

BAB III

METODOLOGI

3.1. Gambaran Umum

Skripsi penciptaan penulis adalah perancangan *shot* untuk memvisualkan kontras interaksi sosial antara tokoh Tedjo dan Rudolf pada film pendek animasi berjudul Sepiring. Film Sepiring mengisahkan tentang seorang pemilik warung di Surabaya era 1945 yang merasa bimbang ketika menemukan seorang tentara Belanda yang pingsan di dalam warungnya. Film animasi ini dibuat dengan teknik 3D dengan durasi kurang lebih 5 menit. Untuk mendukung perancangan *shot* pada film animasi ini, penulis melakukan studi literatur dan observasi film sebagai referensi.

3.1.1. Sinopsis

Tedjo baru saja tiba di warung miliknya. Siang itu, ia menyaksikan perobekan bendera di hotel Yamato. Ketika hendak masuk ke dalam warung, ia menemukan jejak darah di lantai. Dengan niatan untuk beristirahat, Tedjo malah menemukan seorang tentara Belanda sekarat yang sudah terkapar di lantai warungnya.

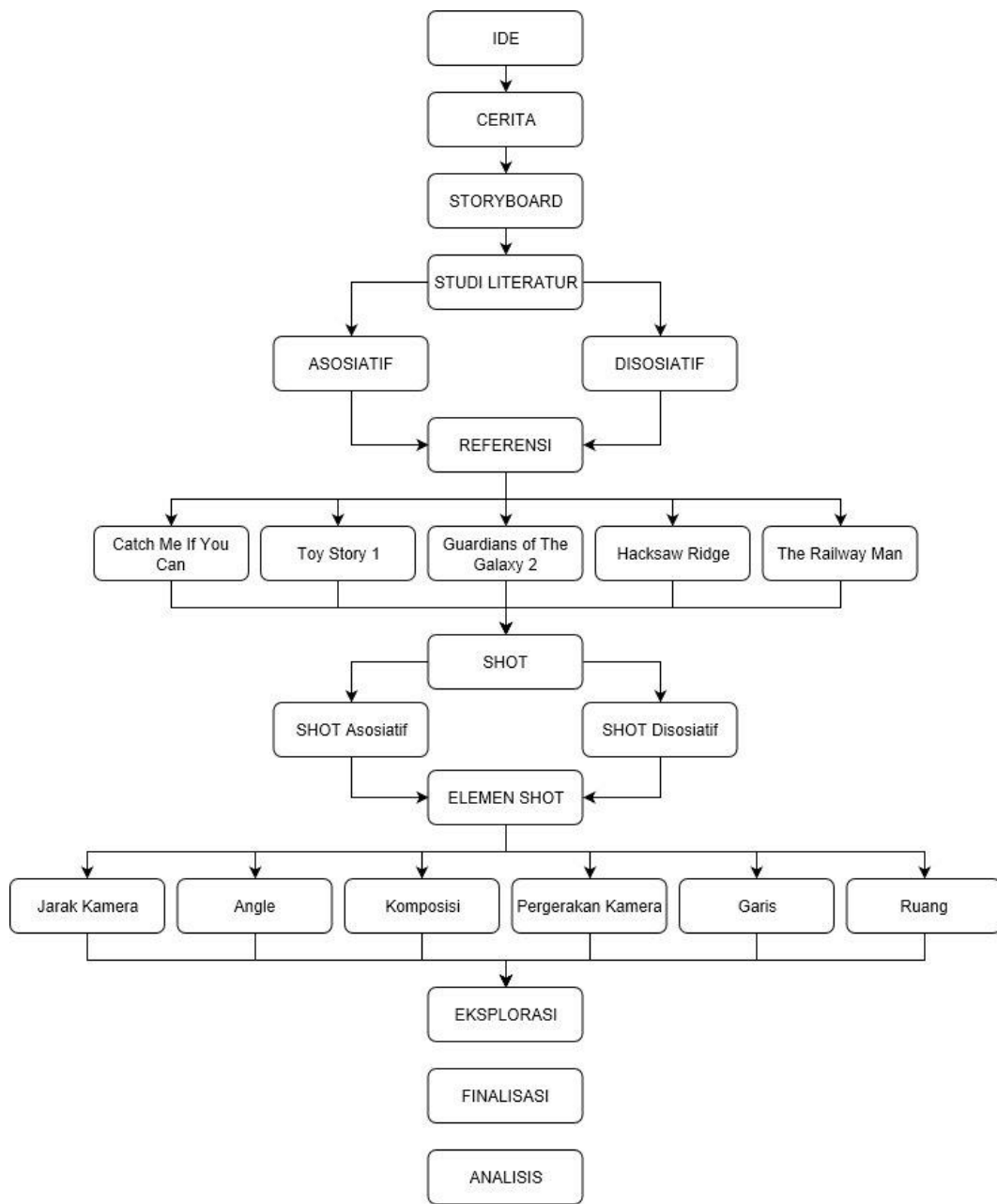
3.1.2. Posisi Penulis

Posisi penulis pada pembuatan film animasi adalah sebagai *D.O.P. (director of photography)* dan *storyboard artist*. Tugas penulis dalam proyek ini adalah untuk merancang *shot* yang akan digunakan pada film ini.

3.2. Tahapan Kerja

Pada tahapan kerja pembuatan film animasi 3D pendek ‘Sepiring’, sutradara dan scriptwriter mencari ide cerita untuk film yang dibuat, lalu melangsungkan riset langsung ke lokasi sejarah. Selagi itu, *d.o.p* akan merangkai sebuah *storyboard* awal sebagai panduan pertama dalam merancang *shot*. Setelah *storyboard* awal sudah dibuat, maka sutradara dan *d.o.p*. akan berdiskusi tentang konsep *shot – shot* yang ingin divisualkan. Setelah sutradara dan *d.o.p*. sepakat dengan konsep yang ingin diusung, maka sang *d.o.p*. akan melakukan studi literatur dan studi referensi dari berbagai film dan animasi dalam perancangan *shot* pada film “Sepiring”. Setelah itu, *d.o.p* akan melakukan beberapa eksplorasi *shot* yang ditentukan, sampai ditemukannya jenis *shot* finalisasi yang cocok untuk diaplikasikan kepada ilm animasi 3D “Sepiring”.

Penulis menggunakan berbagai film live action dan animasi untuk dijadikan referensi untuk merancang *shot* pada film pendek animasi 3D “Sepiring”. Pada perancangan *shot* film ini, penulis meggunakan film “*Toy Story 1*”, “*Guardians of The Galaxy 2*”, dan “*The Railway Man*” sebagai referensi dalam perancangan *shot*. Penulis mengambil beberapa *shot* dari film – film tersebut karena penulis menemukan bahwa interaksi sosial disosiatif dan asosiatif yang ditampilkan pada film – film tersebut memiliki kemiripan dengan interaksi sosial yang ditampilkan oleh para tokoh pada beberapa adegan dalam *shot* yang penulis rancang dalam film animasi pendek “Sepiring”.



Gambar 3.1. Skematika Perancangan
(Dokumentasi Pribadi)

3.3. Observasi Referensi Disosiatif

3.3.1. *Toy Story 1*

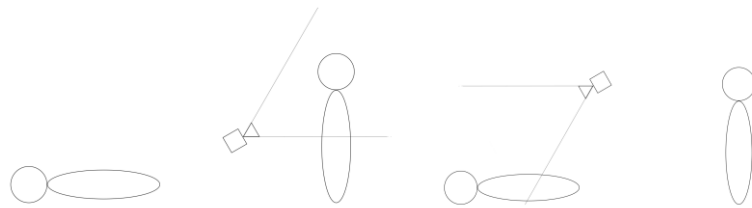


Gambar 3.2. Jarak kamera *Toy Story 1*
(*Toy Story 1*)

a) *Shot*

Penulis menggunakan referensi dari film animasi ‘*Toy Story 1*’. John Lasseter selaku sutradara film ini menggunakan *medium shot* untuk memperlihatkan dengan jelas kepada audiens, ekspresi dan bahasa tubuh yang tokoh Woody tampilkan. *Medium shot* pada referensi kedua ini menangkap dengan jelas ekspresi mengancam dan bahasa tubuh yang ditampilkan oleh Woody.

Reaction shot dari tokoh Buzz pada acuan ini menggunakan *medium close up shot* untuk menangkap dengan jelas *framing* dari tokoh Buzz yang sedang diancam oleh tokoh Woody pada *shot* sebelumnya. Kontras penggunaan dari *medium shot* yang dipakai pada tokoh Woody kepada *medium close up shot* yang dipakai ke tokoh Buzz juga seakan – akan memberi konteks bahwa pada *scene* ini, Woody lah yang memegang kendali dan Buzz yang sedang diancam karena kedudukannya sebagai mainan favorit, yang mengacu pada kontras sempitnya *framing* kedua tokoh tersebut.



Gambar 3.3.. *Angle* kamera *Toy Story 1*
(Dokumentasi pribadi)

b) *Angle*

Untuk observasi *angle* dari film animasi ‘*Toy Story 1*’ *low angle* digunakan pada *framing* tokoh Woody. Penggunaan *low angle* pada adegan ini adalah dengan tujuan untuk menampilkan tokoh Woody sebagai tokoh yang lebih signifikan dan lebih kuat dari tokoh Buzz. Sesuai dengan motif tokoh Woody yaitu untuk menekankan bahwa di kamar tersebut, Woody lah yang mempunyai kehendak dan derajat utama.

High angle digunakan pada *reaction shot* berikutnya untuk membantu *framing* tokoh Buzz yang sedang diancam oleh Woody karena kedudukannya sebagai mainan favorit Andy terancam. Tujuan utama dari *high angle* secara general adalah untuk memperlihatkan tokoh yang ditampilkan terlihat lebih kecil, lemah, atau memiliki derajat yang lebih rendah. Tujuan tersebut sejalan dengan konteks utama yang ingin ditampilkan pada adegan ini, yaitu Buzz yang sedang diancam sebagai pendatang baru oleh Woody.



3.4.. Komposisi kamera *Toy Story 1* (*Toy Story 1*)

c) Komposisi

Komposisi *shot* referensi dari adegan dalam film '*Toy Story*' menggunakan teknik komposisi *rule of third* pada *framing* tokoh Woody, dimana tokoh tersebut ditempatkan pada titik *rule of third* kanan atas. Penggunaan komposisi tersebut dinilai tepat karena jarak *shot* yang digunakan, yaitu *medium shot* menciptakan *look room* yang besar pada sisi kiri layar, dimana penggunaan *look room* tersebut memberi dorongan kepada audiens untuk melihat apa yang Woody sedang lihat atau dengan siapa tokoh Woody sedang berdialog.

Lalu, angle dari adegan dalam film '*Toy Story*' menggunakan teknik komposisi *balanced*. Penggunaan komposisi *balanced* pada tokoh Buzz pada *shot* referensi ini adalah dengan tujuan agar menempatkan tokoh utama dalam *shot* menonjol secara visual dibandingkan dengan elemen – elemen lain yang terkandung di dalam *frame*. Didukung dengan penggunaan *high angle* dan *medium close up shot*, penggunaan komposisi *balanced* pada *shot* ini juga memberikan tokoh Buzz *look room* saat sedang berdialog dengan tokoh Woody.

d) *Space*

Pada acuan kedua konsep *space*, adegan dari film ‘*Toy Story 1*’ memperlihatkan penggunaan *deep space*, penggunaan *depth cue*, terutama dari segi perspektif dan besar objek dieksekusi dengan sangat baik pada *shot* ini, sehingga memperlihatkan kontras dari segi penggunaan *space* yang memvisualkan intensitas dari adegan ini.

Pada acuan kedua konsep *space*, adegan dari film ‘*Toy Story 1*’ memperlihatkan eksekusi *deep space* yang tidak sedinamis *shot* sebelumnya. Pada *shot* ini, aspek *vanishing point* tidak terlalu kelihatan, dan dan tidak adanya *overlapping object* yang terlalu kelihatan mengakibatkan rendahnya kontras pada aspek *space* di *shot* ini. Namun bila dibandingkan tingkat kontras dari *shot* ini dengan *shot* sebelumnya dari film yang sama, maka akan terlihat kontras karena penggunaan *space* yang berbeda dari *shot* sebelumnya.



Gambar 3.5.. Pergerakan kamera *Toy Story 1*
(*Toy Story 1*)

e) Pergerakan kamera

Untuk acuan kedua dalam hal pergerakan kamera, adegan dimana Woody mengancam Buzz dalam film ‘*Toy Story*’ pun mengimplimentasikan penggunaan *still shot*. *Still shot* digunakan dengan tujuan agar tokoh

Woody dapat menjadi fokus utama pada *shot* yang digunakan dan perhatian audiens tidak terpecah.

Untuk acuan kedua dalam hal pergerakan kamera, adegan dimana Buzz sedang diancam oleh Woody dalam film ‘*Toy Story*’ pun mengimplimentasikan penggunaan *still shot*. *Still shot* digunakan dengan tujuan agar tokoh Buzz dapat menjadi fokus utama pada *shot* yang digunakan dan perhatian audiens tidak terpecah kepada objek visual lainnya yang ada di dalam *frame*.



Gambar 3.6.. Simplifikasi garis shot *Toy Story 1*
(*Toy Story 1*)

f) *Line*

Pada acuan dalam konsep *line*, penyederhaan garis pada *shot* acuan dari film ‘*Toy Story1*’ ini menampilkan banyaknya variasi penggunaan garis horizontal, vertikal dan diagonal, yang dimana setiap garis mempunyai intensitas visual sendiri – sendiri, karena banyaknya variasi garis yang dipakai dan terciptanya kontras yang tinggi antara garis – garis tersebut, maka intensitas visual yang dihasilkan lumayan tinggi.

Untuk acuan kedua dalam konsep *line*, penyederhanaan garis pada *shot* acuan dari film ‘*Toy Story1*’ ini menampilkan banyaknya penggunaan garis semi vertikal diagonal dan sedikit variasi penggunaan garis dengan

orientasi lain. Hal ini akan menyebabkan menurunnya tingkat kontras dan menurunkan intensitas visual yang bisa dihasilkan.

3.3.2. *Guardians of The Galaxy 2*



Gambar 3.7. Jarak kamera *Guardians of The Galaxy 2*
(*Guardians of The Galaxy 2*)

a) *Shot*

Pada *shot* referensi ini, sutradara, James Gunn menggunakan *medium close up shot*. Penggunaan *medium close up shot* pada *shot* referensi ini digunakan dengan tujuan untuk memperlihatkan ekspresi dan bahasa tubuh dari tokoh Nebula dengan jelas saat dirinya hendak membunuh saudarinya. Penggunaan *medium close up shot* ini menangkap dengan jelas ekspresi wajah Nebula yang bimbang atas pilihan antara membunuh atau membiarkan saudarinya tetap hidup.

Reaction shot berikutnya menampilkan Gamora yang sudah tidak berdaya di dalam cekikan Nebula. *Close up shot* digunakan pada *shot* referensi ini untuk menampilkan dengan jelas komposisi wajah Gamora. *Close up shot* merupakan sebuah *shot* yang menempatkan audiens tepat didepan muka tokoh Gamora yang sudah tidak berdaya.



Gambar 3.8. Angle kamera *Guardians of The Galaxy 2*
(Dokumentasi pribadi)

b) *Angle*

Sebagai acuan *angle* dari film ‘*Guardians of The Galaxy 2*’, *angle* yang digunakan pada *shot* referensi ini adalah *low angle*. Di *shot* referensi ini, *low angle* digunakan pada *framing* tokoh Nebula untuk memperlihatkan tokoh yang lebih dominan dan signifikan dibandingkan dengan tokoh Gamora.

Sebagai acuan *angle* dari *reaction shot* dari film ‘*Guardians of The Galaxy 2*’, *angle* yang digunakan pada *shot* referensi ini adalah *high angle* pada tokoh Gamora. Pada *shot* ini, ekspresi wajah Gamora pun terlihat dengan sangat jelas karena penggunaan *close up shot*, dan ditegaskan dengan penggunaan *high angle* yang memperlihatkan kelemahan yang ditampilkan oleh tokoh Gamora.



Gambar 3.9. Komposisi kamera *Guardians of The Galaxy 2*
(*Guardians of The Galaxy 2*)

c) Komposisi

Film '*Guardians of The Galaxy 2*' memberikan acuan komposisi ketiga. Sama seperti acuan kedua, pada adegan ini tokoh Nebula sedang melakukan interaksi disosiatif konflik terhadap tokoh Gamora. Nebula ditempatkan pada titik fokus *rule of third* kanan atas untuk menciptakan *look room* yang besar, untuk memberi motivasi tambahan pada penonton untuk melihat apa yang sedang tokoh Nebula lihat atau sedang berinteraksi.

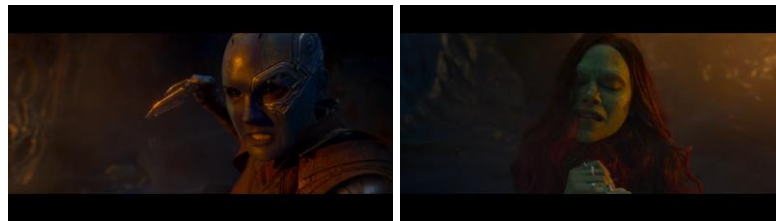
Reaction shot dari film '*Guardians of The Galaxy 2*' memberikan acuan komposisi ketiga. Pada acuan ketiga ini, tokoh Gamora menjadi fokus utama dari *frame* tersebut karena diterapkannya komposisi *balanced*. Penggunaan komposisi *balanced* pada *shot* referensi ini terbilang efektif karena menempatkan tokoh Gamora pada tengah – tengah *frame*, menjadikannya fokus utama audiens. Bila pada *shot* ini menggunakan teknik komposisi seperti *rule of third*, intensitas visual yang dihasilkan tidak akan terlalu berhasil karena pada adegan ini, Gamora sudah menutup mata dan tidak ada *line of sight* yang tercipta dari tokoh Gamora, maka tidak diperlukannya komposisi yang menciptakan *look room* untuk tokoh tersebut.

d) *Space*

Pada acuan konsep *space*, sebuah adegan dari film '*Guardians of The Galaxy 2*' menggunakan konsep yang lebih mengarah kepada *limited space*. Ini dikarenakan karena tidak digunakannya teknik perspektif dan

vanishing point dari acuan tersebut. Maka intensitas visual dari segi *space* tidak terlalu terlihat pada acuan ini.

Lalu, acuan konsep *space* pada *reaction shot*, sebuah adegan dari film ‘*Guardians of The Galaxy 2*’ menggunakan konsep yang lebih mengarah kepada *limited space*. Sama seperti *shot* sebelumnya pada film yang sama, *limited space* disini diakibatkan karena tidak adanya *vanishing point* yang terlihat maupun posisi benda yang jelas.

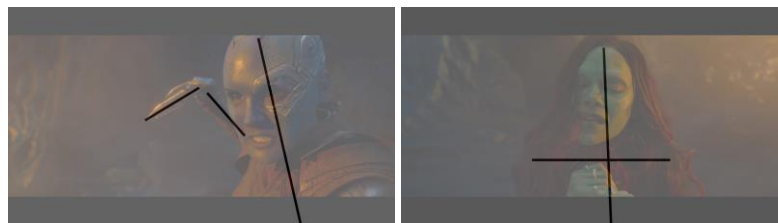


Gambar 3.10 Pergerakan kamera *Guardians of The Galaxy 2*
(*Guardians of The Galaxy 2*)

e) Pergerakan kamera

Ketiga, penggunaan pergerakan kamera dalam *shot* referensi pada film ‘*Guardians of The Galaxy 2*’, kamera bergerak secara *dolly in*. Pergerakan *dolly* pada *shot* ini memiliki kecepatan yang tinggi, dan dipadukan dengan goyangan kamera *handheld*, pergerakan ini menambahkan konteks ketegangan dan intensitas cerita yang ditampilkan di layar. Pada referensi ini, pergerakan *dolly in* yang cepat seakan – akan memvisualkan tujuan utama Nebula yaitu membunuh Gamora, akan tetapi, efek *handheld* seakan – akan memberi tahu pada audiens bahwa pada situasi tersebut pun, Nebula masih merasa bimbang.

Penggunaan pergerakan kamera dalam *reaction shot* referensi pada film ‘*Guardians of The Galaxy 2*’, kamera menggunakan *still shot*. Karena tokoh Gamora adalah tokoh utama yang ingin dijadikan fokus utama dalam *shot* tersebut dan karena minim gerakan, maka tokoh Gamora pada *shot* ini dibantu dengan penggunaan *still shot* agar tokoh tersebut dapat menjadi fokus utama dalam *frame*.



Gambar 3.11. Simplifikasi garis *shot* *Guardians of The Galaxy 2*
(*Guardians of The Galaxy 2*)

f) *Line*

Lalu, konsep *line* pada *shot* acuan dari film ‘*Guardians of The Galaxy 2*’ ini hanya menampilkan sedikit garis vertikal dan diagonal, sedikitnya kontras yang ditampilkan pada acuan ini mengakibatkan tingginya *affinity* yang ditampilkan.

Lalu, penyederhaan garis pada *reaction shot* acuan dari film ‘*Guardians of The Galaxy 2*’ menggunakan sedikit sekali variasi orientasi garis, hanya ada garis vertikal dan horizontal yang tidak mempunyai kedinamisan visual setinggi garis diagonal. Walaupun begitu, kedua tipe

garis ini tetap menghasilkan kesan kontras dan menciptakan intensitas visual walau tidak begitu tinggi..

3.3.3. *The Railway Man*

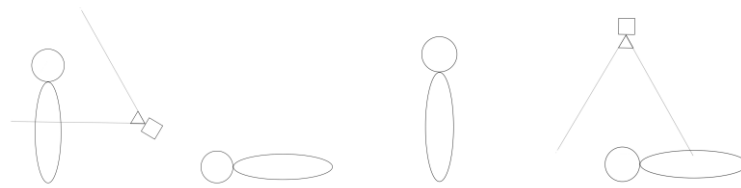


Gambar 3.12.. Jarak kamera *The Railway Man*
(*The Railway Man*)

a) *Shot*

Sutradara Jonathan Teplitzky menggunakan jarak *medium close up shot* pada tokoh Nagase. Penerapan *medium close up shot* pada adegan referensi ini menampilkan dengan jelas ekspresi dan bahasa tubuh yang ditampilkan oleh tokoh Nagase.

Untuk *reaction shot* berikutnya, penulis menggunakan sebuah adegan dari film '*The Railway Man*' yang menampilkan sebuah adegan Eric Lomax sedang terbaring tidak berdaya di dalam tenda tawanan perang saat didatangi oleh Nagase. *Choker close up shot* digunakan pada *shot* referensi ini untuk menampilkan dengan jelas komposisi wajah dengan jelas. Pengambilan gambar pada *shot* ini memperlihatkan audiens tepat dengan jelas muka tokoh Eric yang sudah tidak berdaya, dan penampilan setiap *detail* ekspresi yang ditampilkan tokoh pada *frame* tersebut terlihat dengan jelas.



Gambar 3.13. *Angle* kamera *The Railway Man*
(Dokumentasi pribadi)

b) *Angle*

Untuk acuan *angle* kelima dari film ‘*The Railway Man*’, *angle* yang digunakan adalah *low angle*. Penerapan *low angle* pada tokoh Nagase Takashi yang menjadi fokus utama pada adegan ini adalah dengan tujuan utama untuk menegaskan kesan kekuatan dan kekuasaan yang dimiliki oleh tokoh tersebut. Hal tersebut sesuai dengan konteks utama pada *scene* referensi ini dimana para tawanan perang tidak memiliki kekuatan apapun dibandingkan dengan para tentara Jepang yang berkuasa.

Untuk acuan *angle* kelima dari film ‘*The Railway Man*’, *angle* yang digunakan adalah *neutral angle*. Pada adegan ini, terlihat dengan jelas bahwa tokoh Eric sedang berbaring tidak berdaya. Penggunaan *neutral angle* pada *shot* ini adalah dengan tujuan utama yaitu untuk memberikan kesan kepada audiens kesamaan kepada tokoh yang ditampilkan, seolah – olah sederajat.



Gambar 3.14.. Komposisi kamera *The Railway Man*
(*The Railway Man*)

c) Komposisi

Untuk acuan komposisi kelima, *shot* referensi dari film ‘*The Railway Man*’ menggunakan konsep komposisi *unbalanced*. Komposisi *balanced* digunakan untuk mendukung penggunaan *framing* sempit dan konteks cerita dimana ketidaknyamanan dirasakan oleh para tawanan perang. Tokoh Nagase ditempatkan pada sisi yang tidak terlalu di kanan ataupun tengah, sehingga dapat meninggalkan rasa tidak nyaman kepada para audiens.

Untuk acuan komposisi kelima, *shot* referensi dari film ‘*The Railway Man*’ menggunakan konsep komposisi *balanced*. Penggunaan komposisi *balanced*, dipadu dengan *choker close up shot*, dan *neutral angle*, akan menarik perhatian khusus kepada tokoh Eric yang menjadi fokus utama dalam *shot* ini. Penggunaan komposisi ini membuat tokoh yang menjadi fokus utama lebih menonjol dari elemen visual lainnya yang terkandung di dalam *frame*. Namun, penempatan tokoh Eric yang terbalik, menciptakan kontras yang tinggi karena pada *shot* sebelumnya, hal ini tidak diterapkan pada *shot* yang memperlihatkan Nagase sebagai pihak yang memiliki derajat lebih tinggi. Karena adanya kontras dalam komposisi ini, intensitas visual yang dihasilkan pun tinggi.

d) *Space*

Untuk acuan terakhir konsep *space* dalam perancangan *scene 8 shot 3*, penulis memilih sebuah adegan dari film ‘*The Railway Man*’. Pada *shot* acuan ini, konsep *limited space* digunakan, karena tidak terlihatnya *vanishing point* maupun perspektif dari penggunaan *space* dari acuan ini. Namun, penggunaan *limited space*, dipadu dengan *surface division*, dimana pada tokoh Nagase diterapkannya *framing* sempit dengan menggunakan objek bambu yang terlihat di *foreground*. Efek penggunaan *surface division* pada *shot* ini seperti ingin memvisualkan separasi emosional dengan tidak mengasihani para tawanan perang yang berada di kamp militer tersebut.

Untuk acuan terkahir konsep *space* dalam perancangan *scene 8 shot 4*, penulis memilih sebuah adegan dari film ‘*The Railway Man*’. Pada *shot* acuan ini, konsep *flat space* digunakan dengan memaksimalkan dengan *framing* yang menghilangkan *vanishing point* dan besar objek dari *frame*. Penggunaan *flat space* pada *shot* ini akan menciptakan kontras yang tinggi bila disandingkan dengan *shot* sebelumnya dari film yang sama yang menggunakan konsep *imited space* dan *surface division*. Tingginya kontras antar *shot* pada acuan ini akan memberikan intensitas visual yang tinggi pada film tersebut.

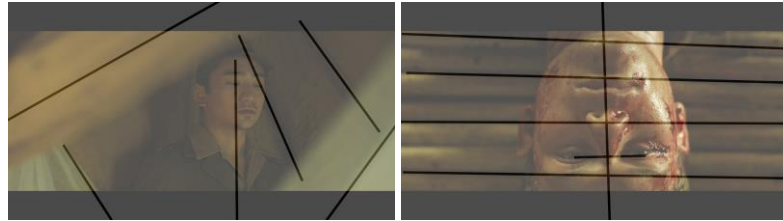


Gambar 3.15. Pergerakan kamera *The Railway Man*
(*The Railway Man*)

e) Pergerakan kamera

Sebagai acuan kelima pergerakan kamera, adegan dalam film ‘*The Railway Man*’ ini tidak menggunakan pergerakan kamera. Pada adegan ini, penerapan *still shot* bisa dibilang efektif karena sempitnya *framing* yang diciptakan oleh para *filmmaker* dengan pengambilan jarak *shot*, *angle*, dan komposisi hanya memberi sedikit sampai tidak ada ruang untuk memberi pergerakan kamera pada *shot* ini. Bila kamera digerakkan pada *shot* ini, itu hanya akan merusak komponen visual lainnya seperti komposisi dan *angle* yang sudah ditetapkan dan hanya akan memecah fokus audiens pada *shot* ini.

Sebagai acuan kelima pergerakan kamera, adegan dalam film ‘*The Railway Man*’ ini tidak menggunakan pergerakan kamera. *framing choker close up shot* pada *shot* ini tidak memungkinkan adanya pergerakan kamera karena akan memperbesar resiko tokoh Eric keluar dari *frame* dan memecah fokus utama audiens terhadap layar. Dengan minimnya gerakan yang ditunjukkan oleh tokoh Eric, *still shot* pada *shot* referensi ini pun memberikan kesempatan agar tokoh lebih menonjol di dalam *frame* dibandingkan dengan elemen – elemen visual lainnya.



Gambar 3.16. Simplifikasi garis *shot The Railway Man*
(*The Railway Man*)

f) *Line*

Acuan kelima dalam konsep *line* untuk perancangan *scene 8 shot 3* ini adalah dari film '*The Railway Man*'. Walaupun acuan ini banyak menggunakan garis diagonal yang memiliki kedinamisan paling tinggi, namun penggunaan garis dengan orientasi lain bisa terbilang minim. Karena itu, kesan affinity yang diciptakan pada *shot* ini terkesan lebih kuat.

Acuan kelima dalam konsep *line* untuk perancangan *scene 8 shot 4* ini adalah dari film '*The Railway Man*' yang sangat mendominasi penggunaan garis horizontal. Selain sedikitnya variasi penggunaan garis pada acuan ini, kedinamisan garis yang dipunyai oleh garis horizontal adalah yang terendah dibandingkan dengan garis lain. Maka dari itu, kesan affinity sangat kuat terlihat dari acuan ini, yang akan berakibat pada kurangnya intensitas visual yang terlihat.

3.3.4. Tabel Observasi Referensi Disosiatif

Tabel 3.1 Tabel Observasi Referensi Disosiatif

	<i>Initial shot</i>	<i>Reaction shot</i>
<i>Tipe Shot</i>	<i>Medium – Medium Close Up Shot</i>	<i>Medium – Close Up Shot</i>
<i>Angle</i>	<i>Low Angle</i>	<i>High Angle</i>
<i>Komposisi</i>	<i>Rule of Third</i>	<i>Balanced</i>
<i>Space</i>	<i>Deep Space</i>	<i>Flat Space</i>
<i>Camera Movement</i>	Static, Handheld, Dolly	Static
<i>Line</i>	Vertikal, Diagonal	Vertikal, Diagonal

a) Jarak kamera

Setelah penulis mengobservasi acuan *shot* dari film – film tersebut, penulis menemukan bahwa untuk merancang jarak kamera *shot* yang memvisualkan interaksi sosial disosiatif konflik, kerap dibutuhkan dua buah *shot* berbeda yang memperlihatkan dua orang tokoh yang berbeda yang memiliki perbedaan yang beragam seperti perilaku, prinsip, maupun ideologi. Penggunaan jarak kamera pada acuan – acuan ini kerap menggunakan jarak *shot medium shot* dan *medium close up shot*.

b) Angle

Penulis menemukan bahwa pada film – film yang penulis pilih sebagai acuan *angle* untuk memvisualkan interaksi sosial disosiatif konflik,

terdapat adegan konflik yang memvisualkan satu karakter lebih dominan atau lebih kuat dibandingkan dengan tokoh lainnya. Namun karena pada acuan – acuan tersebut kerap menampilkan dua *shot* yang berbeda, maka tipe *angle* yang digunakan pun berbeda. Pada acuan *angle* ini, kerap digunakan *low angle* pada sebuah *shot* untuk memvisualkan karakter yang lebih kuat dan *high angle* untuk memvisualkan karakter yang terkesan lebih lemah.

c) Komposisi

Setelah melakukan observasi acuan untuk elemen komposisi pada film – film yang dipilih, terdapatnya kontras penggunaan tipe komposisi. Pada acuan – acuan yang telah dipilih, dua tipe komposisi yang kerap digunakan adalah *rule of third* dan komposisi *balance*. Penggunaan tipe komposisi pada acuan – acuan ini kerap dipakai dengan banyak aspek untuk dipertimbangkan, seperti tipe *shot* dan *angle* yang dipakai dan pergerakan para tokoh dalam frame tersebut.

d) Space

Setelah penulis melakukan observasi acuan pada film – film yang memvisualkan interaksi sosial disosiatif, ditemukan kontras penggunaan *deep space* dan *flat space* antara *shot* untuk memberikan intensitas visual yang tinggi antara dua *shot* tersebut.

e) Pergerakan kamera

Setelah penulis mengobservasi acuan – acuan *shot* yang memvisualkan interaksi sosial disosiatif konflik, ditemukan bahwa acuan – acuan ini

kerap menggunakan sedikit atau tidak ada sama sekali pergerakan kamera. Walaupun hanya digunakan pada beberapa acuan, pergerakan kamera *handheld* dan *fast dolly in* kerap digunakan untuk memvisualkan intensitas adegan yang ditampilkan.

f) Line

Setelah penulis menganalisa penggunaan konsep garis pada acuan – acuan yang dipilih, penulis menemukan bahwa dalam *shot – shot* yang memvisualkan interaksi sosial disosiatif konflik diperlukan kontras yang tinggi dalam orientasi garis pada *frame* untuk memberikan intensitas visual yang tinggi. Pada acuan – acuan ini, penulis menemukan kerapnya digunakan garis – garis dengan orientasi vertikal dan diagonal.

3.4. Observasi Referensi Asosiatif

3.4.1. Toy Story 1

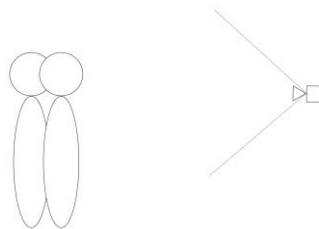


Gambar 3.17. Jarak kamera *Toy Story 1*
(*Toy Story 1*)

a) *Shot*

Untuk acuan jarak kamera yang memperlihatkan interaksi sosial asosiatif, penulis menggunakan referensi dari film animasi '*Toy Story 1*'. Sutradara

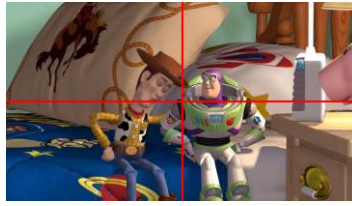
John Lasseter menggunakan perpaduan antara *medium long shot* dan *two shot*. Penggunaan jarak *medium long shot* pada film ini adalah dengan tujuan agar bahasa tubuh dan figur badan dari kedua tokoh terlihat jelas tanpa mengorbankan fokus kepada ekspresi wajah yang ditampilkan. Ruang lingkup sekitar kedua tokoh pun tetap terlihat, dimana pada saat adegan tersebut sedang terjadi, mereka berdua sedang ada di dalam kamar Andy. Jika pada *shot – shot* sebelumnya dimana Woody dan Buzz kerap berada dalam 2 *shot* yang berbeda, namun pada *shot* referensi ini, kedua tokoh tersebut berada pada sebuah *shot* yang sama, dan dengan komponen – komponen visual lainnya mendukung bahwa konteks dalam *shot* ini adalah mereka berdua sudah memiliki derajat yang sama dan melakukan proses interaksi konsiliasi.



Gambar 3.18. *Angle* kamera *Toy Story 1*
(Dokumentasi pribadi)

b) *Angle*

Untuk acuan *angle* kedua, penulis menggunakan referensi dari film animasi ‘*Toy Story 1*’. Pada *shot* ini, kedekatan hubungan antara tokoh Woody dan Buzz dibantu divisualisasikan dengan menggunakan *neutral angle* yang mengimplikasikan derajat yang sama antara dua tokoh tersebut.



Gambar 3.19. Komposisi kamera *Toy Story 1*
(*Toy Story 1*)

c) Komposisi

Sebagai acuan kedua dalam hal komposisi, *shot* referensi dari adegan dalam film ‘*Toy Story*’ menggunakan teknik komposisi *balanced*. Penggunaan komposisi *balanced* pada *framing two shot* ini diterapkan dengan tujuan utama yaitu menempatkan tokoh Woody dan Buzz pada tengah – tengah *frame* agar menarik perhatian khusus para audiens dan membua dua tokoh tersebut lebih menonjol secara visual. Penggunaan komposisi ini juga seolah – olah memvisualkan kedekatan hubungan antara Woody dan Buzz.

d) *Space*

Pada acuan kedua konsep *space*, adegan dari film ‘*Toy Story 1*’ memperlihatkan penggunaan *deep space* yang digabung dengan penggunaan *surface division*. Pada *shot* ini, penggunaan *depth cue* dieksekusi dengan lumayan baik, terutama dari segi besar, posisi, dan *overlapping* objek. Dipadukan dengan penggunaan *surface division* yang seakan – akan memberikan *framing* baru pada layar yang menempatkan dua tokoh Woody dan Buzz pada sebuah kotak kecil selagi kamera bergerak secara *dolly collapse*. Penggunaan *surface division* pada acuan

ini seakan – akan memvisualkan hubungan konsiliasi yang sudah dekat antara dua tokoh tersebut.



Gambar 3.20. Pergerakan kamera *Toy Story 1*
(*Toy Story 1*)

e) Pergerakan kamera

Untuk acuan kedua dalam hal pergerakan kamera, adegan dimana Buzz dan Woody sedang melakukan interaksi asosiatif konsiliasi dalam film ‘*Toy Story*’ pun mengimplimentasikan penggunaan *collapse dolly out* pada adegan ini. Sama seperti acuan sebelumnya, tujuan utama dari penggunaan pergerakan kamera ini adalah untuk memberikan penutup *shot* terakhir film tersebut dengan dinamis.

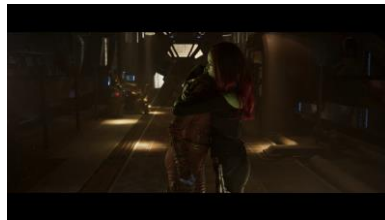


Gambar 3.21. Simplifikasi garis *shot Toy Story 1*
(*Toy Story 1*)

f) *Line*

Sebagai acuan kedua dalam konsep *line*, penyederhanaan garis pada *shot* acuan dari film ‘*Toy Story 1*’ ini menampilkan banyaknya variasi penggunaan garis horizontal, vertikal dan semi diagonal. Seperti acuan pertama, banyaknya orientasi garis yang digunakan akan menciptakan kontras yang tinggi, sehingga intensitas visual yang terlihat pun semakin kuat.

3.4.2. Guardians of The Galaxy 2

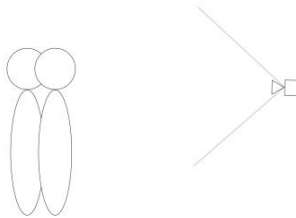


Gambar 3.22. Jarak kamera *Guardians of The Galaxy 2*
(*Guardians of The Galaxy 2*)

a) *Shot*

Sebagai acuan ketiga dari perancangan *scene 13 shot 8*, penulis memilih sebuah adegan dari film ‘*Guardians of The Galaxy 2*’, dimana pada adegan tersebut, tokoh Nebula dan Gamora berpelukan dan saling melupakan masa lalu kelam yang mereka alami. Pada adegan ini, digunakan sebuah gabungan dari *medium long shot* dan *two shot*. Penggunaan *medium long shot* pada acuan ini adalah untuk memperlihatkan dengan jelas bahasa tubuh dan ekspresi muka yang

ditampilkan kedua tokoh pada situasi tersebut. Penempatan kedua tokoh yang menciptakan *framing* sempit dari *headroom* yang tersisa sedikit pada *shot* ini seakan – akan memvisualkan kedekatan antara kedua tokoh. Sama seperti acuan – acuan sebelumnya, penggunaan *two shot* pada referensi ini memiliki tujuan agar memperlihatkan hubungan yang dekat, dimana *shot – shot* pada film ini sebelumnya kerap menempatkan kedua tokoh pada *shot* yang berbeda.



Gambar 3.23. *Angle* kamera *Guardians of The Galaxy 2*
(Dokumentasi pribadi)

b) *Angle*

Sebagai acuan *angle* ketiga dari film ‘*Guardians of The Galaxy 2*’, *angle* yang digunakan pada *shot* referensi ini adalah *neutral angle*. Sama seperti acuan *angle – angle* sebelumnya, penggunaan *neutral angle* disini digunakan untuk memeberikan kesan kepada audiens kesamaan para tokoh, seolah – olah sederajat.



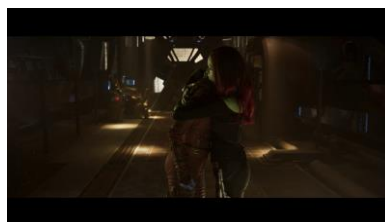
Gambar 3.24. Komposisi kamera *Guardians of The Galaxy 2*
(*Guardians of The Galaxy 2*)

c) Komposisi

Film ‘*Guardians of The Galaxy 2*’ memberikan acuan komposisi ketiga. Pada acuan ketiga ini, dua tokoh Nebula dan Gamora menjadi fokus utama pada *frame*. Hal ini dibuat mungkin dengan bantuan penggunaan komposisi *balanced* pada *frame* yang menempatkan dua tokoh tersebut pada tengah – tengah *frame*. Selain itu, penggunaan komposisi ini membantu visualisasi kedekatan interaksi sosial asosiasif antara dua tokoh tersebut.

d) *Space*

Pada acuan ketiga konsep *space*, sebuah adegan dari film ‘*Guardians of The Galaxy 2*’ menggunakan konsep *deep space*. Penggunaan *depth cue* yang baik ditunjukkan dengan perspektif, besar objek, dan benda yang saling *overlapping* di bagian *background*. Minimnya gerakan kedua tokoh pada *shot* ini dibantu dengan intensitas visual tinggi yang diciptakan oleh aspek *space*. Penggunaan *deep space* pada *shot* ini seakan – akan memvisualisasikan dalamnya hubungan yang dimiliki oleh kedua tokoh dalam film ini.



Gambar 3.25. Pergerakan kamera *Guardians of The Galaxy 2*
(*Guardians of The Galaxy 2*)

e) Pergerakan kamera

Ketiga, penggunaan pergerakan kamera dalam *shot* referensi pada film ‘*Guardians of The Galaxy 2*’, kamera menggunakan *still shot*. Penggunaan *still shot* pada *shot* referensi adalah untuk menonjolkan hubungan konsiliasi kedua tokoh Nebula dan Gamora agar menjadi fokus utama pada acuan ini.



Gambar 3.26. Simplifikasi garis *shot* *Guardians of The Galaxy 2*
(*Guardians of The Galaxy 2*)

f) *Line*

Pada acuan ketiga dalam konsep *line* untuk perancangan *scene 13 shot 8*, penyederhaan garis pada *shot* acuan dari film ‘*Guardians of The Galaxy 2*’ ini menampilkan banyaknya variasi penggunaan garis dengan orientasi yang beragam. Karena tingginya kontras yang diciptakan, maka intensitas visual yang ditampilkan oleh *shot* acuan ini pun tinggi.

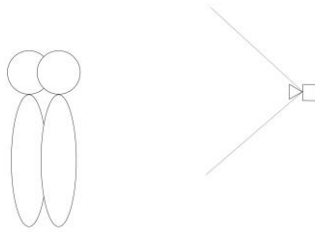
3.4.3. The Railway Man



Gambar 3.27. Jarak kamera *The Railway Man*
(*The Railway Man*)

a) *Shot*

Untuk acuan kelima, penulis menggunakan sebuah adegan dari film '*The Railway Man*'. Adegan ini menampilkan proses interaksi asosiatif konsiliasi antara tokoh Eric Lomax dan Nagase Takashi. Pada adegan ini terlihat Eric memeluk sang penyiksa dirinya pada saat masih menjadi tawanan perang. Jarak *shot* yang digunakan pada acuan ini adalah *medium long shot* dan *two shot*. *Medium long shot* digunakan pada acuan ini dengan tujuan agar memperlihatkan dengan jelas bahasa tubuh dari kedua tokoh tersebut namun audiens masih tetap bisa melihat ekspresi yang dihasilkan oleh tokoh Nagase dan Eric dengan jelas. Perpaduan *medium long shot* dengan *two shot* pada acuan ini dan penempatan tiap tokoh pun seakan – akan memvisualkan hubungan antara dua tokoh tersebut yang membaik, dimana pada *shot – shot* sebelumnya kerap menempatkan kedua tokoh tersebut pada dua *shot* yang berbeda. Elemen – elemen visual lainnya pun mendukung konteks yang ingin divisualkan dan akan dijelaskan lebih lanjut pada subbab berikut ini.



Gambar 3.28. Angle kamera *The Railway Man*
(Dokumentasi pribadi)

b) *Angle*

Untuk acuan *angle* kelima dari film ‘*The Railway Man*’, *angle* yang digunakan adalah *neutral angle*. Pada adegan ini, terlihat dengan jelas bahwa tokoh Eric sedang berbaring tidak berdaya. Penggunaan *neutral angle* pada *shot* ini adalah dengan tujuan utama yaitu untuk memerikan kesan kepada audiens kesamaan derajat dan menguatkan menguatkan koneksi antar tokoh Eric dan Nagase yang mengesampingkan masa lalu kelam mereka berdua. Dengan adanya kontras antara penggunaan *angle* pada *shot – shot* yang memvisualkan interaksi sosial disosiatif, maka dapat membuahkan hasil intensitas visual yang tinggi.



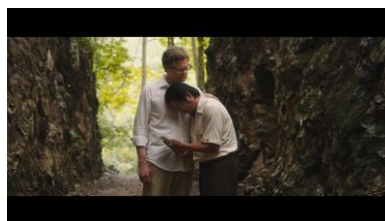
Gambar 3.29. Komposisi kamera *The Railway Man*
(*The Railway Man*)

c) Komposisi

Untuk acuan komposisi kelima, *shot* referensi dari film ‘*The Railway Man*’ menggunakan konsep komposisi *balanced*. Penggunaan komposisi *balanced* dimaksimalkan dengan penempatan dua tokoh pada tengah – tengah *frame*, dengan tujuan utama untuk memvisualkan kedekatan hubungan mereka berdua dan untuk memusatkan perhatian penonton kepada kedua tokoh yang terlihat di *frame*.

d) *Space*

Untuk acuan terakhir konsep *space* dalam perancangan *scene 13 shot 8*, penulis memilih sebuah adegan dari film ‘*The Railway Man*’. Pada *shot* acuan ini, konsep *deep space* digunakan dan dipadu dengan penggunaan *surface division*. Pada *shot* ini, penggunaan *deep space* seakan – akan ingin memperlihatkan kedalaman hubungan yang dimiliki oleh kedua tokoh ini. *Surface division* pun digunakan untuk membagi layar *frame* dan mempersempit *framing* kedua tokoh ini untuk memperlihatkan hubungan yang dekat antara kedua tokoh tersebut.



Gambar 3.30. Pergerakan kamera *The Railway Man*
(*The Railway Man*)

e) Pergerakan kamera

Sebagai acuan kelima pergerakan kamera, adegan dalam film ‘*The Railway Man*’ ini menggunakan *still shot*. Saat tokoh Eric dan Nagase berkonsultasi, penerapan *still shot* digunakan agar penonton dapat lebih merasakan momen dramatis hubungan kedua tokoh ini.



Gambar 3.31. Simplifikasi garis *shot* *The Railway Man*
(*The Railway Man*)

f) *Line*

Acuan kelima dalam konsep *line* untuk perancangan *scene 8 shot 3* ini adalah dari film ‘*The Railway Man*’. Acuan kali ini sangat didominasi dengan penggunaan garis – garis vertikalnya, dan hanya ada sedikit garis dengan orientasi yang berbeda, maka kesan affinity terkesan lebih kuat. Maka dari itu, intensitas visual yang dihasilkan dari *shot* ini tidak begitu tinggi.

3.4.4. Tabel Observasi Referensi Asosiatif

Tabel 3.2 Tabel Observasi Referensi Asosiatif

<i>Type Shot</i>	Two <i>Shot</i> , Long – Medium Long <i>Shot</i>
<i>Angle</i>	<i>Neutral</i>
Komposisi	Balance
<i>Space</i>	<i>Deep Space</i>
Camera Movement	Static, Collapse Dolly
<i>Line</i>	Vertikal, Diagonal

a) Jarak kamera

Setelah penulis selesai mengobservasi acuan – acuan film yang menampilkan interaksi sosial asosiatif konsiliasi, penulis menemukan kerapnya digunakan sebuah *shot* yang menampilkan dua tokoh bersama – sama dalam sebuah frame atau sering disebut *two shot*. *Two shot* tersebut kerap digabungkan dengan jarak *long shot* ataupun *medium shot* yang bergantung pada kebutuhan film tersebut. Penggunaan *two shot* pada acuan – acuan tersebut digunakan untuk memperlihatkan dua orang tokoh yang menyudahi konflik dari hubungan mereka dan mengesampingkan perbedaan.

b) Angle

Setelah penulis melakukan observasi pada acuan – acuan film yang menampilkan interaksi sosial asosiatif konsiliasi, penulis menemukan bahwa kerap digunakan *neutral angle* pada *shot – shot* yang menampilkan interaksi sosial tersebut. Penggunaan *neutral angle* pada acuan – acuan ini

digunakan untuk memvisualkan hubungan kedua tokoh tersebut yang sederajat satu sama lain. Sesuai dengan konteks interaksi sosial asosiatif konsiliasi.

c) Komposisi

Dalam observasi acuan pada film – film yang dipilih, penulis menemukan bahwa untuk merancang komposisi pada *shot* yang memvisualkan interaksi sosial asosiatif konsiliasi, kerap digunakan tipe komposisi *balance*. Tipe komposisi ini kerap digunakan pada acuan dengan tujuan untuk memvisualkan kedua tokoh yang sederajat dan tidak ada yang dominan antara satu dengan yang lain.

d) Space

Pada acuan – acuan yang menampilkan interaksi sosial asosiatif konsiliasi, penulis menemukan kerapnya digunakan *deep space* pada *shot – shot* acuan tersebut. Penggunaan *deep space* pada *shot – shot* acuan tersebut dipakai seakan – akan untuk memvisualkan kedalaman hubungan yang dimiliki oleh kedua tokoh tersebut.

e) Pergerakan kamera

Dalam observasi acuan – acuan diatas, penulis menemukan minimnya pergerakan kamera. Selain penggunaan *still shot*, penulis menemukan penggunaan pergerakan kamera *collapse dolly out*. Pergerakan ini kerap digunakan menjadi finalisasi sebuah *scene*.

f) Line

Sebagai bagian observasi acuan pada adegan dalam film – film diatas yang memvisualkan interaksi sosial asosiatif konsiliasi, penulis menemukan seringkali digunakan kontras dalam penggunaan orientasi garis pada *shot – shot* ini untuk meningkatkan intensitas visual yang digunakan. Orientasi garis yang kerap digunakan pada acuan – acuan ini adalah agris vertikal dan diagonal.

3.5. Proses Perancangan

Sesuai dengan batasan masalah pada penulisan skripsi ini, dan observasi acuan, penulis akan merancang tiga *shot*, yaitu *scene 7 shot 3*, *scene 7 shot 4*, dan *scene 9 shot 9*. *Scene 7 shot 3* dan *8.4* merupakan *shot* yang akan memvisualkan interaksi sosial disosiatif konflik. Sedangkan *scene 9 shot 9* akan memvisualkan interaksi sosial asosiatif konsiliasi.

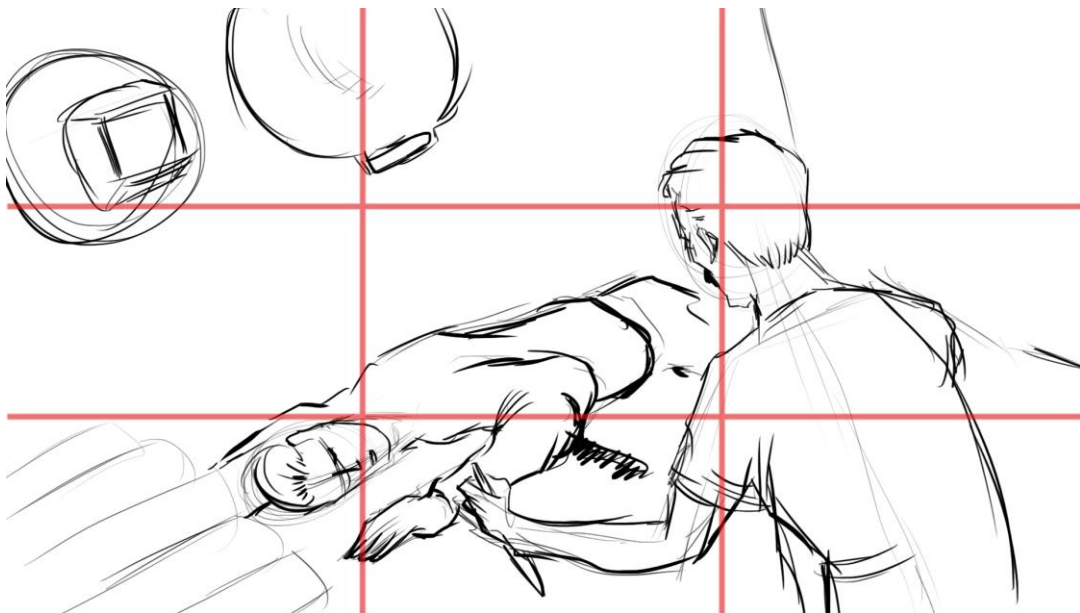
3.5.1. Perancangan *Scene 7 shot 3* dan *shot 4*

Scene 7 shot 3 dan *shot 4* adalah *shot* yang memperlihatkan interaksi sosial disosiatif antara Tedjo dan Rudolf. Pada adegan ini, Tedjo yang seorang Warga Negara Indonesia, mendapati seorang tentara Belanda terkapar pingsan di dalam warung tua miliknya. Perbedaan dari dua *shot* ini adalah pada *scene 7 shot 3*, *shot* akan memfokuskan perhatian kepada Tedjo, lalu pada *scene 7 shot 4*, *shot* akan memfokuskan perhatian kepada Rudolf yang terbaring. Proses perancangan akan berbasis dari tabel observasi acuan yang sudah dirinci pada tabel dibawah ini.

Tabel 3.3 Tabel basis observasi scene disosiatif

	<i>Scene 7 shot 3</i>	<i>Scene 7 shot 4</i>
<i>Type Shot</i>	<i>Medium – Medium Close Up Shot</i>	<i>Medium – Close Up Shot</i>
<i>Angle</i>	<i>Low Angle</i>	<i>High Angle</i>
<i>Komposisi</i>	<i>Rule of Third</i>	<i>Balanced</i>
<i>Space</i>	<i>Deep Space</i>	<i>Flat Space</i>
<i>Camera Movement</i>	Static, Handheld, Dolly	Static
<i>Line</i>	Vertikal, Diagonal	Vertikal, Diagonal

3.5.1.1. Eksplorasi 1



Gambar 3.32. Eksplorasi pertama *scene 7 shot 3*
(Dokumentasi Pribadi)



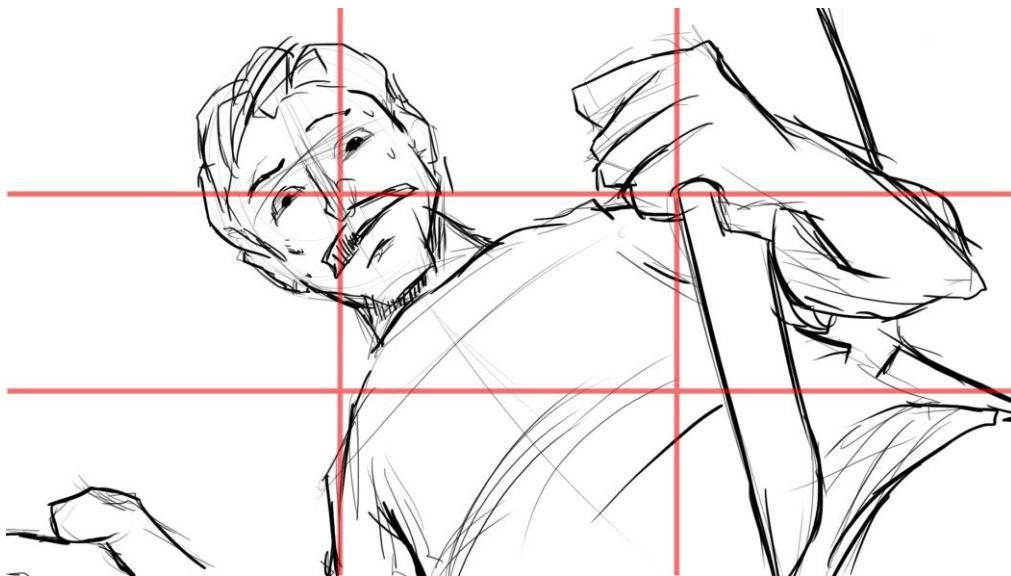
Gambar 3.33. Eksplorasi pertama *scene 7 shot 4*
(Dokumentasi Pribadi)

Tabel 3.4 Tabel eksplorasi pertama scene disosiatif

	Eksplorasi pertama dari <i>Scene 7 shot 3</i>	Eksplorasi pertama dari <i>Scene 7 shot 4</i>
<i>Type Shot</i>	<i>Over the shoulder shot</i>	<i>Medium – Close Up Shot</i>
<i>Angle</i>	<i>Extreme high angle</i>	<i>High angle + dutch tilt</i>
Komposisi	<i>Rule of Third</i>	<i>Balanced</i>
<i>Space</i>	<i>Deep Space</i>	<i>Flat Space</i>
<i>Camera Movement</i>	Handheld	Static
<i>Line</i>	Vertikal, Diagonal	Diagonal

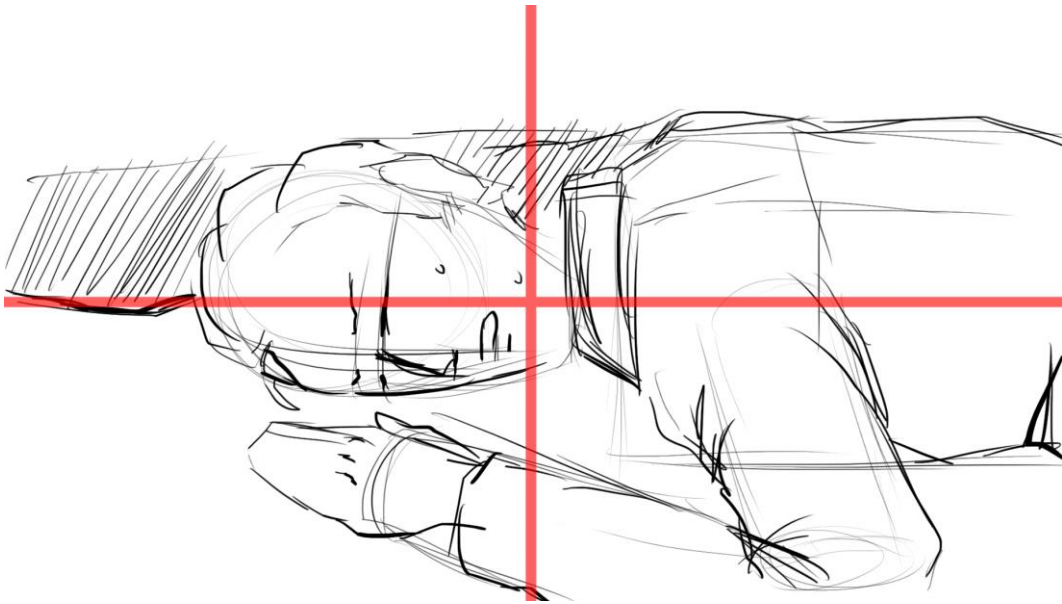
Sketsa di atas adalah tahap awal visualisasi interaksi sosial disosiatif konflik. Disini penulis masih berada pada tahap awal percobaan, mencoba penggabungan *over the shoulder shot* dengan *extreme high angle* agar dapat memperlihatkan situasi dari sudut pandang Tedjo, dan mencoba penggunaan *dutch tilt* pada *scene 7 shot 4* agar mendapatkan garis penyederhanaan yang diinginkan. Namun, penggunaan *extreme high angle* pada *over the shoulder shot* pada *scene 7 shot 3*, tidak memungkinkan untuk memperlihatkan ekspresi wajah Tedjo kepada penonton.

3.5.1.2. Eksplorasi 2



Gambar 3.34. Eksplorasi kedua *scene 7 shot 3*

(Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3.35. Eksplorasi kedua *scene 7 shot 4*
(Dokumentasi Pribadi)

Tabel 3.5 Tabel eksplorasi kedua scene disosiatif

	Eksplorasi kedua dari <i>Scene 7 shot 3</i>	Eksplorasi kedua dari <i>Scene 7 shot 4</i>
<i>Type Shot</i>	<i>Medium – Medium Close Up Shot</i>	<i>Medium – Close Up Shot</i>
<i>Angle</i>	<i>Extreme low Angle</i>	<i>High Angle</i>
Komposisi	<i>Rule of Third</i>	<i>Balanced</i>
<i>Space</i>	<i>Deep Space</i>	<i>Flat Space</i>
Camera Movement	Static, Handheld,	Static
<i>Line</i>	Vertikal, Diagonal	Horizontal

Percobaan kedua dengan mengoreksi *angle*, komposisi dan kejelasan jarak pengambilan gambar. Pada eksplorasi *scene 7 shot 3* yang kedua, jarak *shot* dan *angle* yang digunakan sudah lumayan menangkap ekspresi Tedjo ketika bimbang harus membunuh atau tidak, namun, *extreme low angle* yang digunakan pada *shot* ini mengakibatkan tidak bisa maksimalnya penggunaan konsep ruang pada *shot* ini. *Deep space* yang diinginkan pun tidak bisa terrealisasikan. Pada eksplorasi *scene 7 shot 4* yang ke 2, ada perbaikan *angle* dimana penggunaan *high angle* digunakan secara moderat, namun jarak pengambilan gambar masih belum sesuai dengan referensi yang ada.

3.5.1.3. Rancangan Final



Gambar 3.36. Rancangan final *scene 7 shot 3*

(Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3.37. Rancangan final *scene 7 shot 4*
(Dokumentasi Pribadi)

Tabel 3.6 Tabel finalisasi scene disosiatif

	Finalisasi dari <i>Scene 7 shot 3</i>	Finalisasi dari <i>Scene 7 shot 4</i>
<i>Type Shot</i>	<i>Medium – Medium Close Up Shot</i>	<i>Medium – Close Up Shot</i>
<i>Angle</i>	<i>Low Angle</i>	<i>Neutral</i>
Komposisi	<i>Rule of Third</i>	<i>Balanced</i>
<i>Space</i>	<i>Deep Space</i>	<i>Flat Space</i>
Camera Movement	Handheld	Static
<i>Line</i>	Vertikal, Diagonal	Horizontal

Pendekatan pertama yang dilakukan untuk memfinalisasikan *scene 7 shot 3* adalah menetapkan jarak *shot* pada medium close up *shot* dan penggunaan komposisi rule of third. Penggunaan komposisi ini digunakan dengan tujuan agar tercipta look room dari tokoh Tedjo. Posisi *framing* tokoh Tedjo juga diatur sedemikian rupa agar bisa menggunakan konsep *deep space* dengan betul sebagai alat *surface division*. Pada *shot* ini, *surface division* digunakan dengan tujuan agar memberi *framing* lebih pada tokoh Tedjo, dengan tujuan memberi kesan bahwa Tedjo tidak ingin melewati batas tersebut untuk membunuh. Dominasi penggunaan garis berorientasi diagonal digunakan dengan tujuan agar menambah kedinamisan pada visual. Banyaknya garis dengan orientasi – orientasi berbeda pun menambah kontras dan menaikkan intensitas visual yang dihasilkan.

Lalu untuk finalisasi *scene 7 shot 4* penulis merancang *shot* yang merupakan *choker close up*. Tujuan utama dari *shot* ini adalah membiarkan tokoh Rudolf yang menjadi fokus utama. Didukung dengan penggunaan komposisi balanced yang menempatkan tokoh Rudolf ditengah – tengah *frame*. Penggunaan *choker close up shot* digunakan untuk mendukung penggunaan konsep *flat space* agar bertolak belakang dengan penggunaan pada *scene 7 shot 3*. Tujuan utama *scene 7 shot 3* adalah penggunaan aspek – aspek visual yang hampir semuanya bertolak belakang dengan *scene 7 shot 3*. Ini dilakukan dengan tujuan untuk menaikkan intensitas visual dengan memberi kesan kontras yang tinggi pada kedua *shot* ini.

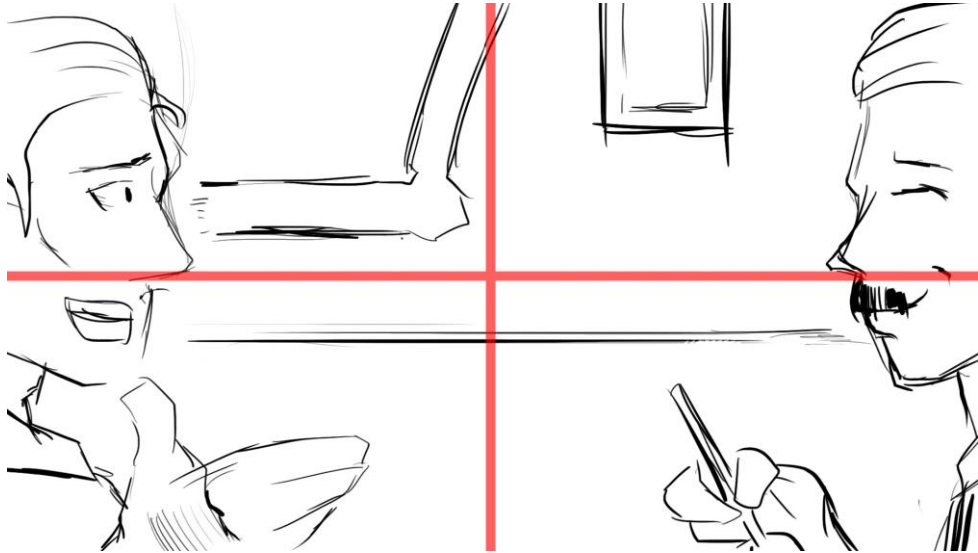
3.5.2. Perancangan Scene 9 shot 9

Scene 9 shot 9 adalah *shot* yang memvisualkan interaksi sosial asosiatif konsiliasi antara dua tokoh Tedjo dan Rudolf. Pada *shot* ini, Tedjo dan Rudolf di masa depan sudah berdamai atas apa yang terjadi antara dua Negara mereka di masa lalu. Proses perancangan akan berbasis dari tabel observasi acuan yang sudah dirinci pada tabel dibawah ini.

Tabel 3.7 Tabel basis observasi scene asosiatif

<i>Type Shot</i>	Two Shot, Long – Medium Long Shot
<i>Angle</i>	<i>Neutral</i>
Komposisi	Balance
<i>Space</i>	<i>Deep Space</i>
Camera Movement	Static, Collapse Dolly
<i>Line</i>	Vertikal, Diagonal

3.5.2.1. Eksplorasi 1



Gambar 3.38. Eksplorasi pertama *scene 9 shot 9*
(Dokumentasi Pribadi)

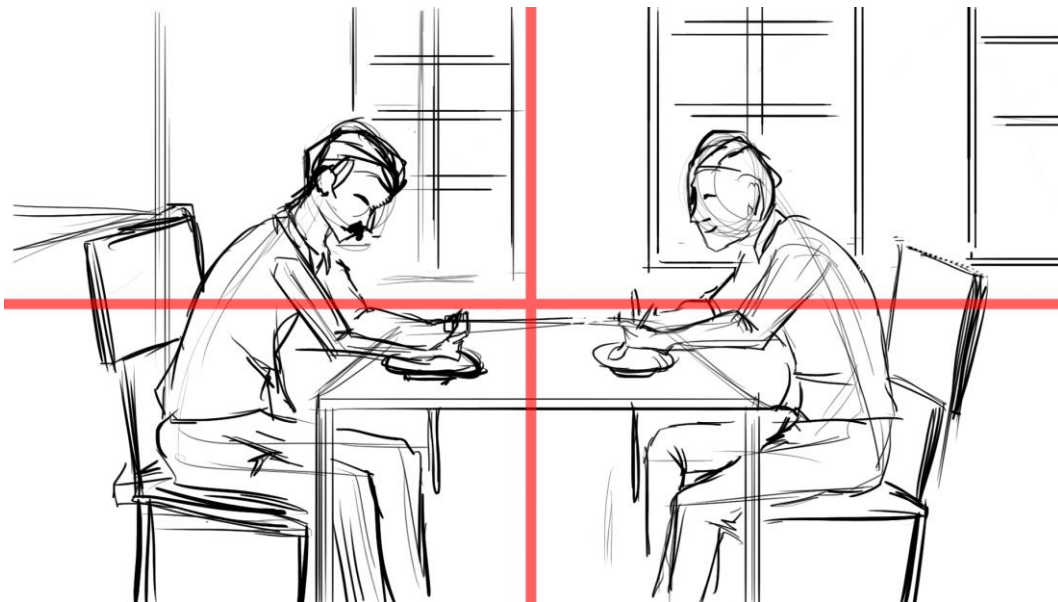
Tabel 3.8 Tabel eksplorasi pertama *scene* asosiatif

<i>Type Shot</i>	<i>Two Shot, Close up Shot</i>
<i>Angle</i>	<i>Neutral</i>
Komposisi	Balance
<i>Space</i>	<i>Flat Space</i>
Camera Movement	Static
<i>Line</i>	Vertikal, horizontal

Sketsa di atas adalah tahap awal visualisasi interaksi sosial asosiatif konsiliasi yang dilakukan oleh kedua tokoh Tedjo dan juga Rudolf. Disini penulis masih berada pada tahap awal percobaan yang sedang mencoba merancang *shot* menggunakan jarak *shot* close up, *neutral angle*, dan

komposisi balanced. Namun, *space* yang terlihat pada acuan pertama ini terkesan terlalu *flat* dan penulis merasa bahwa audiens akan sulit menentukan dimana mereka harus memberi perhatian pada layar karena jarak yang jauh antara kedua tokoh.

3.5.2.2. Eksplorasi 2



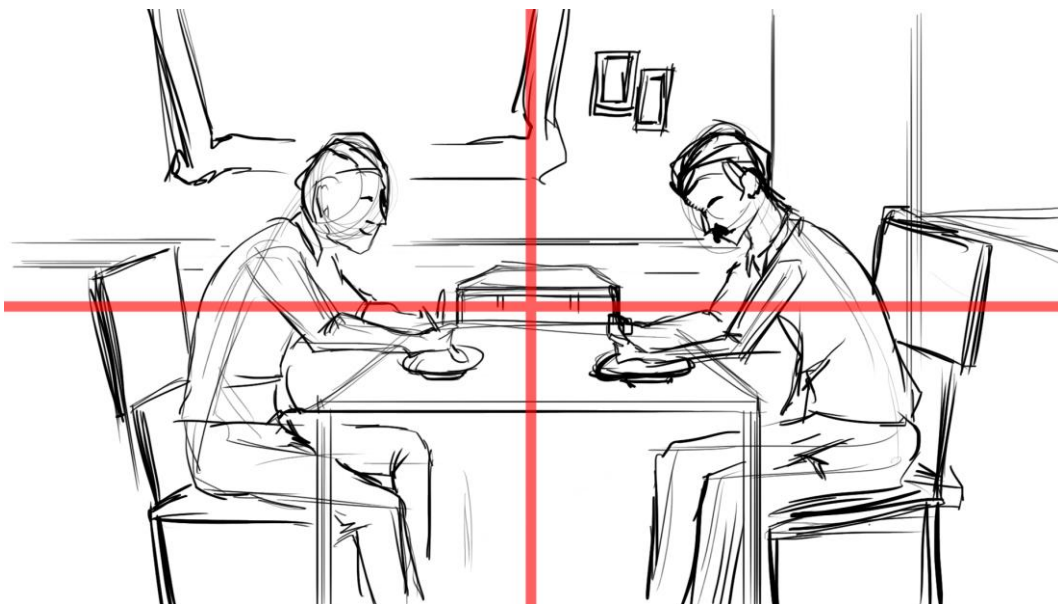
Gambar 3.39. Eksplorasi kedua *scene 9 shot 9*
(Dokumentasi Pribadi)

Tabel 3.9 Tabel eksplorasi pertama scene asosiatif

<i>Type Shot</i>	Two Shot, Long – Medium Long Shot
<i>Angle</i>	<i>Neutral</i>
Komposisi	Balance
<i>Space</i>	<i>Deep Space</i>
Camera Movement	Static, Collapse Dolly
<i>Line</i>	Vertikal, Diagonal

Pada percobaan kedua diatas, jarak *shot* sudah mengalami perbaikan dengan menggunakan medium long *shot*. Penggunaan *angle*, komposisi balance dan konsep garis pun sudah membantu. Namun, ruang yang terlihat masih terlalu *flat* karena *depth cue* yang beum dimaksimalkan dengan baik sehingga intensitas visual yang diinginkan beum tercapai.

3.5.2.3. Rancangan Final



Gambar 3.40. Rancangan final *scene 9 shot 9*
(Dokumentasi Pribadi)

Tabel 3.10 Tabel rancangan final *scene 9 shot 9*

<i>Type Shot</i>	Two Shot, Long – Medium Long Shot
<i>Angle</i>	<i>Neutral</i>
Komposisi	Balance
<i>Space</i>	<i>Deep Space</i>
Camera Movement	Collapse Dolly
<i>Line</i>	Vertikal, Diagonal

Gambar diatas merupakan finalisasi *scene 9 shot 9*. Penerapan *Deep space* yang dari acuan – acuan sebelumnya belum teratasi kini sudah bukan masalah karena pada *shot* ini, jarak *shot* medium long *shot* yang digunakan secara bersamaan dengan *neutral angle* memberikan kesan kedalaman yang lebih kuat. Didukung oleh banyaknya variasi orientasi garis – garis yang dapat menaikkan intensitas visual.