Hak cipta dan penggunaan kembali:

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

Copyright and reuse:

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

BAB III

METODOLOGI

3.1. Gambaran Umum

Tugas akhir mengenai perancangan *shot* untuk animasi pendek berjudul Tarman: Dendam Kesumat. Animasi pendek ini bergenre action, menggunakan teknik animasi 3 dimensi, serta berdurasi kurang lebih 3 menit. Pembuatan animasi pendek ini melibatkan 5 orang termasuk penulis, dan penulis bertanggungjawab dalam merancang *shot* untuk Tarman: Dendam Kesumat, selain dalam merancang *shot*, penulis juga bertanggungjawab atas modelling karakter.

Pada laporan ini penulis akan membahas bagaimana cara merancang *shot* yang digunakan dalam animasi Tarman: Dendam Kesumat. Perancangan *shot* ini digunakan sangat penting dilakukan agar pesan yang ingin disampaikan animator dapat tersampaikan kepada penonton dan tulisan ini dikhususkan untuk merancang *shot* yang dapat menciptakan ketegangan dalam penonton pada scene pertarungan.

Hasil akhir dari proses pembuatan *shot* ini akan digunakan untuk animasi Tarman: Dendam Kesumat, serta menjadi syarat kelulusan.

3.1.1. Sinopsis

Cerita Tarman mengambil tempat pada suatu tempat di daerah Banten pada abad ke 15. Pada saat itu hiduplah seorang budak tani bernama Tarman, ia tinggal bersama seorang istri yang bernama Siti. Namun naas suatu kejadian menimpa

Perancangan Shot Pada..., Stanislaus Dennis, FSD UMN, 2018

hidupnya. Terjadi suatu krisis pangan yang dimana menyebabkan pemberontakan dimana-mana. Desa tempat Tarman tinggal merupakan salah satu penyimpanan padi yang dimiliki oleh tuan tanahnya sehingga menyebabkan desanya diserang oleh sesama saudaranya yang kelaparan.Dalam tragedi itu Tarman mendapati istrinya terbunuh oleh salah seorang diantara para penyerang itu. Tarman berusaha membunuh orang tersebut, tetapi ia kalah jumlah sehingga membuatnya kalah.

Mendapati semuanya telah hangus terbakar oleh api, Tarman yang frustasi memasuki sebuah hutan. Di dalam hutan yang gelap itu Tarman bertekad untuk mengejar dan membalaskan dendam kepada orang yang telah menghancurkan hidup damai dan merenggut nyawa istrinya. Sejak saat itu ia menjadi fokus pada pendiriannya dan mulai mencari keberadaan orang yang telah merusak hidupnya. Dimulai dari satu hingga beberapa nyawa melayang ditengah pencariannya.

Namun roda kehidupan terus berputar. Mendapati dirinya menjadi sosok yang mengerikan, Jaka orang yang telah menghancurkan hidup Tarman telah menjadi sosok yang berakal budiman serta berpegang teguh pada kepercayaannya. Hingga akhirnya mereka dipersatukan di tempat awal mereka bertemu. Jaka yang tak bisa melupakan sosok orang yang telah ia hancurkan hidupnya mencoba meminta maaf kepadanya, namun Tarman tak memiliki pemikiran yang sama. Dendam dan amarah telah menyelimuti hatinya. Mereka pun bertarung sengit hingga Jaka akhirnya mampu menguasai pertarungan. Di saat Jaka lengah dan hendak menolong Tarman amarahnya semakin memuncak. Tarman menebas dan membunuh Jaka.

Perancangan Shot Pada..., Stanislaus Dennis, FSD UMN, 2018

3.1.2. Posisi Penulis

Penulis bekerja sebagai *director* dalam tim serta merancang *shot* yang dibutuhkan dalam animasi pendek Tarman: Dendam Kesumat.

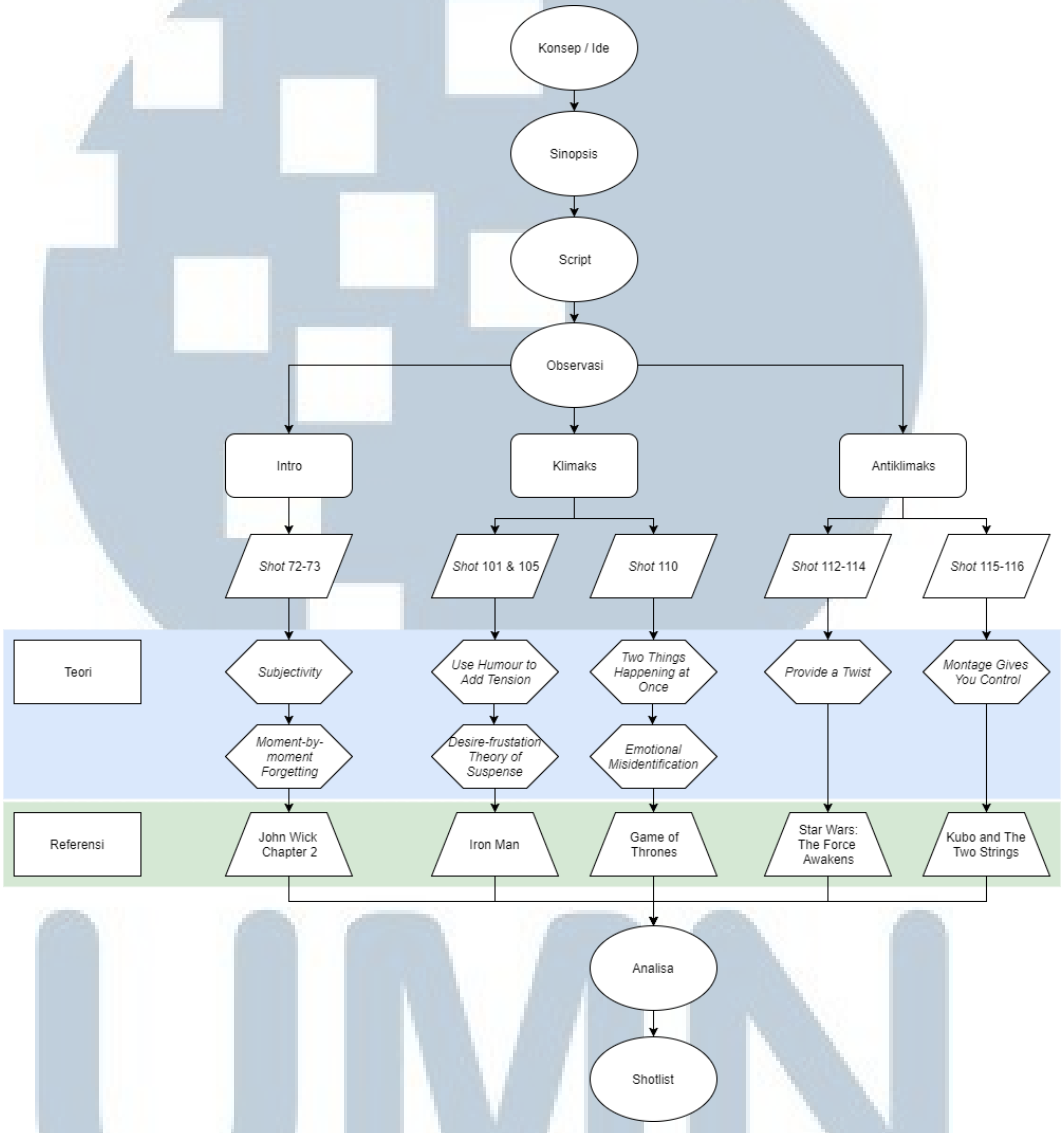
Pada tahapan pra-produksi penulis bekerja sebagai perancang *shot*. Dalam proses tersebut penulis menemui berbagai kendala menyesuaikan antara cerita, karakter, pergerakkan karakter, serta *environment* yang belum ada kepastian, hingga akhirnya cerita dapat diselesaikan dengan mengambil waktu pada abad ke 15 di daerah Banten, karakter seorang budak tani yang sesuai dengan zaman itu, pergerakkan karakter menggunakan silat cimande, serta *environment* yang telah dibuat berdasarkan riset yang dilakukan.

Pada tahap produksi berlangsung, kami membuat *animatic* terlebih dahulu untuk meyakinkan kami bahwa penonton mengerti jalan cerita animasi kami dari awal hingga akhir. Selain itu memastikan mereka mengerti maksud dan tujuan kami pada tiap *shot*, penulis juga memastikan bahwa penonton merasakan ketegangan (*suspense*) yang menjadi tujuan dari tulisan ini.

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

Perancangan Shot Pada..., Stanislaus Dennis, FSD UMN, 2018

3.2. Tahapan Kerja



Gambar 3.1. Bagan Proses Perancangan

(dokumentasi pribadi)

Dalam proses pengerjaannya, konsep dibahas bersama dengan tim, yang akhirnya diolah hingga menjadi sinopsis, dan akhirnya menjadi script. Setelah script selesai penulis melakukan observasi yang diperlukan untuk merancang *shot* animasi

Perancangan Shot Pada..., Stanislaus Dennis, FSD UMN, 2018

“Tarman: Dendam Kesumat”. Setelah itu dilanjutkan dengan proses analisa untuk mendapatkan hasil akhir yang ingin dicapai.

3.3. Acuan

Pada animasi pendek Tarman: Dendam Kesumat penulis menginginkan animasi ini menjadi animasi yang menarik dan mempunyai ciri khas tersendiri. Kami menginginkan animasi pendek ini menampilkan ironi yang terjadi pada diri Tarman, namun dalam tulisan ini penulis ingin menghadirkan ketegangan saat Tarman membalaskan dendamnya. Penulis sebagai perancang *shot* dituntu untuk bisa menciptakan visualisasi animasi pendek ini dengan gambaran visual yang tepat dan menarik. Dalam hal ini penulis banyak menonton beberapa film yang berhasil menciptakan ketegangan dalam diri penonton.

Penulis menggunakan beberapa teori sebagai acuan dalam menciptakan ketegangan dalam diri penonton. Penulis juga telah mendapatkan berbagai macam penggunaan *shot* dari berbagai film.

3.3.1. John Wick Chapter 2

Gambar 3.2. Penggunaan *subjectivity* dalam John Wick Chapter 2

(John Wick Chapter 2, 2017)

Dalam adegan ini, bercerita tentang John dan Cassian yang berada di dalam kereta dan berusaha saling membunuh. Chad Stahelski menggunaan *subjectivity* dalam menciptakan ketegangan pada adegan ini. Ia menggunakan pengulangan antara

Perancangan Shot Pada..., Stanislaus Dennis, FSD UMN, 2018

sudut pandang Cassian dengan sudut pandang John, Stahelski menggunakan ini untuk menunjukkan kepada penonton adanya 2 sudut pandang yang berbeda. Cassian ingin membunuh John untuk balas dendam atas kematian bosnya, sedangkan John tidak ingin terbunuh olehnya karena ia ingin balas dendam kepada Aurelio yang menjebaknya.

Gambar 3.3. Penggunaan *subjectivity* dalam John Wick Chapter 2

(John Wick Chapter 2, 2017)

Pada gambar 3.3. Stahelski menggunakan *rack focus* dengan *eye level*, serta mengatur komposisinya menggunakan *rule of third*. Ia sengaja menggunakan *rack focus* untuk menunjukkan John yang sedang berlari dan tidak memperhatikan sekitarnya, hingga ia sadar ada Cassian yang mengikutinya.

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

Perancangan Shot Pada..., Stanislaus Dennis, FSD UMN, 2018

Gambar 3.4. Penggunaan *subjectivity* dalam John Wick Chapter 2

(John Wick Chapter 2, 2017)

Selanjutnya pada gambar 3.5. Stahelski menggunakan *medium shot dengan eye level*, serta menggunakan *balanced composition*. Hal ini ditujukan dengan tujuan menunjukkan ekspresi Casian yang membuntuti John, beserta dengan ekspresi orang di sekitarnya yang tidak sadar atas apa yang akan terjadi.

Gambar 3.5. Penggunaan *subjectivity* dalam John Wick Chapter 2

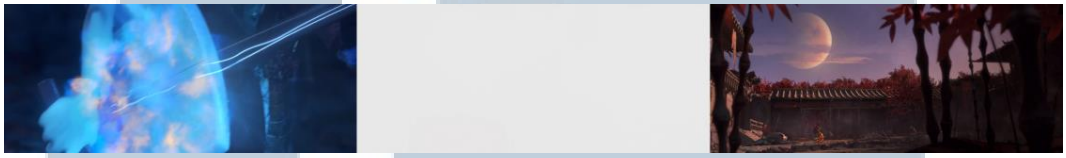
(John Wick Chapter 2, 2017)

Selanjutkan ia menggunakan *medium shot* kembali, dengan *eye level*, dan menggunakan *rule of third*. Ia ingin memfokuskan penonton pada John yang

Perancangan Shot Pada..., Stanislaus Dennis, FSD UMN, 2018

sedang melihat Casian, serta keadaan sekitarnya yang tidak mengetahui apa-apa. Hal inilah yang membuat penonton merasakan *suspense* dari perasaan gelisah apa yang akan terjadi selanjutnya.

3.3.2. Kubo and The Two Strings



Gambar 3.6. Potongan adegan montase dalam Kubo and The Two Strings

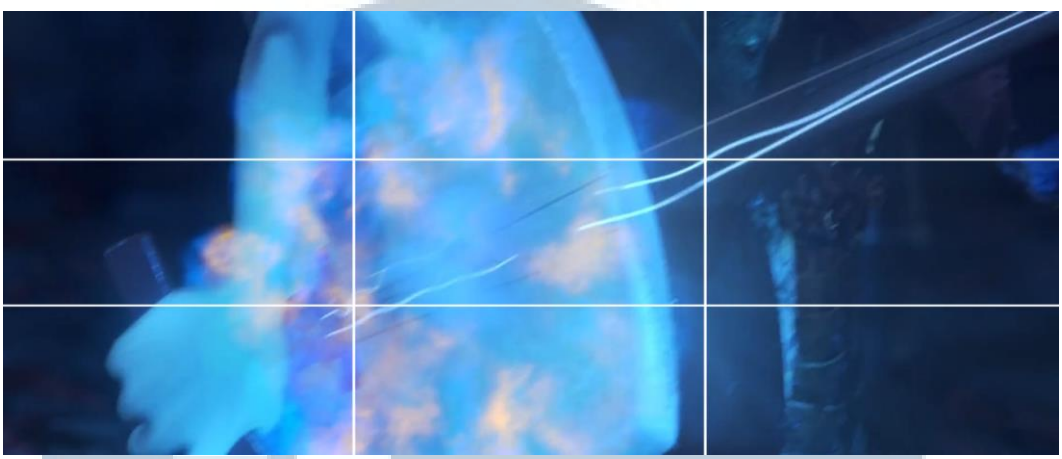
(Kubo and The Two Strings, 2016)

Animasi *Kubo and The Two Strings* garapan sutradara Travis Knight ini menggunakan montase dalam adegan ini. Dalam adegan ini menceritakan Bibi Kubo yang ini membunuh Ibu Kubo, Knight memilih mengaplikasikan *montage gives you control*. Daripada menampilkan adegan sadis, ia menggunakan montase untuk menggantikannya. Ia membuat penonton tegang dengan cara memainkan timing apakah yang akan terjadi dengan Ibunya, namun akhirnya penonton tahu setelah ia memberikan *shot* dimana kubo sudah duduk pasrah.

Knight menggunakan *close up* dengan *eye level*, dengan komposisi *rule of third*, ia menggunakan ini untuk menunjukkan serangan terakhir yang dilancarkan oleh Kubo.

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

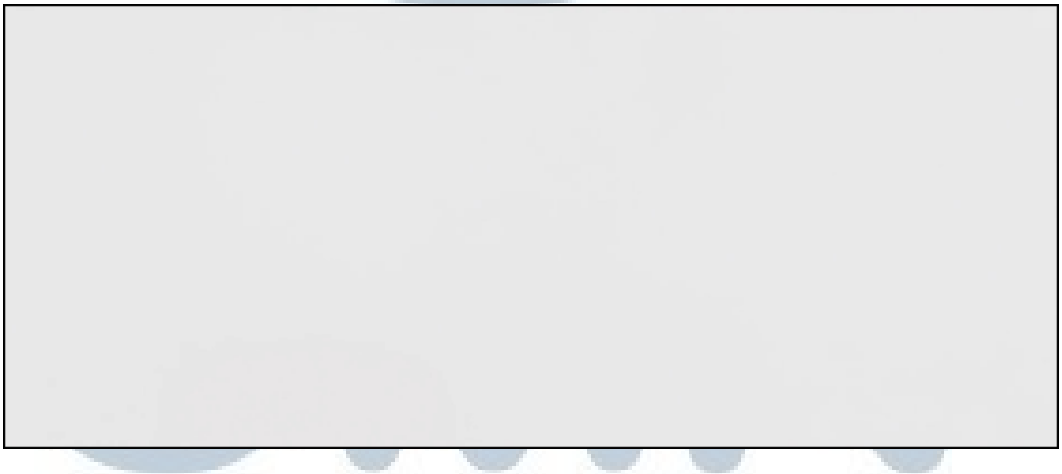
Perancangan Shot Pada..., Stanislaus Dennis, FSD UMN, 2018



Gambar 3.7. Potongan adegan montase dalam Kubo and The Two Strings

(Kubo and The Two Strings, 2016)

Lalu ia menyambungnya dengan transisi *fade to white* (gambar .3.8.), dan berakhir dengan gambar 3.9., dengan tujuan membuat penonton sendiri yang membayangkan apa yang terjadi.



Gambar 3.8. Transisi *fade to white* Kubo and The Two Strings

(Kubo and The Two Strings, 2016)

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

Gambar 3.9. Potongan adegan montase dalam Kubo and The Two Strings

(Kubo and The Two Strings, 2016)

3.3.3. Iron Man

Gambar 3.10. Potongan *shot* dalam Iron Man

(Iron Man, 2008)

Dalam Iron Man (2008) garapan Jon Favreau, Jon membuat Tony kehilangan arc reactor yang mengakibatkan tidak berdayanya Tony tanpa arc reactornya. Ia menggunakan *humour to add tension* dengan menggunakan *medium close up* dengan *eye level*, serta menggunakan komposisi *rule of third*. Ia menggunakan *shot* ini untuk memvisualisasikan ketidakberdayaan Tony melalui wajahnya yang pucat serta raut wajahnya.

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

Perancangan Shot Pada..., Stanislaus Dennis, FSD UMN, 2018

Gambar 3.11. Potongan *shot* dalam Iron Man

(Iron Man, 2008)

Namun ia menggunakan eye level karena tidak ingin menggambarkan keadaan Tony sedang lemah. Karena pada akhirnya Tony berhasil meraih *arc reactor* dengan dibantu robotnya. Hal ini mampu membuat penonton merasakan ketegangan dengan mempermainkan perasaan simpati penonton terhadap Tony yang tidak berdaya.

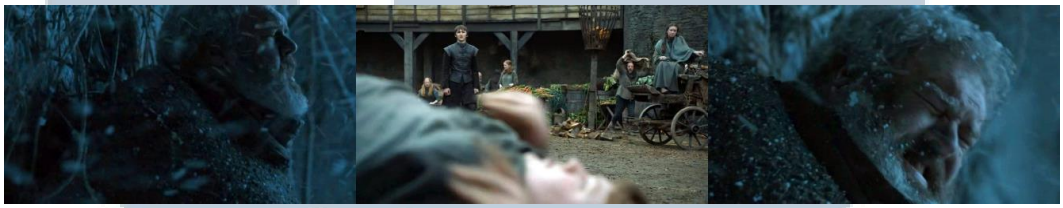
Gambar 3.12. Potongan *shot* dalam Iron Man

(Iron Man, 2008)

Perancangan Shot Pada..., Stanislaus Dennis, FSD UMN, 2018

3.3.4. Game of Thrones

Penulis mengambil refrensi dari sebuah *television series* yang berjudul *Game of Thrones*, pada season 6 episode 5 Jack Bender. Seperti memberikan bumbu, Bender mengaplikasikan *two things happening at once* ketika Bran, Hodor, dan Meera ingin melarikan diri dari kejaran *White Walker*. Namun Hodor terpaksa ditinggalkan untuk menahan pintu agar Meera dan Bran dapat kabur.

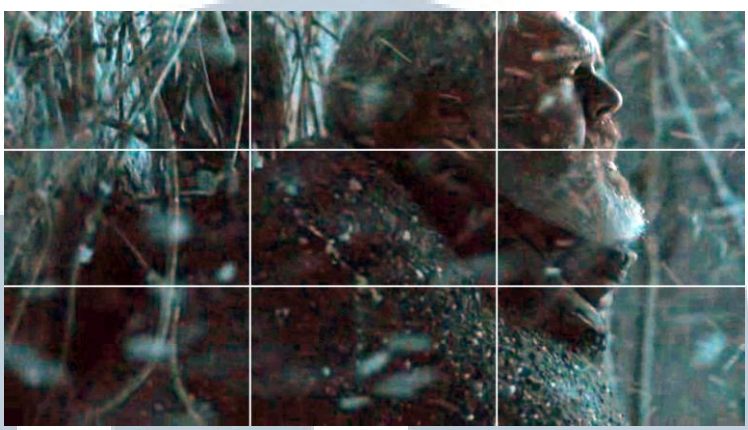


Gambar 3.13. Potongan adegan dalam Game of Thrones
(Game of Thrones, 2016)

Yang membuat *shot* ini menarik adalah bagaimana Bender membuat penonton memberikan simpatinya terhadap Hodor yang menahan pintu agar Bran & Meera dapat melarikan diri dari kejaran *white walker*. Bender berhasil membuat adegan yang menegangkan sekaligus mengharukan, ia melakukannya dengan cara menyisipkan adegan masa lalu ketika Hodor masih dapat berbicara dengan normal, yang mengungkapkan bahwa seluruh hidup Hodor berperan untuk menyelamatkan Bran, hingga akhirnya ia tewas mengorbankan diri.

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

Perancangan Shot Pada..., Stanislaus Dennis, FSD UMN, 2018



Gambar 3.14. Potongan adegan dalam Game of Thrones
(Game of Thrones, 2016)

Bender menggunakan *medium close up*, dengan *eye level*, serta menggunakan *rule of third*. Ia ingin menciptakan suasana dimana penonton dapat merasakan apa yang Hodor rasakan ketika menahan pintu tersebut, agar Bran dan Meera dapat melarikan diri dari kejaran *white walker*.

Gambar 3.15. Potongan adegan dalam Game of Thrones
(Game of Thrones, 2016)

Untuk menarik simpati penonton terhadap Hodor, Bender menyisipkan flashback masa lalu Hodor. Bender menggunakan *rack focus* untuk memperlihatkan hodor yang kejang, lalu memfokuskan kamera kepada Bran yang

Perancangan Shot Pada..., Stanislaus Dennis, FSD UMN, 2018

sadar bahwa takdir Hodor adalah untuk berkorban demi Bran. Ia menggunakan *eye level* dan *rule of third*.

Gambar 3.16. Potongan adegan dalam Game of Thrones
(Game of Thrones, 2016)

Berlanjut ke *shot* berikutnya, Bender menggunakan *close up* dan *eye level*, untuk memperlihatkan ekspresi Hodor yang berusaha keras menahan pintunya. Hal ini digunakan untuk mengganggu fokus penonton yang membuat perasaan mereka campur aduk, sehingga menimbulkan *suspense.*

3.3.5. Star Wars: The Force Awakens

Gambar 3.17. Potongan adegan dalam Star Wars: The Force Awakens
(Star Wars: The Force Awaken, 2015)

Perancangan Shot Pada..., Stanislaus Dennis, FSD UMN, 2018

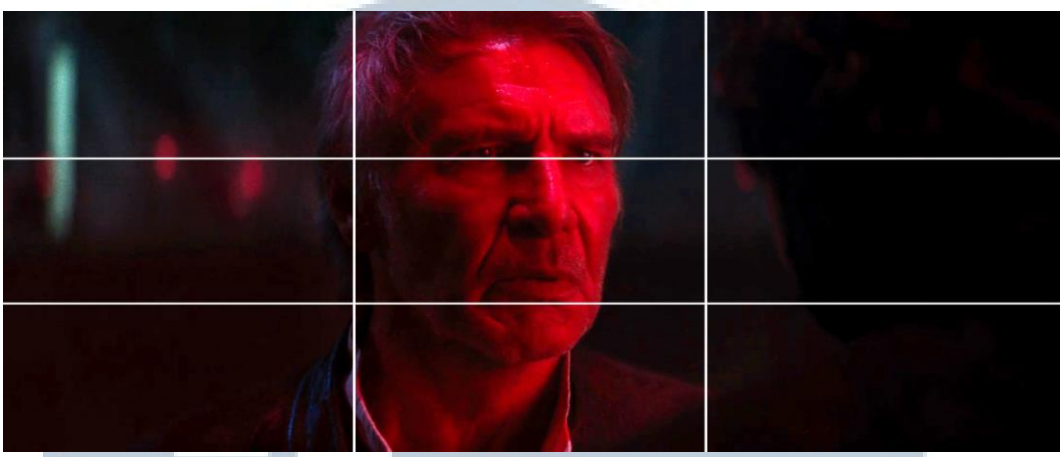
Dalam *Star Wars: The Force Awakens* ini, Abrams menggunakan *provide a twist* untuk mempermainkan perasaan tegang penonton. Dalam adegan ini Han Solo yang ingin membujuk Kylo Ren untuk kembali, namun yang menjadi inti dari adegan ini adalah bagaimana Abrams menciptakan suasana yang mampu memancing ekspektasi penonton, dengan cara menggambarkan Kylo Ren yang mulai terbujuk, lalu menghancurkannya ekspektasi penonton seketika dengan cara membunuh Han Solo.

Gambar 3.18. Potongan adegan dalam Star Wars: The Force Awakens
(Star Wars: The Force Awaken, 2015)

Awalnya Abrams membuat penonton berspekulasi bahwa Kylo Ren akan kembali bersama Han Solo. Pertamanya ia menggunakan *two shot* dan *eye level*, dan *balanced composition* untuk menangkap momen ketika Han Solo dan Kylo Ren saling berhadapan.

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

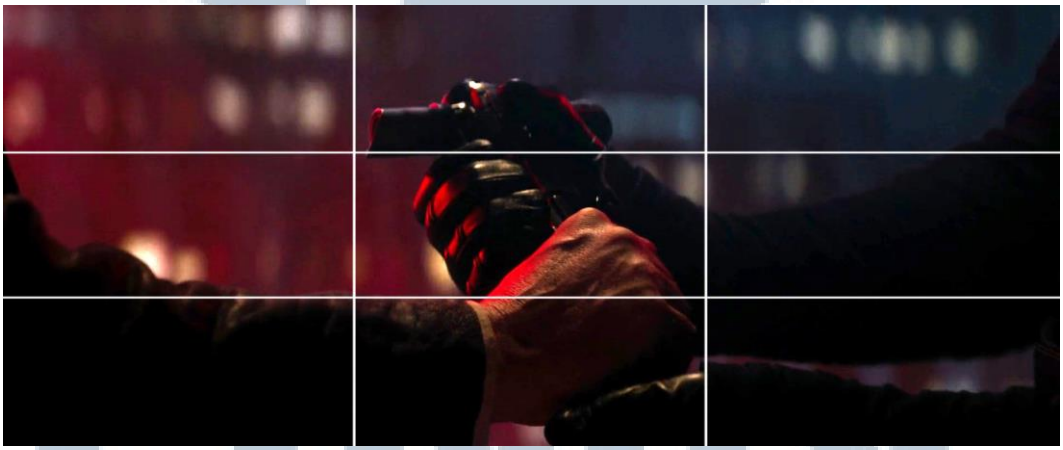
Perancangan Shot Pada..., Stanislaus Dennis, FSD UMN, 2018



Gambar 3.19. Potongan adegan dalam Star Wars: The Force Awakens

(Star Wars: The Force Awaken, 2015)

Berlanjut dengan *close up* dengan *eye level* untuk menangkap ekspresi Han Solo yang akhirnya lega Kylo Ren akan kembali.



Gambar 3.20. Potongan adegan dalam Star Wars: The Force Awakens

(Star Wars: The Force Awaken, 2015)

Dengan *close up* ini Abrams ingin memvisualisasikan pilihan Kylo Ren untuk kembali dengan cara menunjukkan *lightsaber*-nya yang diserahkan pada Han Solo. Hal inilah yg akhirnya membuat penonton berspekulasi bahwa Kylo Ren akan kembali bersama Han Solo.

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

Gambar 3.21. Potongan adegan dalam Star Wars: The Force Awakens
(Star Wars: The Force Awaken, 2015)

Hingga akhirnya Abrams menggunakan *two shot* dengan tujuan menangkap pilihan Kylo Ren untuk menghabisi Han Solo. *Twist* seperti inilah yang akhirnya menghancurkan spekulasi penonton serta menimbulkan *suspense*.

3.4. Proses Perancangan

Dalam proses perancangan *battle scene* pada animasi Tarman: Dendam Kesumat, penulis menemui banyak teori yang menarik untuk dituangkan dalam pembuatannya. Dalam proses mencari teori, penulis juga mencoba mengaplikasikan berbagai teori yang didapat dengan berbagai cara.

3.4.1. Intro Pertarungan

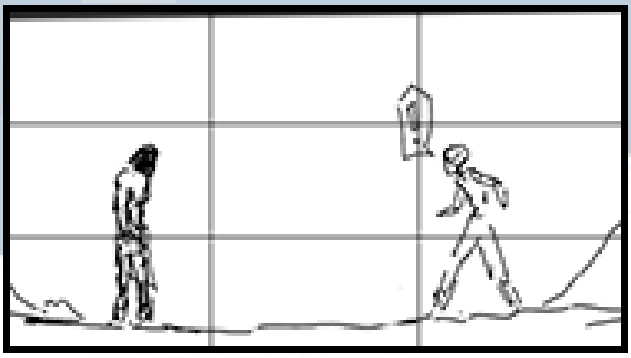
Setelah penulis menemukan berbagai teori beserta referensi film, penulis memutuskan untuk merombak ulang *shot* yang telah dibuat. Jaka berusaha mengingat Tarman melalui *flashback*, Jaka teringat tentang masa lalunya, dimana ia membunuh istri Tarman, hingga akhirnya ia sadar apa tujuan Tarman. Mengetahui

Perancangan Shot Pada..., Stanislaus Dennis, FSD UMN, 2018

tujuan kedatangan Tarman, ia meminta maaf dengan bersujud kepada Tarman. Gambar berikut ini merupakan hasil akhir dalam animasi 3 dimensi.

3.4.1.1. Shot 72-73

Shot 72–73 digunakan untuk memvisualisasikan kedatangan Tarman menemui Jaka untuk membalaskan dendamnya.

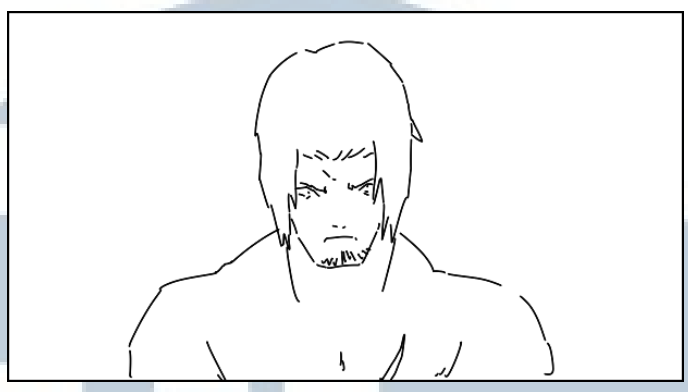


Gambar 3.22. *Shot* awal 72 dan 73 dalam animasi Tarman: Dendam Kesumat (dokumentasi pribadi)

Pada awalnya *shot* 72-73 dijadikan satu menjadi sebuah *long shot*, *eye level*, dengan *balanced composition*. *Shot* ini berguna untuk menampilkan Jaka yang menyadari kedatangan Tarman, serta Tarman yang melangkah maju dari kiri ke kanan.

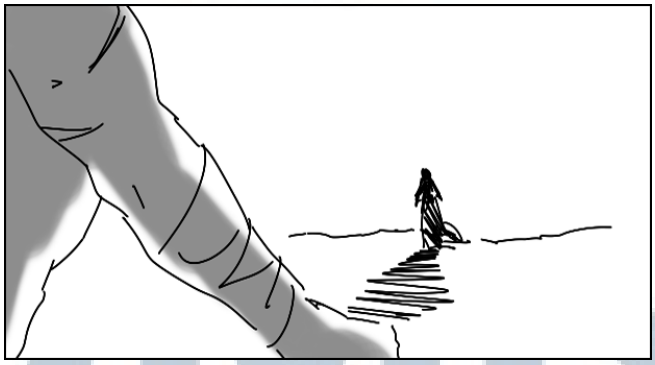
Namun setelah melakukan observasi dan menemukan teori *subjectivity* serta referensi dari John Wick Chapter 2, penulis akhirnya memecah *shot* ini menjadi 2 bagian. *Shot* 72 menjadi *medium close up* dengan *eye level*, serta *balanced composition* yang menunjukkan raut wajah Tarman beserta pegerakan badannya yang melangkah maju.

Perancangan Shot Pada..., Stanislaus Dennis, FSD UMN, 2018



Gambar 3.23. *Shot* 72 dalam animasi Tarman: Dendam Kesumat
(dokumentasi pribadi)

Lalu *shot* 73 untuk memvisualisasikan kedatangan Tarman untuk menemui Jaka, *shot* ini menggunakan *rack focus*, *eye level*, dengan *unbalanced composition*, dengan menggunakan sudut pandang Tarman yang memperlihatkan Jaka dari kejauhan.



Gambar 3.24. *Shot* 73 dalam animasi Tarman: Dendam Kesumat
(dokumentasi pribadi)

3.4.2. Klimaks

Tarman tetap bersikeras untuk tetap melanjutkan balas dendanmnya, namun oleh penulis Tarman diberikan *struggle* ketika bertarung. Jaka dibuat lebih unggul dari Tarman sehingga Jaka dapat menghindar dan menahan serangan Tarman. Selain itu Tarman diberikan *flashback* berupa potongan-potongan ingatannya bersama

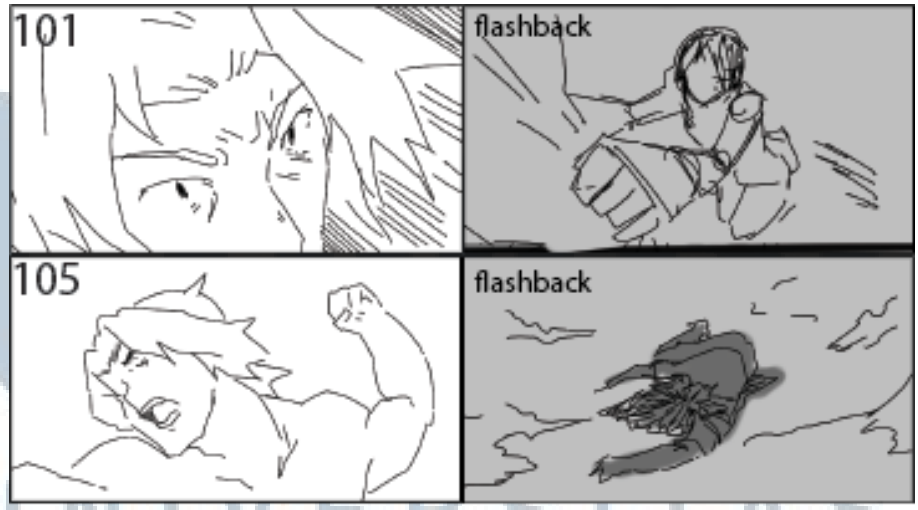
Perancangan Shot Pada..., Stanislaus Dennis, FSD UMN, 2018

istri dan orang sekitar. Tarman memilih berpegang teguh dengan pilihannya untuk mengakhiri Jaka. Namun karena kekuatan Jaka diatas Tarman, ia pun dapat mengalahkan Tarman, dengan cara membantingnya.

Karena silat cimande sendiri mengandalkan kekuatan tulang anggota gerak dibandingkan kelincahan anggota gerak, *shot* yang dirancang yang hanya menunjukkan anggota gerakan yang digunakan untuk menyerang.

3.4.2.1. Shot 101 & 105

Shot 101 dan 105 digunakan untuk mengaplikasikan teori *two things happening at once*. Secara langsung memang berbeda, namun menggunakan teknis yang sama, yaitu menggunakan *flashback* disaat adanya kejadian yang berlangsung untuk membuyarkan fokus penonton.



Gambar 3.25. *Flashback* dalam animasi Tarman: Dendam Kesumat (dokumentasi pribadi)

Shot 101 digunakan untuk memberitahukan pada penonton bahwa Tarman akhirnya menemukan titik kelemahan Jaka.

Perancangan Shot Pada..., Stanislaus Dennis, FSD UMN, 2018

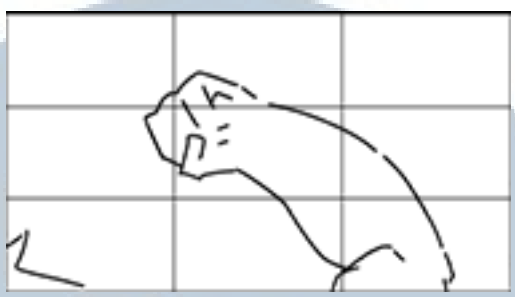
Gambar 3.26. Awal *shot* 101
(dokumentasi pribadi)

Pada awalnya *shot* ini dirancang menggunakan *close up, eye level* dengan *unbalanced composition*. Hal ini digunakan untuk menunjukkan raut wajah Tarman yang menemukan titik kelemahan Jaka. Namun pada akhirnya penulis menyadari penting fokus penonton pada teori *two things happening at once.*

Gambar 3.27. *Shot* 101 dalam animasi Tarman: Dendam Kesumat
(dokumentasi pribadi)

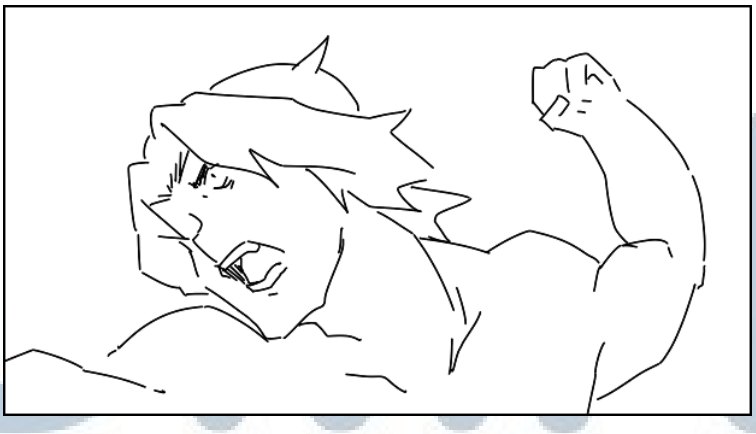
Oleh karena itu *shot* 101 kembali dieksplorasi dan akhirnya menggunakan *extreme close up, eye level*, serta *rule of third.* Hal ini dilakukan untuk menunjukkan mata Tarman yang membayangkan sesuatu dan menjadi fokus. Berikut perbandingannya dengan hasil akhirnya.

Perancangan Shot Pada..., Stanislaus Dennis, FSD UMN, 2018



Gambar 3.28. Awal *shot* 105
(dokumentasi pribadi)

Berlanjut ke *shot* 105, *shot* ini digunakan untuk menunjukkan serangan Tarman yang dilancarkan kepada Jaka, awalnya *shot* 105 menggunakan *close up, eye level*, dengan *unbalanced composition. Shot* 105 yang awalnya hanya digunakan untuk menunjukkan serangan Tarman, akhirnya diubah setelah dieksplorasi menggunakan teori *two things happening at once.*



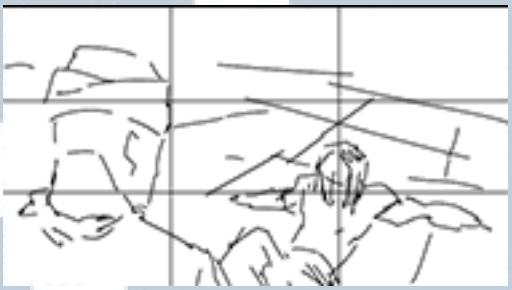
Gambar 3.29. *Shot* 105 dalam animasi Tarman: Dendam Kesumat
(dokumentasi pribadi)

Untuk memancing emosi penonton akhirnya *shot* 105, diubah menggunakan medium close up, eye level, dengan *rule of third* untuk menempatkan wajah dan tangan Tarman. Berikut perbandingan dengan hasil akhir *shot* 105.

Perancangan Shot Pada..., Stanislaus Dennis, FSD UMN, 2018

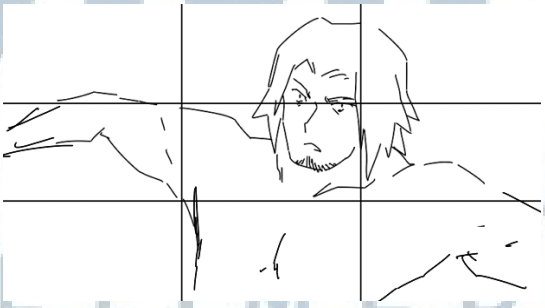
3.4.2.2. Shot 110

Shot 110 digunakan untuk mengakhir pertarungan Tarman dengan Jaka yang berakhir dengan kekalahan Tarman, hal ini dilakukan untuk mengaplikasikan *humour to add tension,* serta menggunakan referensi dari Iron Man dimana Tony dibuat tidak berdaya.



Gambar 3.30. Awal *shot* 110
(dokumentasi pribadi)

Awalnya *shot* 110 dirancang menggunakan *rack focus, high angle*, dengan *unbalanced composition*. Namun *shot* ini lebih memvisualisasikan kemenangan Jaka atas Tarman, daripada kekalahan Jaka sendiri, sedangkan tujuan *shot* ini adalah memperlihatkan situasi dimana Tarman merasa terdesak dan kalah.



Gambar 3.31. *Shot* 110 dalam animasi Tarman: Dendam Kesumat
(dokumentasi pribadi)

Perancangan Shot Pada..., Stanislaus Dennis, FSD UMN, 2018

Oleh karena itu akhirnya *shot* 110 dirombak ulang agar dapat memfokuskan penonton pada kekalahan Jaka, *Shot* ini dengan menggunakan *medium close up,high angle,* serta *unbalanced composition.*

3.4.3. Antiklimaks

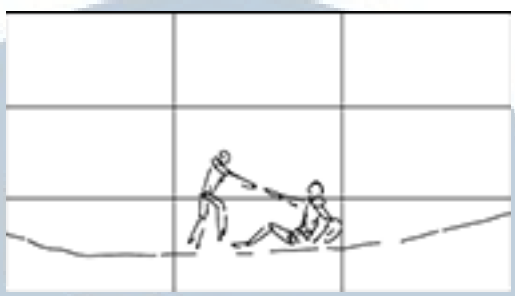
Tarman yang sudah kalah, membuat Jaka merasa iba. Jaka pun mengulurkan tangannya untuk menolong Tarman, karena Jaka berpegang teguh untuk berubah. Disinilah penulis memberikan *twist,* meskipun Tarman kalah, perasaan Tarman ingin balas dendam jauh lebih kuat, akhirnya Tarman memilih untuk menghabisi nyawa Jaka. Penulis menggunakan film *Star Wars* sebagai referensi adegan, dan mengaplikasikan teori *provide a twist*. Penulis dengan sengaja membangun ekspektasi penonton, dan dengan sengaja pula menghancurkannya. Lalu Penulis menggunakan referensi Kubo and The Two Strings untuk mengaplikasikan *montage gives you control*. Montase cipratan darah untuk menggambarkan Tarman membunuh Jaka, dan membiarkan penonton membayangkan apa yang sebenarnya terjadi.

3.4.3.1. Shot 112-114

Shot 112-114 digunakan untuk memvisualisasikan penyelesaian masalah Tarman dengan Jaka.

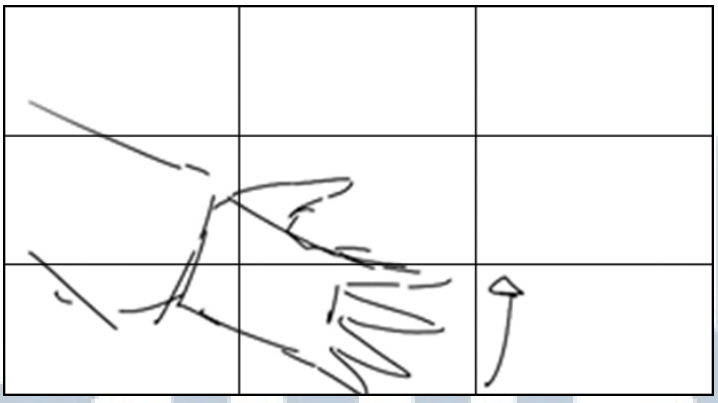
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

Perancangan Shot Pada..., Stanislaus Dennis, FSD UMN, 2018



Gambar 3.32. *Shot* 112-114 dalam animasi Tarman: Dendam Kesumat
(dokumentasi pribadi)

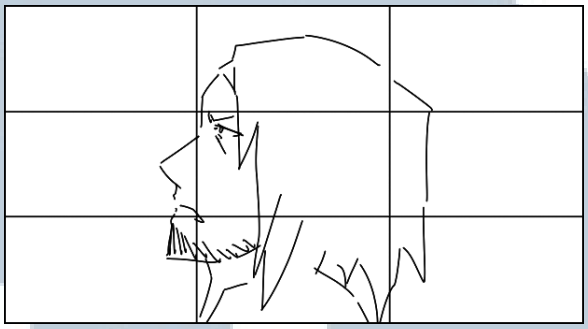
Awalnya *shot* 112-114 dirancang menjadi 1 *shot* saja. Hal ini dikarenakan *shot* yang menggunakan teknik *long shot*, *eye level*, dengan *balanced composition* ini sudah cukup untuk mewakili pesan perdamaian yang ingin disampaikan. Namun penonton hanya akan mengetahui mereka berdamai, tanpa mengetahui apa yang dirasakan Tarman. Oleh karena itu *shot* ini di eksplorasi kembali.



Gambar 3.33. *Shot* 112 dalam animasi Tarman: Dendam Kesumat
(dokumentasi pribadi)

Shot 112 menjadi tangan Jaka yang mencoba mengulurkan tangannya untuk membantu Tarman yang jatuh. *Shot* ini menggunakan *close up*, *eye level*, dengan *unbalanced composition.*

Perancangan Shot Pada..., Stanislaus Dennis, FSD UMN, 2018



Gambar 3.34. *Shot* 113 dalam animasi Tarman: Dendam Kesumat
(dokumentasi pribadi)

Shot 113 digunakan untuk memperlihatkan ekspresi Tarman yang melihat Jaka tetap mengulurkan tangan untuk membantu dirinya bangun. *Shot* ini menggunakan *close up, eye level*, dengan *balanced composition*.

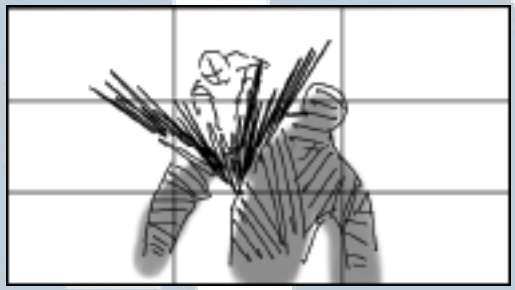
Gambar 3.35. *Shot* 114 dalam animasi Tarman: Dendam Kesumat
(dokumentasi pribadi)

Shot 114 menggunakan *close up, eye level*, dan *balanced composition*. *Shot* ini digunakan untuk membuat fokus penonton pada jawaban Tarman atas uluran tangan Jaka dan membangun ekspektasi penonton dimana Tarman berdamai dengan Jaka.

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

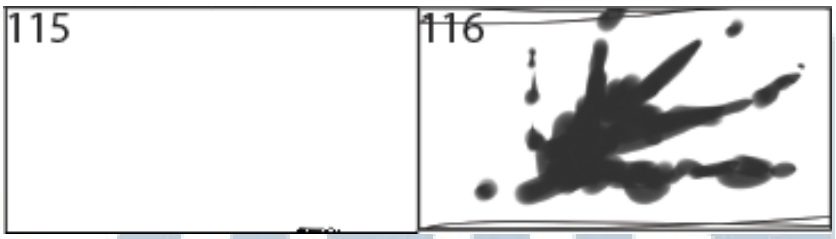
Perancangan Shot Pada..., Stanislaus Dennis, FSD UMN, 2018

3.4.3.2. Shot 115-116



Gambar 3.36. Awal *shot* 115-116
(dokumentasi pribadi)

Shot 115-116 berisi *twist* dari cerita Tarman: Dendam Kesumat, *shot* ini awalnya dirancang dalam 1 *shot* saja, dimana Tarman secara jelas menebas badan Jaka hingga darahnya mengalir keluar. *Shot* ini menggunakan *medium shot*, *eye level*, dan *balanced composition*. *Shot* ini memperlihatkan tubuh Jaka ditebas oleh Tarman hingga komposisinya berubah menjadi *unbalanced composition*.



Gambar 3.37. *Shot* 115-116 dalam animasi Tarman: Dendam Kesumat
(dokumentasi pribadi)

Setelah melalui tahap eksplorasi dari *literature study* tentang m*ontage gives you control* dan *existing study* dari Kubo and The Two Strings. Penulis memutuskan untuk mengaplikasikannya dan mengganti *shot* tersebut dengan cara memecahnya menjadi 2 *shot*, 115 menjadi transisi *fade to*, dan 116 menjadi efek percikan darah.

Perancangan Shot Pada..., Stanislaus Dennis, FSD UMN, 2018