

## **BAB III**

### **METODOLOGI**

#### **3.1. Gambaran Umum**

Pada Skripsi ini, *shot* menjadi subjek utama yang dirancang dan dibahas. Secara khusus, hal ini berkenaan fungsinya dalam memvisualkan adegan pengejaran dalam film animasi laga “RAMPAG!”. Hasil dari Skripsi berupa perancangan *shot*. Perancangan tersebut berdasarkan kepada studi literatur beserta pengamatan terhadap sejumlah referensi acuan. Adapun, pengumpulan data dilakukan dengan pengamatan terhadap referensi acuan dari berbagai film animasi 2D dan 3D yang memiliki kemiripan tema, genre, serta unsur naratif lainnya.

##### **3.1.1. Sinopsis**

Roja dan Irna merupakan sepasang penyintas yang masih bertahan hidup di dunia yang didominasi monster akibat sebuah kecelakaan laboratorium. Kekurangan sumber daya (makanan) membuat mereka akhirnya memberanikan diri menjarah sebuah gudang tua di tengah bekas kota modern. Tak disangka, gudang tersebut merupakan sarang seekor monster raksasa buta berpendengaran sensitif. Roja dan Irna pun harus memutar otak dan bekerja sama untuk menyelamatkan diri dari kejaran monster yang terusik tersebut dengan peralatan seadanya. Roja dan Irna secara bergantian menyerang monster dengan golok dan panah yang mereka miliki. Usaha bahu-membahu yang mereka lakukan membuahkan hasil. Telinga monster yang merupakan indra paling sensitif, pun menjadi kelemahan monster.

Serangan Roja pada bagian tersebut membuat keduanya dapat terlepas dari teror monster yang terusik tersebut.

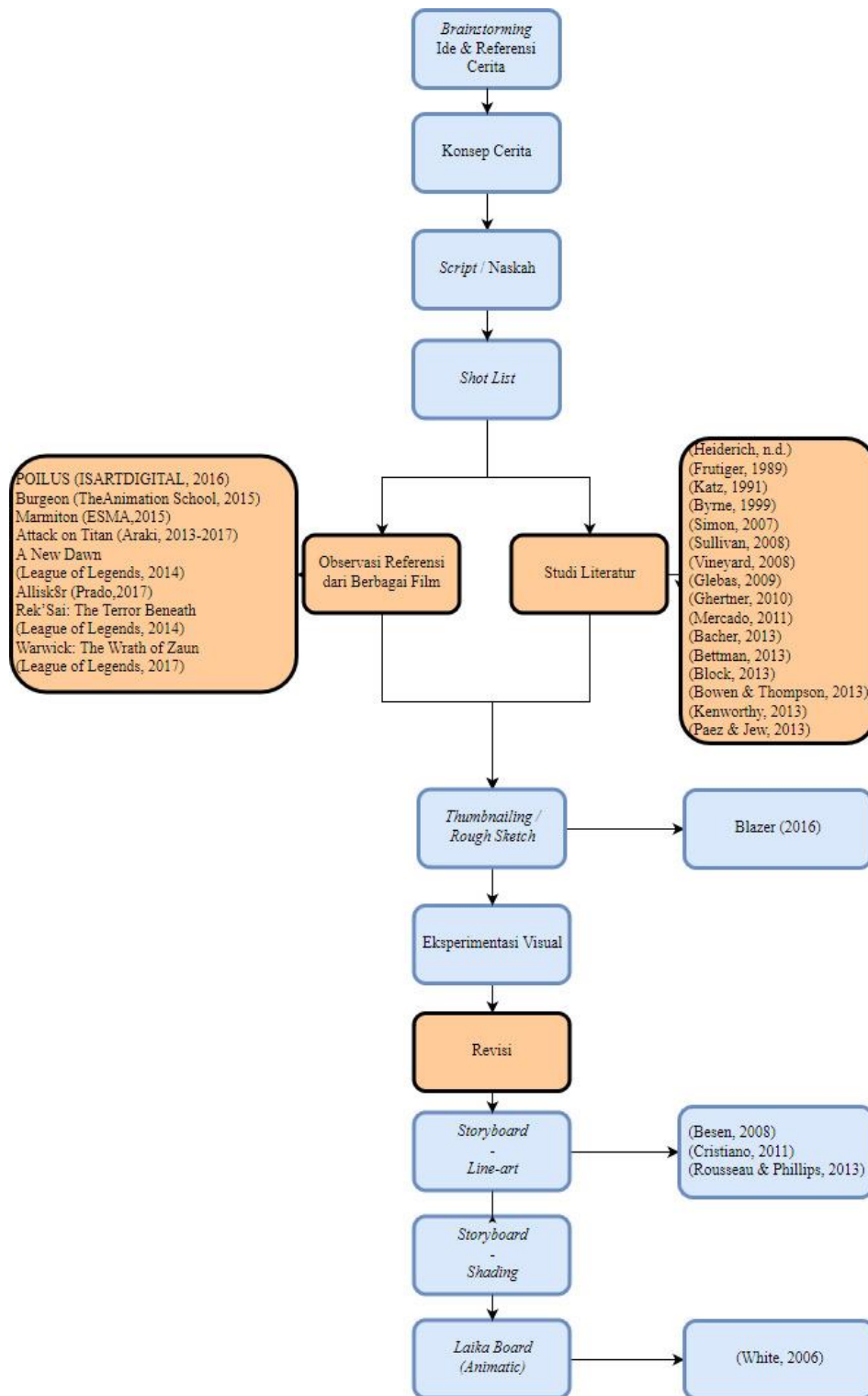
### **3.1.2. Posisi Penulis**

Penulis memiliki posisi sebagai perancang *shot*. Secara khusus, *shot* dirancang untuk memvisualkan adegan pengejaran dalam film animasi laga “RAMPAG!”. Secara lebih spesifik, memvisualkan adegan pengejaran secara tepat melalui perancangan *shot* yang efektif. Hal ini menjadi tujuan utama dari proses perancangan dalam Skripsi ini. Secara teknis, penggunaan *angle* dari penempatan kamera serta pengomposisian *mise-en-scene* menjadi sarana utama dalam mencapai tujuan tersebut.

### **3.2. Tahapan Kerja**

Tahapan kerja dimulai dengan penentuan ide cerita yang disepakati bersama dengan kelompok. Setelah itu, proses pencarian referensi film sejenis dilakukan untuk membentuk konsep cerita yang lebih matang. Konsep tersebut dikembangkan secara lebih terperinci dalam bentuk naskah / *script*. *Shot list* serta *beat sheet* pun dibuat sebagai rujukan utama dalam rincian pergerakan, durasi adegan serta penempatan kamera. Proses dilanjutkan dengan studi referensi. Studi yang penulis lakukan berkenaan dengan teori *shot*, baik secara umum maupun khusus, untuk pembawaan film laga.

Proses berikutnya adalah mulai memvisualkan cerita secara terperinci dalam bentuk sketsa kasar. Proses ini disebut sebagai *thumbnailing*. Dari proses ini, penulis mendapatkan gambaran umum akan pembawaan film secara utuh. Proses ini tak luput dari beberapa tahapan revisi. Pada tahapan inilah, eksperimentasi visual terjadi berdasarkan penerapan teori dan referensi yang ada. Bimbingan dosen, baik pembimbing serta penguji, serta masukan kelompok menjadi salah satu faktor pendukung dalam pencantuman *shot* pada *storyboard*. Walaupun tetap, keputusan perancang berdasarkan pada penerapan teori dan referensi pada tahap sebelumnya. Pada tahap ini, revisi lebih terfokus kepada pencarian dan kajian ulang acuan serta visual yang ditampilkan. Revisi yang terpilih menjadi *shot* yang ditampilkan pada film. Kendala-kendala teknis dalam ranah aplikasi 3D dapat menjadi salah satu faktor modifikasi pada hasil akhir yang dicantumkan pada bagian analisis. Berikut adalah detail diagram yang memuat tahapan kerja penulis dalam hubungannya dengan kelompok:



Gambar 3.1. Diagram Tahapan Kerja  
(Dokumentasi pribadi, 2018)

### **3.3. Acuan**

Secara umum, penulis mengacu kepada berbagai film animasi 2D dan 3D. Yang diteliti adalah elemen sinematografis dan komposisi *shot*-nya. Hal ini ditujukan untuk selanjutnya mengadopsi sebagian unsur acuan yang relevan ke dalam karya. Film yang dijadikan acuan merupakan film dengan adegan pengejaran yang memiliki unsur kedekatan dengan film “RAMPAG!”. Kedekatan terutama berasal dari segi genre dan unsur naratif lainnya (*character, environment, dll.*). Berikut adalah beberapa acuan tersebut:

#### **3.3.1. POILUS**

Film animasi 3D bergenre aksi fantasi ini bercerita tentang seekor kelinci penggemar musik yang mengalami delusi. Di tengah medan perang, si kelinci merasa dikejar alien. Pada film ini, penulis mengadopsi unsur komposisi bidang vertikal, *motion blur, framing* sempit serta *angle* yang mewakili sudut pandang pengejar yang dijadikan acuan perancangan *shot* 15a-c, 24 -26 dan 62-64d. Satu sekuens acuan terdiri dari 4 *shot* berbeda. Pada sekuens ini, unsur *sense of space* pada komposisi *outdoor environment* memiliki peranan penting untuk menunjukkan tujuan karakter di dalam keadaan tegang.



Gambar 3.2. *Scene* Kaburnya Kelinci dari Kejaran Alien  
(ISART DIGITAL, 2016)

Pada *shot* pertama, *subjective shot* menunjukkan pandangan mata si kelinci terhadap medan perang di depannya. Secara komposisi, terlihat adanya *imbalance* karena sumber cahaya (api) yang mendominasi bidang kiri layar. *Imbalance* makin diperjelas dengan penempatan batang kayu tegak secara berselang-seling pada bidang horizontal (tanah berbukit-bukit). *Shaking (handheld) camera* pun dipakai guna menambah tensi pengejaran secara lebih jelas. Komposisi dinamis yang tercipta cocok dengan teori kontras Block (2013) *Shot* berikutnya langsung menunjukkan wajah gamang kelinci dari samping. *Framing* sempit yang dipakai (memotong telinga) menaikkan tensi ketegangan, membuat penonton terfokus. Sementara, *motion blur* yang ditambahkan

menandakan kecepatan sekaligus kelimbungan kelinci untuk lari dari alien yang mengejarnya.



Gambar 3.3. Lanjutan *Scene* Kaburnya Kelinci dari Kejaran Alien  
(ISART DIGITAL, 2016)

*Scene* dilanjutkan dengan *bird eye view* (terdominasi dari sudut pandang alien pengejar yang berpostur lebih tinggi) menempatkan posisi kelinci di tengah layar, menuju ke arah kiri. Pemilihan arah kiri sebagai tujuan kelinci dimotivasi oleh komposisi api pada 2 *shot* sebelumnya yang mendominasi bagian kiri layar. Penempatan kelinci di tengah, tak hanya untuk mengembalikan fokus audiens kepada karakter kelinci. Penempatan ini juga menandakan perjalanan yang telah kelinci tempuh dengan berlari sekaligus konklusi bahwa kelinci akan menuju ke arah yang lebih terang di tengah *environment* yang semakin berasap gelap. *Over*

*the shoulder* kelinci setelahnya menunjukkan semakin dekatnya kelinci dengan tujuan yang ingin dicapai (tempat berlindung), yang berkedip putih di tengah layar.

### 3.3.2. Burgeon

Animasi ini bercerita tentang sepasang benih pohon yang melarikan diri dari kejaran monster berbentuk burung. Pada *shot* pengejaran di atas, kedua benih mencoba mencapai sebuah genangan air. Jika benih tersebut menceburkan diri ke air, benih akan langsung tumbuh menjadi pohon raksasa. Dengan begitu, monster burung tidak bisa memakannya. Hanya saja, genangan ini baru bisa dicapai jika benih berhasil melewati undakan tanah dengan batang pohon yang melintang sebagai rintangan. Pada *scene* ini, terdapat 2 hal berbeda yang disampaikan.



Gambar 3.4. Introduksi *Scene* Pengejaran dalam *Burgeon*  
(The Animation School, 2015)

Pada *shot* pertama, kreator menunjukkan sudut pandang kedua tokoh dengan memakai *over the shoulder shot*. Terlihat undakan tanah dan batang pohon



yang melintang, menghalangi jalur pelarian kedua tokoh. Di sini, *sense of space*, dipakai untuk mengenalkan adanya rintangan luar ruang. Rintangan tersebut ditonjolkan pada *eye level* sehingga penonton dapat merasakan ketegangan yang sama dengan kedua tokoh yang dikejar dan harus melewati rintangan pada jalur tersebut. Unsur ini akan diadopsi untuk perancangan *shot* 62-64d.



Gambar 3.5. Tujuan Karakter dalam *Burgeon*  
(The Animation School, 2015)

Pada *shot* kedua, direksi / arah tujuan menjadi hal yang ditonjolkan. Kamera tak lagi berada pada *eye-level*, melainkan *high angle*. Hal ini disebabkan kamera yang digerakan secara *crane up*. Pada *shot* ini, kita tak lagi melihat kedua tokoh. Akan tetapi, kita mengetahui tujuan kedua tokoh tersebut adalah genangan air yang ditunjukkan oleh kamera. Unsur *lighting* pada *shot* ini berperan penting dalam menonjolkan refleksi bunga di sekitar genangan pada permukaan air. Pergerakan kamera dan *contrast lighting* akan diadopsi untuk perancangan *shot* 30-32.

### 3.3.3. Marmiton

Film ini bercerita tentang seorang bocah lelaki pada masa purba. Bocah ini melindungi pot emasnya dari kejaran beragam makhluk. Pada *scene* di atas, si bocah baru saja keluar dari sebuah gua. Gua tersebut dihuni sejenis buaya raksasa. Sesampainya di jalan keluar, mulut gua, ternyata si buaya masih mengikuti.



Gambar 3.6. *Scene* Pengejaran di Mulut Gua Berbatu Terjal  
(ESMA, 2015)

Pada kedua *shot* di atas, *sense of space* mulut gua yang terjal, berbatu, sekaligus berpasir diperkenalkan. Kondisi mulut gua yang seperti itu merupakan rintangan tersendiri untuk karakter (bocah) dalam upayanya kabur dari kejaran buaya raksasa. Kamera bergerak mundur secara *pull / dolly out*. Hal ini membuat *shot* yang awalnya merupakan *long shot* (LS), menjadi *extreme long shot* (ELS). Perubahan jenis *shot* ini mempertegas tak hanya ukuran karakter yang relatif kecil dibanding lingkungan sekitarnya, yang ternyata luas, melainkan juga jarak antar bocah (yang dikejar) dan buaya raksasa (pengejar) yang sebenarnya jauh. Perbedaan jarak tersebut dipertegas dengan *shallow focus* yang menajamkan karakter bocah, sehingga penonton lebih berfokus terhadap aksi kaburnya dari si buaya raksasa dalam lingkungan luar ruang yang luas. Pergerakan kamera yang melepaskan ketegangan, dengan memperjauh jarak / *depth cue* yang ada sesuai dengan teori Block (2013). Hal ini akan diadopsi untuk perancangan *shot* 15a-c. Sementara itu, fungsi pergerakan kamera yang juga memperlihatkan *sense of space* sebagai sebuah rintangan, akan diadopsi untuk perancangan *shot* 62-64d.

#### **3.3.4. Attack on Titan**

*Attack On Titan* (Araki, 2013-2018) bercerita tentang persaingan hidup antara manusia dengan titan, raksasa pemakan daging. Terdapat dua jenis titan berbeda yang ditampilkan. Titan pertama berjalan merayap. Titan kedua berjalan tegak. Karakter manusia juga ditampilkan berbeda, berkuda saat kabur dari kejaran titan merayap dan berlari dari kejaran titan yang berjalan tegak. Penulis menggunakan 4 adegan dari 2 episode berbeda sebagai acuan perancangan *shot*, yang secara lebih spesifik akan dijelaskan pada bagian selanjutnya.



Gambar 3.7. Rintangan sebagai *Shock*  
(Araki, 2013)

Pada *scene* di atas, audiens dapat melihat pengejaran titan yang berhenti karena tiba-tiba menabrak pohon. *Shot* yang awalnya *close up* (CU) pun ditarik mundur dengan sangat cepat hingga menjadi *full shot* (FS). Hal ini ditandai dengan dapat dilihat jelas sebuah rumah di sisi kiri titan, yang lalu hancur karena titan terpelanting. Walaupun sama-sama mengandalkan *dolly / pull out* seperti *Marmiton* (ESMA, 2015), perbedaan mendasar akan pengenalan *sense of space*

pada adegan di atas adalah introduksi menggunakan *shock* / keterkejutan sebagai unsur naratif. Secara komposisi, penempatan rintangan di tengah *screen* memindahkan fokus penonton. Gerakan kamera dan penempatan rintangan menjadi hal yang diadopsi pada perancangan *shot* 62-64d.



Gambar 3.8. Introduksi *Scene* Pengejaran dengan Berlari  
(Araki, 2017)



Gambar 3.9. Konklusi *Scene* Pengejaran dengan Berlari  
(Araki, 2017)

Pada kedua *scene* di atas, penulis ingin menunjukkan bahwasanya pergerakan kamera menjadi penting dalam menginformasikan suatu konteks kepada audiens. Kedua *scene* memiliki kesamaan pada penggunaan elemen garis diagonal pada *environment* jalur yang ditempuh karakter. Secara komposisi, hal ini menunjukkan ketegangan adegan pengejaran. Hal ini sesuai dengan teori *contrast & affinity* Block. Hanya saja secara komposisi, pada *scene* pertama,

terdapat elemen bentuk segitiga (gunung dan barisan pohon) sebagai latar belakang pada 1/3 bidang kiri layar. Hal ini mengisyaratkan tingkat kegentingan yang lebih tinggi, jika dibandingkan dengan jalur lengkung dan gundukan tanah membulat pada *scene* kedua, saat karakter Sasha akhirnya lepas dari kejaran monster yang telah dibuat buta oleh serangan panahnya. Pembacaan bidang segitiga sesuai dengan teori Frutiger (1989).

Selain itu, walaupun sama-sama menggunakan kamera statis, *scene* pertama langsung menggunakan *reverse angle* dan *close up*, sesaat sebelum Sasha melewati 1/3 bidang kanan layar. Hal ini mengindikasikan keadaannya yang belum lolos dari kejaran titan. Hal yang kontras terlihat pada *scene* kedua. Pada *scene* ini, kamera statis dipertahankan. Dengan begitu, kaburnya Sasha dari titan dapat ditunjukkan, dengan tetap menampilkan titan hingga Sasha keluar dari *frame*. Hal ini diadopsi untuk perancangan shot 15a-c.



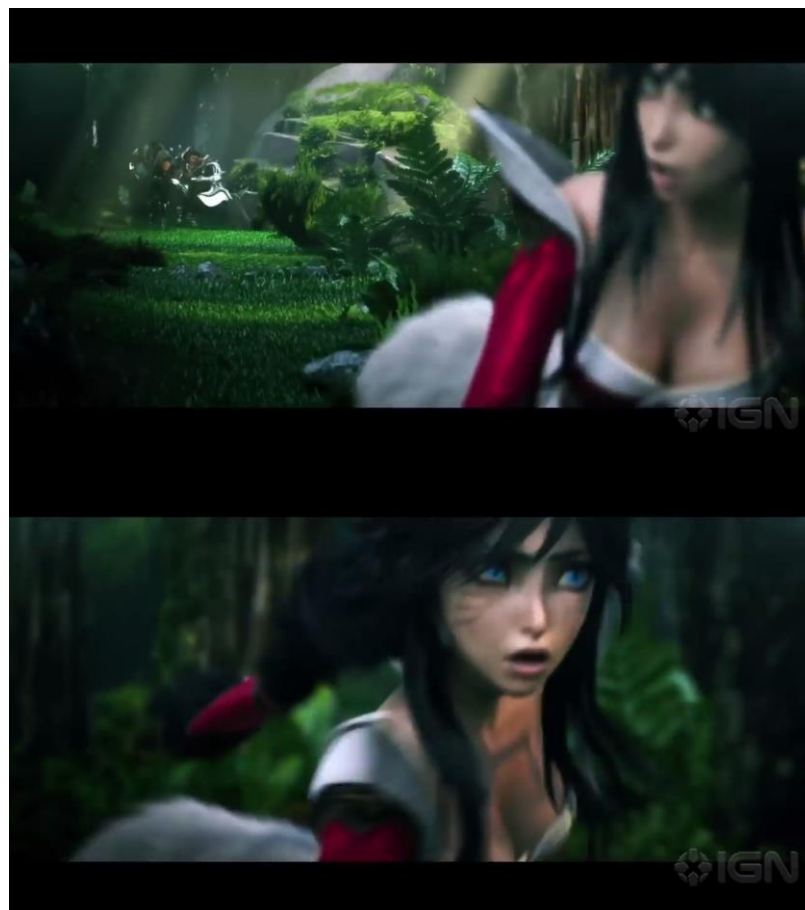
Gambar 3.10. *Shot* Pengejaran Sasha oleh Titan yang Merayap  
(Araki, 2013)

Sementara itu, pada *shot* di atas, ketegangan menjadi faktor yang menonjol karena perubahan jarak yang dinamis antara Sasha (yang dikejar) dengan titan (pengejar) yang merayap di belakangnya. Hal ini dapat dilihat pada *frame 1* (titan sangat dekat dengan Sasha) dan *frame 2* (titan sedikit menjauh karena melakukan ancang-ancang melompat). *Tracking* kamera yang mengikuti adegan pengejaran dari *front view* menunjukkan dengan jelas aksi yang terjadi dan tanggapan antar



kedua karakter dari ekspresi muka keduanya. Selain itu, secara komposisi, peletakan kedua karakter yang sama-sama terdapat di tengah layar membuat membuat penonton terfokus dan kurang memperhatikan *pull out* pada *frame 2* (saat titan melompat) dan *push in* yang terjadi pada *frame 3* (saat titan menerkam). Gerakan yang titan lakukan pun membuat jenis *shot* berubah dari *full shot* (FS) menjadi *extreme close up* (ECU), sehingga semakin menambah ketegangan yang ditampilkan kepada audiens, walaupun Sasha telah keluar *frame* di 1/3 bidang kanan pada *frame 3*. *Shot* ini menjadi acuan perancangan *shot* 15a-c.

### 3.3.5. A New Dawn



Gambar 3.11. *Shot* Pengejaran Ahri  
(League of Legends, 2014)

*Shot* yang menjadi acuan perancangan *shot* 15a-c ini bercerita tentang sudut pandang (*point of view*) Ahri (perempuan berbaju merah), seekor siluman rubah, yang dikejar-kejar oleh 2 orang pemburu yang telah mengalahkan teman seperjalanannya. *Frame* pertama fokus memperlihatkan kedua orang pemburu yang mengejar di belakang Ahri sebagai *focal point*. Sementara itu, Ahri, dibuat *blur*, mendominasi sepertiga bidang kanan *frame*. Lewat *Hitchcock rule*, kita tahu bahwasanya Ahri merupakan tokoh utama. Sementara itu, *staging* Ahri dalam komposisi *frame* (terpotong) mengindikasikan *tension* yang tinggi, kemungkinan Ahri ke depannya akan terpojok dan tertangkap oleh kedua orang pemburu tersebut. Hal ini didukung dengan mimik muka Ahri yang khawatir.

Selanjutnya, kamera bergerak *panning*, mengikuti arah tolehan kepala Ahri dan memposisikannya hampir ke tengah *frame*, masih menjaga *tension* yang dibangun sekaligus memindahkan *focal point* audiens kepada Ahri. Fokus kamera pun beralih kepada Ahri, membantu audiens untuk lebih fokus kepada kaburnya Ahri dari para pemburu. Perpindahan fokus untuk mengganti *focal point* ini disebut sebagai *rack-focus*. *Motion blur* pun ditambahkan pada *background*, yang didominasi elemen visual vertikal, untuk menambah *tension*. Secara keseluruhan, terdapat prinsip keseimbangan (*balance*) *contrast & affinity* (Block, 2013), jika kita meninjau *shot* di atas dari segi pemilihan *angle*. *Shot* pertama yang rendah & miring ke kanan (*low & dutch angle*), memberikan kontras jika dibandingkan dengan *angle* setelahnya yang kembali lurus & *eye level* (*affinity*).

### 3.3.6. Allisk8r



Gambar 3.12. Ketegangan Bertambah karena Semakin Dekatnya Pengejar  
(Prado, 2017)

Pada *shot* di atas, mendekatnya pengejar menambah ketegangan yang audiens rasakan pada pengejaran yang ditampilkan (perancangan *shot* 15a-c). *Allisk8r* bercerita tentang polisi dinosaurus yang membuat aturan yang melarang bermain *skateboard* di teritorinya. Hanya saja, si *skater* buaya terus melanggar. Oleh

karena itulah pengejaran terjadi. Mendekatnya dinosaurus murni terjadi karena pergerakan animasi karakter. Secara komposisi, *dutch angle* yang dipakai membuat tanah terlihat miring, menambah ketegangan karena tanah terlihat menjadi garis diagonal (Block, 2013). Awan yang berbentuk garis diagonal pun menambah ketegangan. Sementara itu, *pictorial (3/4) view* tetap membuat *depth cue* terlihat sehingga ukuran dinosaurus yang mengejar semakin dekat, terlihat membesar secara lebih jelas.

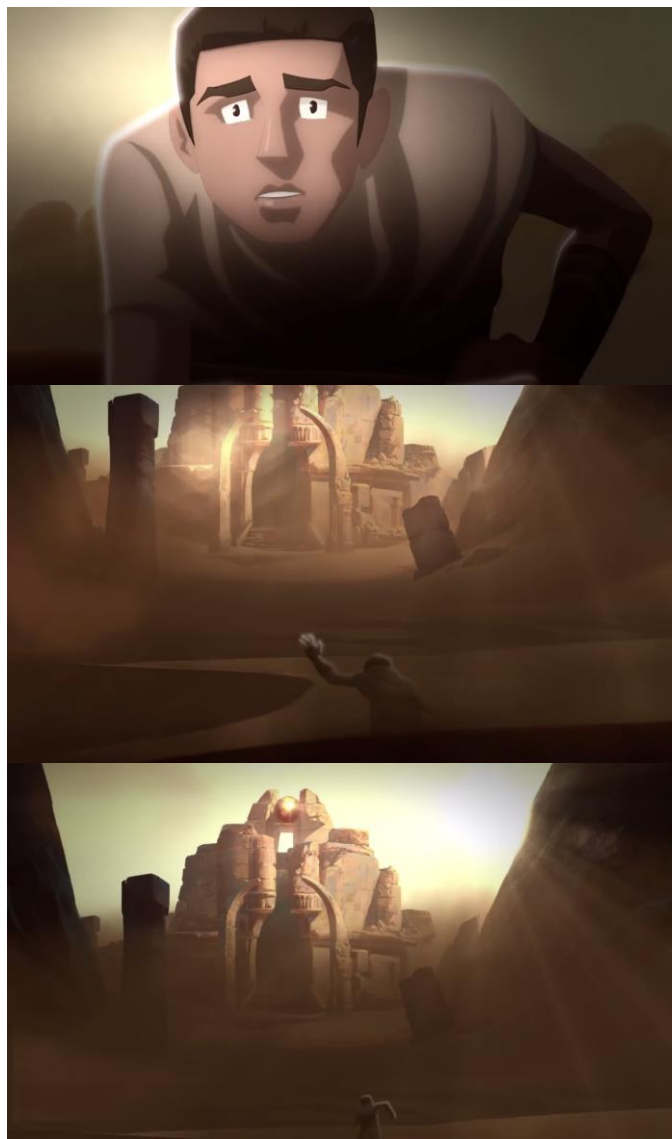


Gambar 3.13. *Scene* Pengejaran di Tebing  
(Prado,2017)

Sementara itu, pada *shot* di atas, ketegangan tercipta karena terjadi 2 perubahan jarak. Pertama, antar karakter terlihat semakin dekat. Selain itu,

perubahan jarak juga terjadi dengan kamera yang semakin mendekat, diakhiri melakukan *zoom cut*. Walaupun menggunakan *side view*, kesan *flat* hilang karena bentuk *environment* dan teksturnya yang ditampilkan. Hanya saja, terjadi inkonsistensi *environment* pada *frame* terakhir, untuk menambah ketegangan lewat *motion blur*.

### 3.3.7. Rek'Sai: The Terror Beneath



Gambar 3.14. *Scene* Melarikan Diri dari Kejaran Monster  
(League of Legends, 2014)

Animasi ini bercerita tentang dua orang pengembara di padang gurun yang tiba-tiba diserang monster dari bawah tanah. Pada *scene* ini, salah seorang pengembara ditampilkan telah kabur cukup jauh dengan mendaki bukit pasir. Sesampainya di puncak, ia melihat reruntuhan bangunan. Ia pun segera pergi menuju ke sana (perancangan *shot* 30-32). Ada 2 hal berbeda yang ditunjukkan pada *scene* di atas.

Pada *shot* pertama, sisi emosional karakter ditonjolkan kepada audiens. Secara gestur, karakter masih telungkup karena baru saja mendaki bukit pasir dengan terburu-buru. Kreator hanya menampilkan tubuh bagian atas karakter karena ditampilkan lewat *bust shot*. Hal ini membuat mimik muka karakter ditampilkan secara penuh. Mimik muka karakter terlihat bingung, melihat sesuatu di depannya. Fokus kepada mimik tersebut lebih ditonjolkan lewat unsur *lighting* yang menerangi bagian muka. Sementara itu, bagian tubuh yang lainnya tertutup VFX badai pasir yang sedang terjadi.

Pada *shot* berikutnya, tujuan karakter ditampilkan. Kamera mengambil sudut pandang sebaliknya (*reverse angle*). Hal ini membuat penonton mengetahui apa yang karakter lihat, yaitu sebuah reruntuhan bangunan yang cukup besar dan masih terlihat kokoh berdiri. VFX badai pasir membuat karakter tersamar sebagai *mid-ground*.

*Shot* berikutnya diambil dengan *crane up* dan *zoom out*. *Crane up* membuat reruntuhan terlihat lebih jelas karena menampilkan sumber cahaya (matahari) di pojok kanan. Pencahayaan ini semakin memperkuat reruntuhan sebagai arah yang karakter tuju. Sementara itu, *zoom out* dipakai membuat reruntuhan tampak utuh.

Selain itu, *zoom out* juga mempertegas *framing* karakter dengan kedua tebing miring yang menghimpit. Komposisi segitiga terbalik yang tercipta ini mengisyaratkan kekacauan yang mungkin terjadi (Frutiger, 1989).

### 3.3.8. Warwick: The Wrath of Zaun

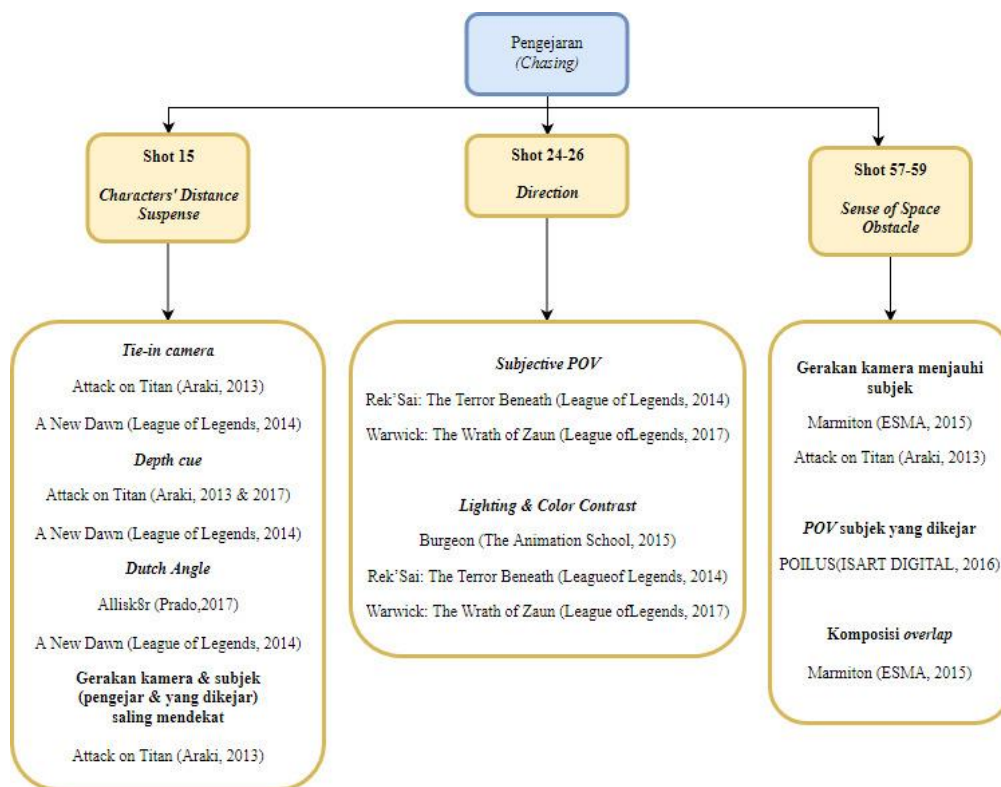


Gambar 3.15. *Scene* Pengejaran dengan Sudut Pandang Subjektif  
(League of Legends, 2017)

Animasi ini bercerita tentang tokoh utama yang dikejar seekor manusia serigala. Kamera mewakili tokoh utama. Oleh karena itu, terjadi banyak pergerakan karena kamera *tie-in* dengan pergerakan karakter. Pada *scene* ini, tokoh utama menemukan gondola yang bisa ia pakai menyeberang, untuk kabur dari kejaran monster (manusia serigala). Tujuan karakter ke arah gondola menjadi hal yang

ditunjukkan (untuk perancangan *shot* 30-32 dan 62-64d). *Zoom in* tercipta dari gerak relatif tokoh terhadap gondola membawa kesan *accomplishment* (pencapaian). Sementara itu, *lighting* dari lampu (pada *shot* 1) mengarahkan mata penonton untuk fokus pada gondola daripada lingkungan sekitarnya yang ditampilkan secara temaram, sesuai teori *contrast* Block (2013). Penggunaan *motion blur* dan *dutch angle* menambah ketegangan sesuai teori Bettman (2013).

Berikut adalah bagan yang memuat aspek yang penulis gunakan dari acuan untuk merancang *shot*:



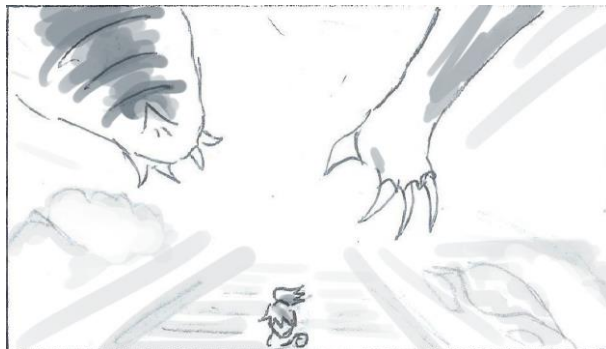
Gambar 3.16. Daftar Rangkuman Acuan Perancangan *Shot*  
(Dokumentasi pribadi, 2018)



### 3.4. Proses Perancangan

Proses perancangan *shot* dimulai dengan studi literatur dan observasi referensi. Eksperimentasi visual dimulai dengan *thumbnailing*. *Output* yang dihasilkan berupa *storyboard*. *Output* telah melewati tahapan revisi berulang dan pembuatan sejumlah alternatif demi mencapai tingkat akurasi dan efektifitas tertinggi dalam memvisualkan adegan pengejaran dalam film animasi laga “RAMPAG!”. *Shot* yang dirancang adalah *shot* 15a-c, 30-32 dan 62-64d. Berikut adalah rincian penjelasan tahapan proses perancangan *shot* oleh penulis.

#### 3.4.1. Shot 15a-c

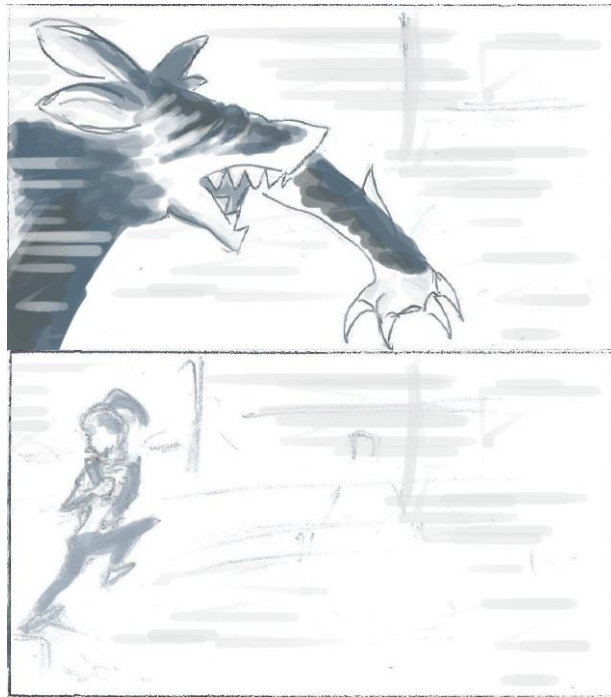


Gambar 3.17. Draft 1 Shot 15a-c

(Dokumentasi pribadi, 2018)

Perancangan *shot* ini bertujuan untuk menampilkan jarak antar karakter. Jarak ini memengaruhi ketegangan yang ditampilkan pada audiens. Pada *draft* di atas, kamera mengikuti gerakan monster yang melompat mendekati Inna, menghasilkan distorsi sudut pandang yang seakan-akan mendekati layar. *Bird eye view* dipilih untuk memperlihatkan dominasi monster terhadap Inna. Hal ini membuat Inna, sebagai tokoh utama, tidak terlihat jelas (pergerdilan objek) karena menggunakan *long shot* dari *high angle*. Pelanggaran terhadap aturan Hitchcock ini terbukti tidak

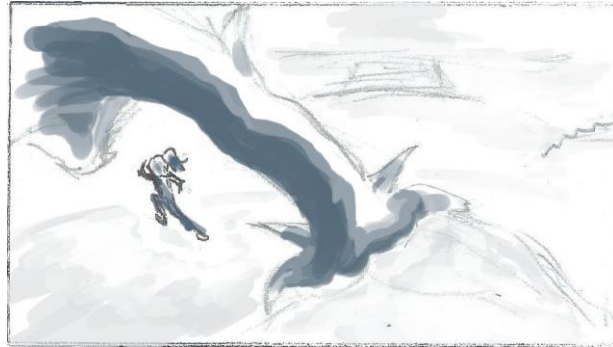
terselamatkan dengan penempatan Irna di tengah layar, seperti acuan *POILUS* dan *Attack on Titan*. *Dutch angle* yang dipakai untuk menambah ketegangan sesuai teori Mercado menjadi tidak berpengaruh besar.



Gambar 3.18. *Draft 2 Shot 15a-c*  
(Dokumentasi pribadi, 2018)

Sementara itu, jika kita mengikuti teori isolasi Bettman (2013), jarak antar karakter tidak terlihat dalam 1 *shot* yang sama. Hal ini disebabkan karena jarak hanya diimplikasikan dari ruang kosong yang ada pada 2 *shot* yang terpisah. *Eye level side view* seperti acuan *Allisk8r* (Prado, 2017) juga tidak membantu dalam memperlihatkan jarak yang terbentang antar karakter terpisah. Walaupun begitu, ketegangan yang ingin disampaikan tetap tercipta. Ketegangan dicapai lewat *motion blur* yang mengindikasikan kecepatan pengejaran, sesuai teori Bettman

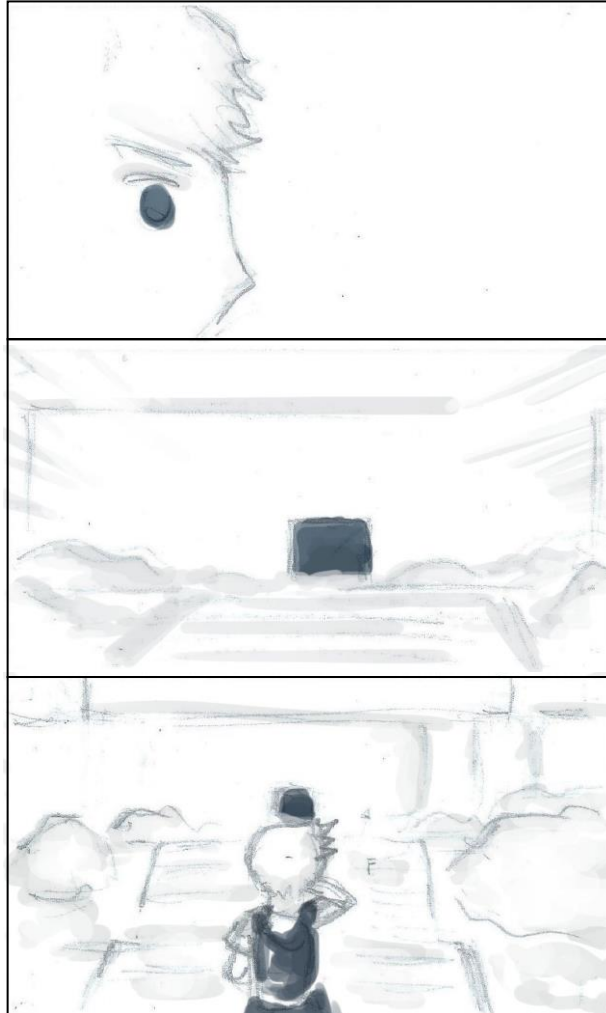
(2013), serta penampakkan aksi kedua karakter dengan menggunakan *full shot*, sesuai teori Glebas (2009).



Gambar 3.19. *Draft 3 Shot 15a-c*  
(Dokumentasi pribadi, 2018)

Lalu, jika menitikberatkan pada aspek komposisi, keadaan tegang dalam adegan pengejaran monster dapat dicapai dengan penerapan beberapa teori. Pertama, dominasi ukuran pada *screen* sesuai *hitchcock rule* menunjukkan betapa perbedaan ukuran monster raksasa dengan Irna. Hanya saja, fokus utama menjadi beralih kepada kehadiran monster itu sendiri, bukan pada adegan pengejarannya. Hal tersebut dapat diatasi lewat komposisi segitiga Frutiger (1989). Hal ini dapat dicapai dengan hanya menampilkan *back view / over the shoulder* monster yang terpotong *frame*, sesuai teori Kenworthy (2009). Monster hanya menjadi *framing* segitiga (mengindikasikan ancaman) untuk adegan Irna yang dikejar olehnya, mengacu pada referensi *Rek'Sai: the Terror Beneath*. Penggunaan *eye level* sesuai penjelasan Zoebazary (2010) mengimplikasi ketegangan yang sama antara yang dialami audiens dengan karakter pada layar. Hanya saja, ukuran karakter Irna kembali harus dikorbankan karena hanya mendapat porsi kecil akibat *depth cue*, sesuai teori Block (2013), yang menegaskan jarak semu antara Irna dan monster.

### 3.4.2. Shot 30-32

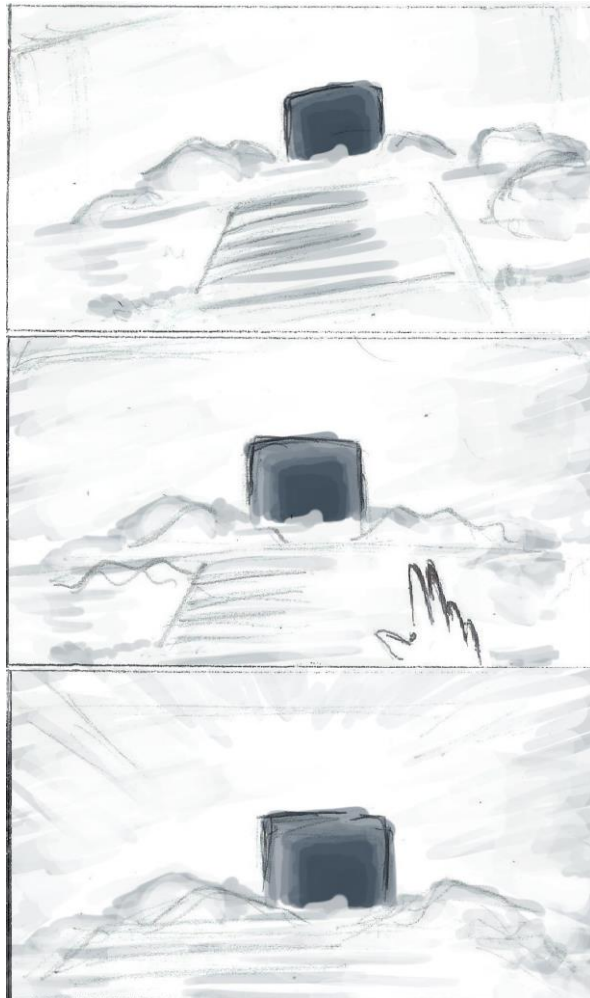


Gambar 3.20. *Draft 1 Shot 30-32*

(Dokumentasi pribadi, 2018)

Perancangan *shot* ini bertujuan menampilkan arah tujuan karakter, secara langsung maupun tidak. Pada *draft* ini, tujuan karakter diberi antisipasi dahulu. Hal ini dapat dilihat dengan penggunaan ECU muka Roja di awal. Lalu, tempat yang dituju ditampilkan secara *subjective view*, dilanjutkan dengan *over the shoulder* Roja yang mengarah ke tempat tersebut. Terjadi terlalu banyak *cutting* yang dapat membingungkan audiens, walaupun objek utama (pintu dan Roja)

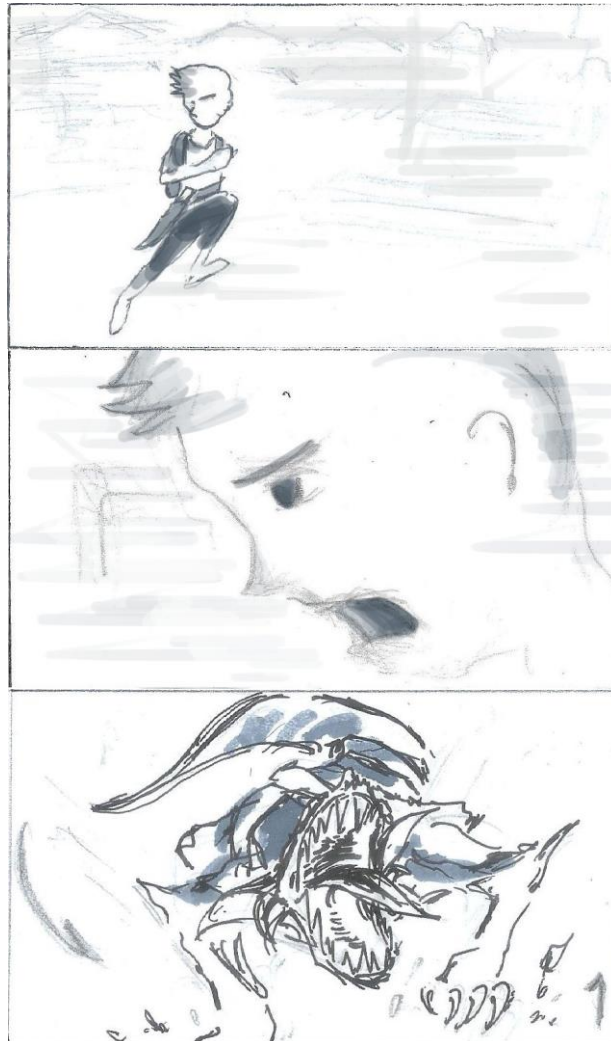
telah ditaruh di tengah layar sesuai referensi *POILUS*, *Burgeon*, *Attack on Titan*, *Rek'Sai: The Terror Beneath*, dan *Warwick: The Wrath of Zaun*.



Gambar 3.21. *Draft 2 Shot 30-32*  
(Dokumentasi pribadi, 2018)

Lalu, pada *draft* ini, *subjective (view) camera* dipakai menyeluruh untuk memvisualkan arah tujuan Roja, seperti referensi *Warwick: The Wrath of Zaun* (League of Legends, 2017). *Dutch angle* dipakai untuk memberikan kesan *shaky*. Sementara warna kontras lebih mengikuti referensi *Rek'Sai: The Terror Beneath* yang cenderung gelap, walau berada di tempat terbuka. Kelemahan utama *draft* ini

adalah tidak adanya introduksi karakter, membuat audiens menerka-nerka, dari sudut pandang siapakah *shot* ini berasal. Hal ini dikarenakan posisi Irna yang juga berada tak jauh dari posisi Roja pada adegan ini. Walaupun begitu, penonton telah terfokus dengan tujuan yang ditaruh di tengah layar seperti *draft* sebelumnya.



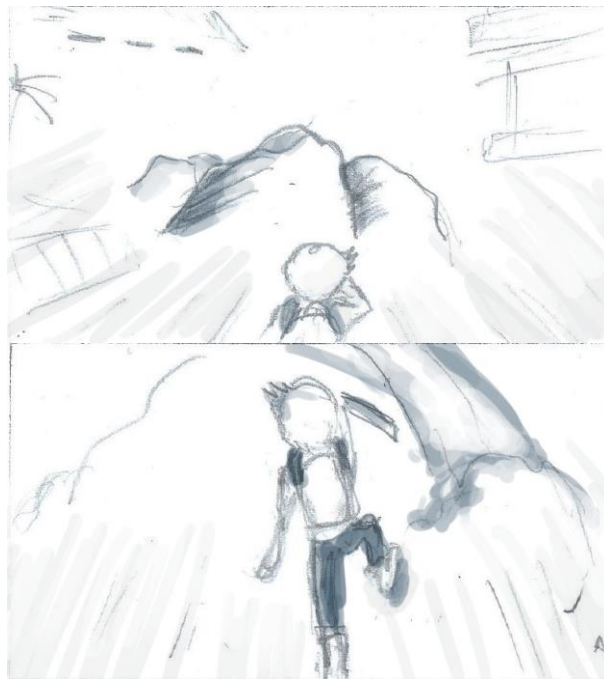
Gambar 3.22. *Draft 3 Shot 30-32*

(Dokumentasi pribadi, 2018)

Pada *draft* di atas, tujuan (pintu gedung) tidak ditampilkan secara langsung. Akan tetapi, arah gerak Roja lebih jelas ditampilkan. Hal ini sesuai acuan *A New Dawn*. Pada bagian awal, hanya diberitahu secara implisit bahwa

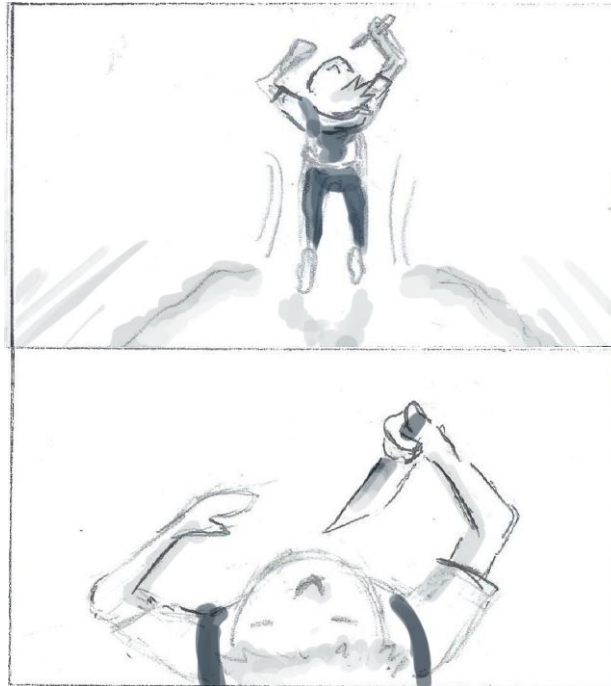
Roja mengarah ke arah kanan. Hal ini dapat dilihat dari ruang gerak kosong pada *frame* yang ditampilkan dalam *side view full shot*. Akan tetapi, gestur (tolehan kepala) Roja memotivasi kamera untuk kembali melihat ke belakang, sesuai teori Katz (1991), di mana terdapat *front view* monster, yang menjadi sumber ancaman pada *eye level*, sesuai penjelasan Zoebazary (2010). *Framing* yang memotong kepala Roja menjadi BCU memperlihatkan mimik panik Roja secara mendetail sekaligus mengimplikasi keadaan terdesak sesuai acuan *Attack on Titan* dan *A New Dawn*. Fokus penonton menjadi teralih kepada ancaman daripada arah tujuan Roja.

### 3.4.3. Shot 62-64d



Gambar 3.23. Draft 1 Shot 62-64d

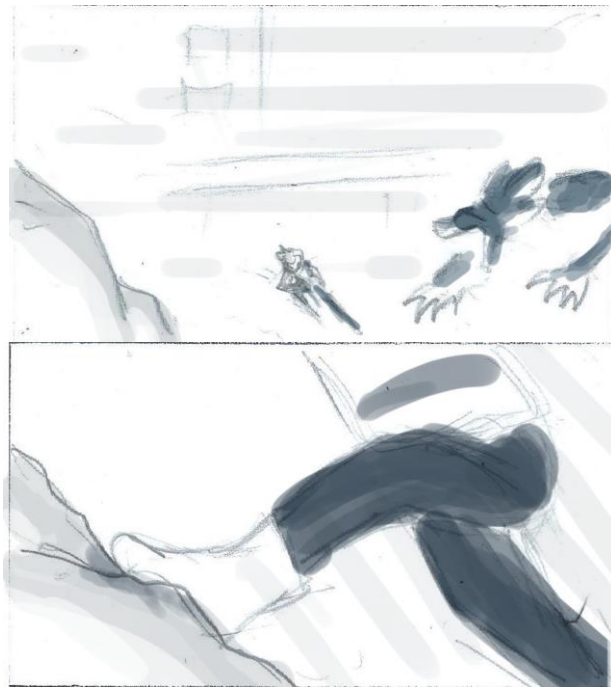
(Dokumentasi pribadi, 2018)



Gambar 3.24. Lanjutan *Draft 1 Shot 62-64d*  
(Dokumentasi pribadi, 2018)

Pada *draft* ini, sudut pandang kamera dibuat konstan. Kamera mengikuti Roja dari belakang (*back view*). Jarak cukup dekat (*full shot*) dipertahankan sesuai teori Kenworthy (2009). Hal ini membuat pengenalan *sense of space* menjadi kabur. Audiens terfokus pada gerakan dan sosok Roja yang ditampilkan secara menyeluruh. Hal ini semakin ditunjang dengan posisi Roja yang ditaruh di tengah *frame*. Pun, monster sebagai pengejar yang tidak ditampilkan, sesuai teori Kenworthy (2009), dan *motion blur*, sesuai teori Bettman (2013), lebih mendukung kepada aspek ketegangan yang akan penonton persepsikan.

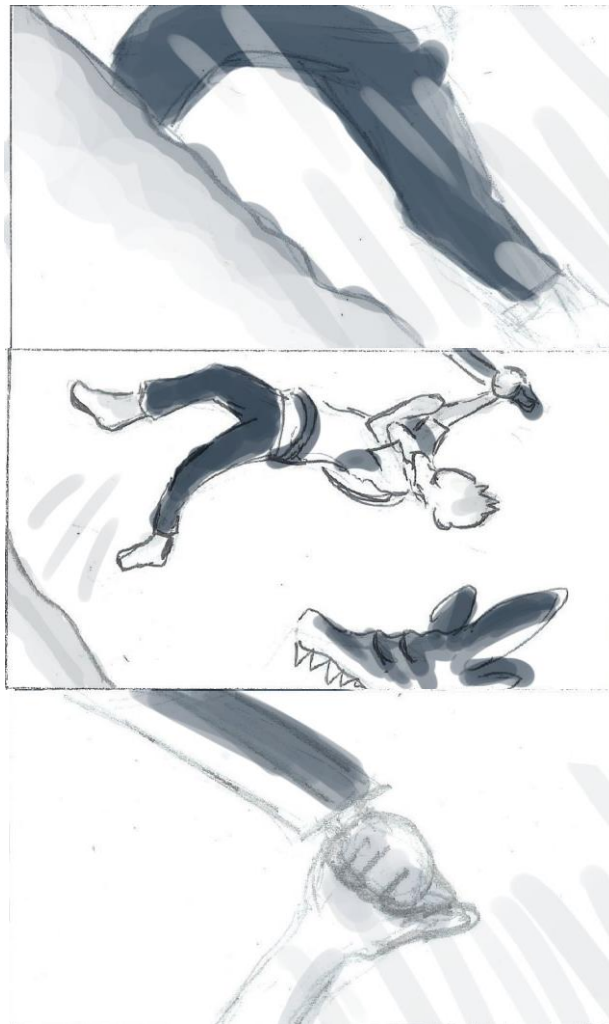




Gambar 3.25. *Draft 2 Shot 62-64d*

(Dokumentasi pribadi, 2018)

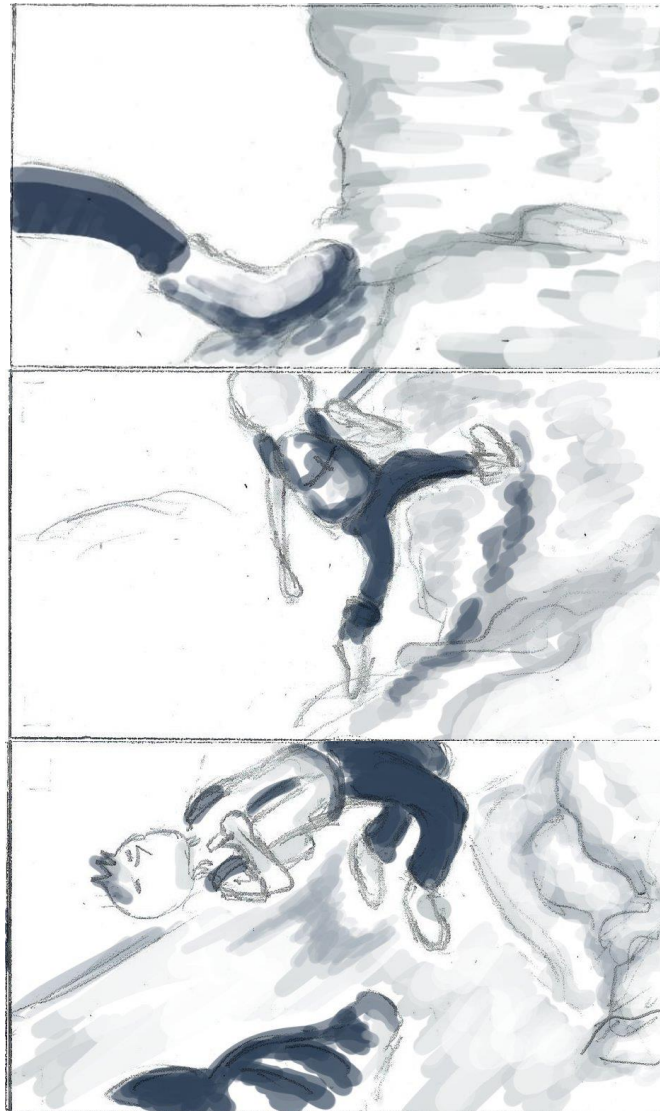
Pada *draft* selanjutnya, penggunaan *side view* yang konstan malah lebih memperlihatkan jarak yang berubah. Jarak yang berubah terjadi antara pengejaran monster dan Roja dalam komposisi *rule of third*. Hal ini mengacu pada acuan *Allisk8r* (Prado, 2017). Aspek ketegangan menjadi lebih kentara, apalagi dengan kemunculan rintangan puing batu besar di depan Roja. Karena hanya disorot dari samping pula, *sense of space* yang mau ditunjukkan malah terkesan *flat* dan tidak signifikan. Hal ini ditunjang pula dengan perubahan *zoom* yang terjadi pada *frame* 1-2 (*zoom in*).



Gambar 3.26. Lanjutan *Draft 2 Shot 62-64d*  
(Dokumentasi pribadi, 2018)

*Zoom out* yang terjadi pada *frame 3-4* kembali membuat penonton tersadar akan *sense of space* yang ada. Hal ini sesuai dengan acuan *Marmiton* (ESMA, 2015). Gerkaan Roja pun menjadi lebih jelas karenanya. Sementara itu, *Zoom in* pada *frame 4-5* menyebabkan disorientasi. Hal ini disebabkan terlalu banyaknya *cutting* yang terjadi. Penggunaan *zoom in* membuat fokus audiens lebih tertuju pada objek dan gerakannya. Walaupun sebenarnya, perancang bertujuan untuk

memperlihatkan interaksi yang lebih intens antara karakter dengan *sense of space* lingkungan sekitarnya atas keadaan yang sedang berlangsung.



Gambar 3.27. *Draft 3 Shot 62-64d*  
(Dokumentasi pribadi, 2018)

Pada *draft* terakhir, *tie-in* kamera telah berhasil menunjukkan *sense of space*. Hal ini terjadi karena adanya ragam sudut pandang (*angle*) serta variasi jarak kamera dengan karakter yang terjadi. Adegan dimulai dari *extreme close up*

dengan *dutch angle* yang hanya memperlihatkan kaki Roja dari *low angle* sebagai antisipasi. Lalu, adegan dilanjutkan dengan *full shot* dari *back view* dengan *eye level* yang membawa audiens seakan ikut mendaki rintangan puing batu dengan Roja. Terakhir, ditutup dengan *shot backflip* Roja yang ditampilkan dari *high angle long shot* sehingga memberikan porsi untuk monster tampil pula. Keberagaman yang ada terjadi karena gerakan kamera dimotivasi oleh karakter utama (yang ukurannya lebih besar di layar sesuai *Hitchcock rule*). Hanya saja, *framing* yang memotong sebagian tubuh Roja di akhir, dirasa kurang tepat karena tidak memiliki konteks apapun (baik keadaan terjepit maupun sempit) sehingga dibutuhkan sedikit *track / zoom out* untuk memperlihatkan figur Roja secara penuh.