bella menentang Edward dan Jacob yang berkelahi karena memperebutkan Bella.

#### 3.4.4.1. Jacob dan Edward dilelai oleh Bella



Gambar 3.11. Jacob dan Edward dilelai oleh Bella  
(Twilight saga Eclipse, 2010)

*Shot* ini menceritakan Bella meleraikan Edward dan Jacob karena memperebutkan Bella. Dalam *shot* ini menggunakan *group shot* karena dalam *frame* ini terdapat lebih dari dua karakter. Sesuai dengan teori Mercado (2010) dalam satu *frame* terdapat lebih dari 2 karakter itu disebut *group shot*. Untuk menunjukkan ekspresi dan gerakan karakter dalam *shot* ini menggunakan *medium shot*. Sesuai dengan teori Bowen & Thompson (2013) *medium shot* merupakan *shot* berfokus pada ekspresi dan gerak karakter. Selain *shot*, *angle* juga berpengaruh untuk

menunjukkan ekspresi karakter sesuai dengan teori Baksin (2009) tentang *eye level* untuk memperjelas gerakan dan ekspresi karakter. *Shot* ini menggunakan teori *balance* untuk menunjukkan Jacob dan Edward sama-sama tidak mau mengalah sesuai dengan teori Mercado (2010) komposisi *balance* untuk menunjukkan keseimbangan. *Shot* ini merupakan konflik antara individu dengan kelompok. Menurut teori Kuasnadi & Wahyudi, (2001) seseorang menentang suatu institusi atau kelompok. Terlihat dalam *shot* ini Bella menentang Jacob dan Edward yang beradu argumen karena ingin memperebutkan Bella.

### **3.5. Proses Perancangan Shot**

Penulis membahas mengenai shot. Penulis juga membuat batasan masalah *shot* 31, *shot* 33, dan *shot* 37. Penulis mengambil shot ini karena pada shot ini penulis ingin menonjolkan unsur konflik. Pertama perancangan shot di mulai dari penulis bersama tim menentukan ide cerita. Setelah ide cerita ditemukan selanjutnya menentukan teknik animasi. Dan penulis bersama dengan tim sepakat membuat animasi yang berjudul “Story of Colours”. Setelah itu dibuat, penulis dan tim membuat script agar tim dan penulis membuat cerita sesuai dengan idenya. Lalu penulis membuat storyboard dengan menyesuaikan shot yang cocok.

Penulis memilih perancangan shot pada animasi “Story of Colours” karena penulis ingin memberi penekanan konflik.

Penulis melakukan perancangan *shot* pada animasi “Story of Colours” yang bertujuan untuk memvisualisasikan dan memperkuat suasana konflik antara individu dengan individu dan individu dengan kelompok. Penulis ingin

menunjukkan suasana konflik dalam beberapa *shot* yang sudah dipilih pada batasan masalah. Setelah mengetahui apa yang ingin ditunjukkan oleh penulis, selanjutnya penulis membuat beberapa *shot* yang menjadi *alternative shot*. *Shot* tersebut akan dipilih dan dipakai kedalam animasi “Story of Colours”. Perancangan *shot* yang cocok akan berguna agar mendapatkan dan meningkatkan konflik pada animasi yang akan ditunjukkan pada penonton.

### 3.5.1. Perancangan Shot

1. Alternatif merah dan biru berkelahi

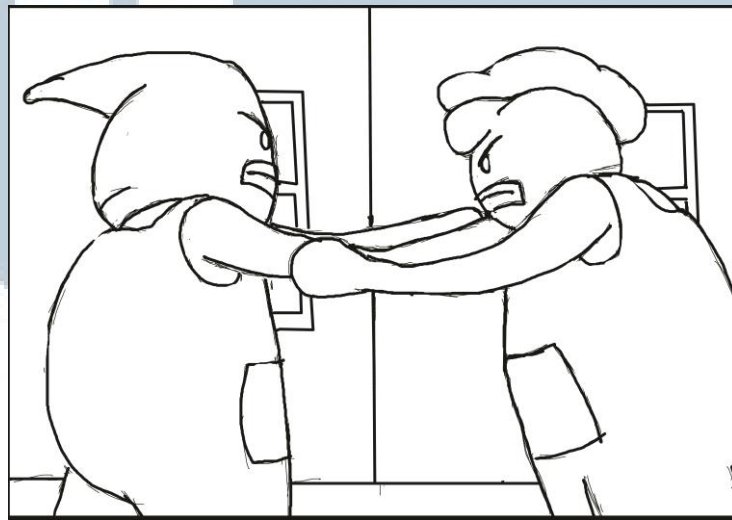


Gambar 3.12. Alternatif *shot* 31  
(Dokumentasi pribadi)

Alternatif shot 31 yang penulis buat, menggunakan komposisi *balance*, menggunakan *high angle* dan *long shot*. Penulis menggunakan komposisi *balance* dengan tujuan untuk menunjukkan karakter merah dan biru sama-sama kuat. Lalu dengan menggunakan *high angle* dengan tujuan menunjukkan ketegangan dan menggunakan *long shot* untuk memberi ruang yang lebih luas kepada karakter merah dan biru. Shot ini memang menggambarkan konflik namun karena

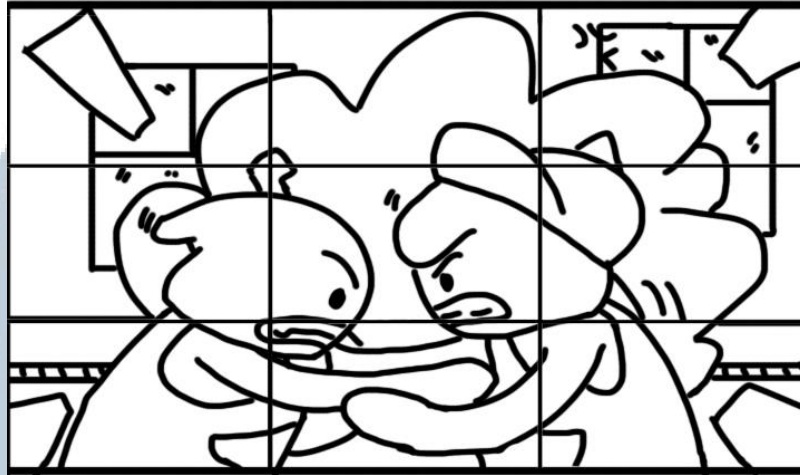


penggunaan long shot maka konflik kurang terlihat dan fokus terbagi antara *environment* dan karakternya. Hal ini disebabkan karena *long shot* merupakan shot yang lebar dan biasa ditunjukkan untuk *establish shot*. Penggunaan *high angle* menyebabkan ekspresi karakter kurang terlihat. *High angle* dalam alternatif ini antara jarak karakter dan kamera terlihat jauh.



Gambar 3.13. Alternatif *shot* 31  
(Dokumentasi pribadi)

Kurangnya alternatif ini adalah kurang memberikan konflik. Komposisi karakter berada di tengah lalu menggunakan *low angle*. Penulis Namun, menggunakan *low angle* untuk menunjukkan kekuatan karakter merah dan biru. Karena tidak sesuai teori *profile two shot* yang menggunakan angle *eye level*. Karena dengan menggunakan *low angle* kurang bisa menggambarkan suatu adegan dengan luas.

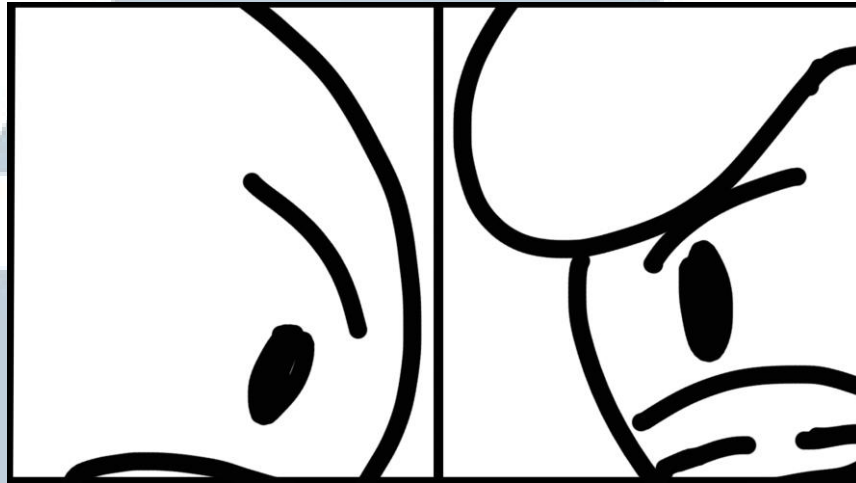


Gambar 3.14. *Shot 31*  
(Dokumentasi pribadi)

Penulis memilih shot final pada gambar 3.12 karena, dengan menggunakan komposisi *balance* disini menekankan kedua karakter sama-sama tidak mau mengalah. Menggunakan *medium shot* karena menurut Bowen & Thompson (2013) dengan menggunakan *profile two shot* yang dipadukan dengan *medium shot/ medium close up* akan menekankan konflik. Penggunaan *eye level* untuk memperlihatkan ekspresi dan gerakan karakter dengan jelas. Karena, seperti pada referensi yang penulis ambil pada *cut scene game until dawn* yang menggunakan teori *balance* dan referensi *fences* yang menggunakan *medium shot* dan *eye level* untuk memperjelas gerak karakter dan ekspresinya.

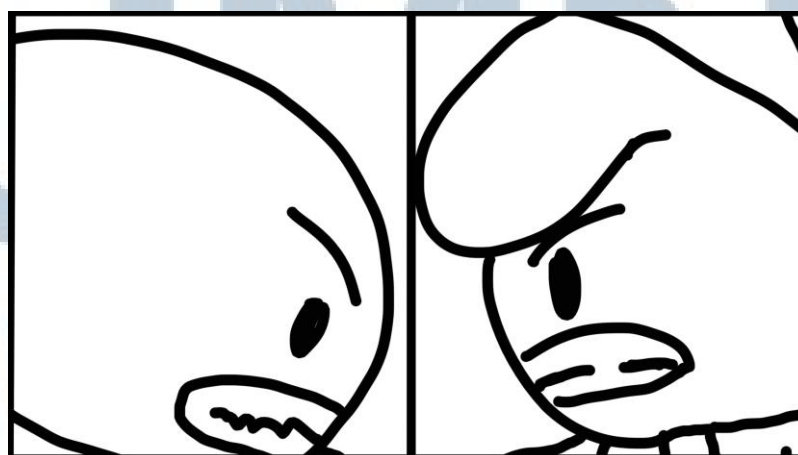
U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A

2. Alternatif merah dan biru saling mendorong (*medium close up*)



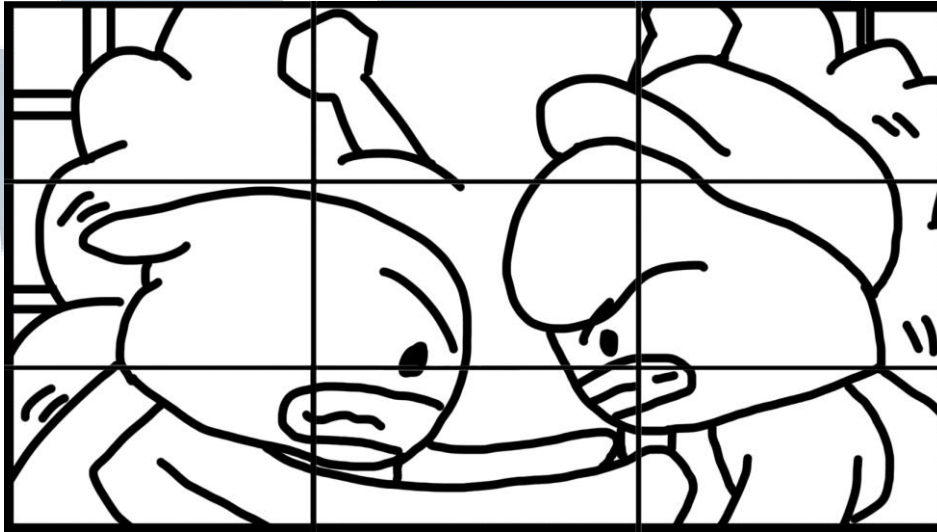
Gambar 3.15. Alternatif *shot* 33  
(Dokumentasi pribadi)

Pada alternatif *shot* 33 ini, penulis menggunakan komposisi *balance* tetapi menggunakan *shot extreme close up* untuk menunjukkan ekspresi warna merah dan biru yang kesal agar lebih intense. Tetapi dengan menggunakan *extreme close up* gerakan karakter tidak terlihat. Penonton akan bingung gerakannya karena dalam *frame* akan penuh detail raut wajah karakter.



Gambar 3.16. Alternatif *shot* 33  
(Dokumentasi pribadi)

Dalam alternatif ini, penulis mencoba menggunakan komposisi *balance*. Lalu penulis mencoba menggunakan *close up*. Hampir sama dengan alternatif sebelumnya. Alternatif ini sudah menunjukkan ekspresi tetapi gerakan karakter masih kurang terlihat karena terfokus pada ekspresi karakter merah dan biru.



Gambar 3.17. *Shot 33*  
(Dokumentasi pribadi)

Sampai pada akhirnya dari beberapa alternatif di atas, dalam shot 33 penulis memilih menggunakan *medium close up*. Agar tidak terlalu fokus dengan muka karakter dan gerakan karakter lebih terlihat. Penulis menggunakan *eye angle* agar sesuai dengan komposisi *profile two shot* dan agar terfokus pada ekspresi dan gerakan karakter. Lalu penulis menggunakan komposisi *balance* agar terlihat dari karakter merah dan biru sama-sama tidak mau mengalah. Karena sesuai dengan referensi animasi *The Boss Baby* dan *Zodiac* dalam *shot* tersebut menggunakan *medium close up* untuk menunjukkan ekspresi karakter dan gerakannya.

3. Alternatif Merah dan biru dilera

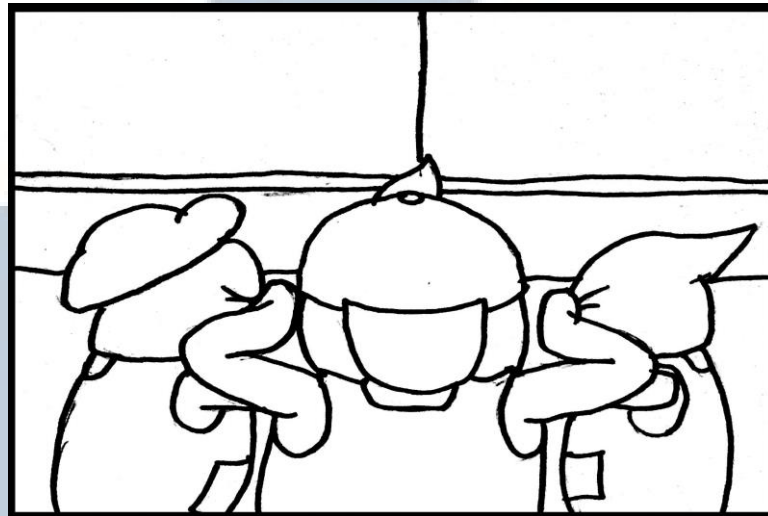


Gambar 3.18. Alternatif *shot 37*  
(Dokumentasi pribadi)

Pada alternatif gambar 3.16, menggunakan komposisi *balance* yang ditunjukkan agar karakter merah dan biru tidak saling mengalahkan pada akhirnya kuning lah yang menjadi penengah antara karakter merah dan biru. Dan posisi kuning sendiri berada di tengah. Penulis menggunakan *low angle*, untuk menunjukkan bahwa kuning yang menjadi penengah antara mereka berdua. Tetapi alternatif ini kurang menggunakan teori dan referensi.

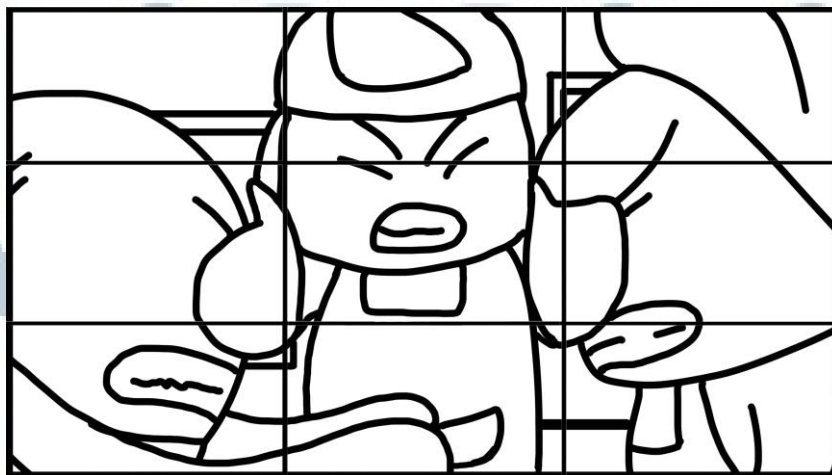
U M N  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA





Gambar 3.19. Alternatif *shot* 37  
(Dokumentasi pribadi)

Alternatif ini tetap menggunakan komposisi *balance*, dengan posisi kuning memebelakangi kamera agar pergerakan kuning lebih terlihat namun dalam *shot* ini ekspresi kuning tidak terlihat sama sekali dan ekspresi karakter merah dan biru juga tertutup oleh tangan kuning. karakter kuning juga memebelakangi kamera.



Gambar 3.20. *Shot* 37  
(Dokumentasi pribadi)

Akhirnya penulis memilih shot ini karena penulis ingin menunjukkan ekspresi kuning , dan pergerakan kuning. Penulis menggunakan *eye angle* yang bertujuan memfokuskan pada gerakan dan ekspresi karakter. Lalu penulis menggunakan komposisi *balance* karena ingin menunjukkan kuning sebagai penengah dan memposisikan kuning di tengah antara karakter merah dan biru. Lalu penulis menggunakan *medium shot* pada *shot* kuning untuk menunjukkan pergerakan karakter kuning yang meleraikan karakter merah dan biru. Pada *shot* ini penulis menggunakan komposisi *group shot*. Karena dalam *shot* ini terdapat tiga karakter dalam satu *frame*. Sesuai dengan referensi pada film Twilight Saga Eclipse. Pada film tersebut menggunakan komposisi *balance* dan posisi karakter ayah Bella berada di tengah karena sebagai penengah antara Edward dan Jacob yang sedang berkelahi.

