

**PERANCANGAN *STORYBOARD* UNTUK ANIMASI 2D BERJUDUL
”TURNING POINT” TENTANG DAMPAK POSITIF DARI FOMO OLAHRAGA
LARI**

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Program Studi Desain Komunikasi Visual

Disusun Oleh:

Sri Andhika Prihastanto

1601210212

Konsentrasi: Multimedia – Animasi



PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS INDUSTRI KEATIF

UNIVERSITAS TELKOM

BANDUNG

2025

HALAMAN PENGESAHAN
PERANCANGAN *STORYBOARD* UNTUK ANIMASI 2D BERJUDUL
”TURNING POINT” TENTANG DAMPAK POSITIF DARI FOMO OLAHRAGA
LARI

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Program Studi Desain Komunikasi Visual

Disusun Oleh:

Sri Andhika Prihastanto

1601210212

Konsentrasi: Multimedia – Animasi



Bandung, 18 Juni 2025

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

Arief Budiman, S.Ds., M.Ds.

Muhammad Adharamadinka S.Sn., M.Ds.

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS INDUSTRI KEATIF
UNIVERSITAS TELKOM
BANDUNG

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa Skripsi ini dengan judul “Perancangan *storyboard* untuk animasi 2D berjudul “*Turning Point*” tentang dampak positif dari FoMO olahraga lari”

adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan kecuali melalui pengutipan sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku. Saya bersedia menanggung risiko/sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila ditemukan pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam Skripsi saya ini.

Bandung, 18 Juli 2025

Sri Andhika Prihastanto

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT berkat rahmat dan hidayahNya sehingga laporan tugas akhir yang berjudul “Perancangan *storyboard* untuk animasi 2D berjudul “*Turning Point*” tentang dampak positif dari FoMO olahraga lari” dapat selesai tepat waktu. Adapun tujuan penulisan laporan ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana Program Studi Desain Komunikasi Visual di Universitas Telkom.

Dalam kesempatan ini, Penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak yang telah membantu penulis untuk menyelesaikan laporan ini, di antaranya:

1. Orang tua dan adik yang telah membantu dengan dukungan dan do’a. Serta memberikan semangat untuk menyelesaikan laporan.
2. Bapak Arief Budiman S.Sn., M.Sn. selaku Pembimbing 1 yang telah membimbing dan memberi masukan pada penulis dalam pengerjaan Tugas Akhir.
3. Bapak Muhammad Adharamadinka, S.Ds., M.Ds. selaku Pembimbing 2 yang telah membimbing dan memberi masukan pada penulis dalam pengerjaan Tugas Akhir.
4. Bapak Irfan Dwi Rahadiano, S.Ds., M.Ds. dan Ibu Tiara Radinska Deanda S.Sn., M.Ds. selaku Penguji 1 dan Penguji 2 yang telah menguji dan memberikan masukan pada penulis.
5. Alfian Miftah Fauzi, Benly Ridwan, dan Umar Jawad Musodiq selaku teman kelompok yang sudah berjuang bersama dalam pengerjaan Tugas Akhir.

Terima kasih kepada semua pihak yang sudah terlibat dalam pembuatan tugas akhir ini. Penulis sadar bahwa laporan ini jauh dari kata sempurna, namun penulis juga berharap laporan dan karya tugas akhir ini dapat bermanfaat.

Bandung, 18 Juli 2025

Sri Andhika Prihastanto

ABSTRAK

Perkembangan media sosial di Indonesia dalam beberapa tahun terakhir telah memunculkan berbagai fenomena sosial, salah satunya adalah Fear of Missing Out (FoMO). Meskipun sering dikaitkan dengan dampak negatif, FoMO juga dapat memicu perilaku positif, seperti dorongan untuk menjalani gaya hidup sehat. Fenomena ini terlihat pada tren meningkatnya partisipasi anak muda dalam olahraga lari, yang didorong oleh eksistensi dan tren di media sosial. Berdasarkan data Garmin Fitness Report 2024, partisipasi masyarakat dalam olahraga lari meningkat sebesar 65%, dengan kelompok usia 18–25 tahun menjadi salah satu kontributor utama. Usia ini, yang dikenal sebagai fase emerging adulthood, merupakan periode krusial dalam pembentukan identitas dan kebiasaan jangka panjang. Namun, belum banyak media edukatif, khususnya dalam bentuk animasi, yang secara eksplisit mengangkat sisi positif dari FoMO olahraga lari. Oleh karena itu, perancangan storyboard animasi *Turning Point* ini bertujuan untuk menyampaikan pesan tentang pentingnya membentuk pola hidup sehat melalui visualisasi dampak positif FoMO. Proyek ini diharapkan dapat menjadi media yang relevan, menarik, dan edukatif bagi kalangan muda dalam memaknai FoMO secara konstruktif.

Kata kunci: FoMO, olahraga lari, emerging adulthood, gaya hidup sehat, animasi.

ABSTRACT

The rapid growth of social media in Indonesia over recent years has given rise to various social phenomena, one of which is the Fear of Missing Out (FoMO). While often associated with negative impacts, FoMO can also serve as a positive driver of behavioral change, particularly in encouraging a healthy lifestyle. This phenomenon is evident in the increasing participation of young people in running, influenced by the presence and trends on platforms such as TikTok and Instagram. According to the Garmin Fitness Report 2024, participation in running activities has increased by 65%, with individuals aged 18–25 emerging as significant contributors. This age group, known as the phase of emerging adulthood, is a critical period for identity formation and the development of long-term habits. However, there is still a lack of educational media—especially in the form of animation—that explicitly highlights the positive side of FoMO in the context of running. Therefore, the storyboard design project *Turning Point* aims to convey the importance of healthy living by visualizing the constructive potential of FoMO. This project is intended to serve as a relevant, engaging, and educational medium for young audiences to reinterpret FoMO in a more constructive light.

Keywords: FoMO, running, emerging adulthood, healthy lifestyle, animation.

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Perspektif Satu Titik Hilang.....	9
Gambar 2. 2 Penerapan Perspektif Satu Titik Hilang Pada Objek Sederhana	9
Gambar 2. 3 Objek Pada Perspektif Dua Titik Hilang.....	10
Gambar 2. 4 Perspektif Forced	10
Gambar 2. 5 Penerapan Perspektif Forced Pada Objek Bangunan.....	10
Gambar 2. 6 Perspektif Aerial.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2. 7 Contoh Extreme Wide Shot.....	11
Gambar 2. 8 Contoh Wide Shot	11
Gambar 2. 9 Contoh Full Shot	12
Gambar 2. 10 Contoh Cowboy Shot.....	12
Gambar 2. 11 Contoh Medium Shot	12
Gambar 2. 12 Contoh Close Up Shot.....	13
Gambar 2. 13 Contoh Choker Shot.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2. 14 Contoh Extreme Close Up	13
Gambar 2. 15 Contoh Over The Shoulder	14
Gambar 2. 16 Contoh Point Of View	14
Gambar 2. 17 Contoh Reaction Shot	14
Gambar 2. 18 Eye Level	15
Gambar 2. 19 High Angle	15
Gambar 2. 20 Overhead Shot.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2. 21 Bird's Eye View.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2. 22 Low Angle.....	16
Gambar 2. 23 Worm's Eye View	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2. 24 Panning.....	16
Gambar 2. 25 Tilting.....	17
Gambar 2. 26 Zolly	18
Gambar 2. 27 360 Orbit Camera.....	19
Gambar 2. 28 Transisi Cut To	19
Gambar 2. 29 Transisi Fade In/Out.....	20
Gambar 2. 30 Transisi Dissolve.....	20
Gambar 2. 31 Transisi Wipe.....	21
Gambar 3. 1 Jogging Track Gasibu.....	26
Gambar 3. 2 Perpustakaan Gasibu	26
Gambar 3. 3 Rumah Kuno di Jalan Cilaki	27
Gambar 3. 4 Jalan Cilaki.....	27
Gambar 3. 5 Toko De Vries di Jalan Asia Afrika	28
Gambar 3. 6 Terowongan Asia Afrika	29
Gambar 3. 7 Wawancara bersama dr. Caleb Leonardo Halim, SpKO	30
Gambar 3. 8 Wawancara bersama dr. Alvin Wihardja, Sp.KO	31

Gambar 4. 1 Logo Software Cip Studio Paint	74
Gambar 4. 2 Logo Software Adobe Audition dan Adobe Premiere Pro	74

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Deskripsi Film Animasi Yowamushi Pedal	35
Tabel 3. 2 Analisis Film Animasi Yowamushi Pedal	37
Tabel 3. 3 Deskripsi Short Animation Try Hard	44
Tabel 3. 4 Analisis Short Animation Try Hard	45
Tabel 3. 5 Deskripsi Film Animasi Look Back	54
Tabel 3. 6 Analisis Film Animasi Look back	55
Tabel 3. 7 Kesimpulan Analisis Karya Sejenis	72

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	i
ABSTRAK.....	iv
ABSTRACT.....	v
DAFTAR GAMBAR	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR ISI.....	ix
BAB I.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Pemasalahan.....	2
1.2.1 Identifikasi Masalah.....	2
1.2.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Ruang Lingkup.....	2
1.3.1 Apa	2
1.3.2 Siapa.....	2
1.3.3 Bagaimana.....	2
1.3.4 Dimana.....	3
1.3.5 Kapan	3
1.3.6 Mengapa.....	3
1.4 Tujuan Perancangan.....	3
1.5 Manfaat Perancangan.....	3
1.5.1 Manfaat Teoritis	3
1.5.2 Manfaat Praktis	3
1.5.2.1 Bagi Penulis	3
1.5.2.2 Bagi Pembaca.....	3
1.5.2.3 Bagi Industri Animasi	4
1.6 Metode Pengumpulan Data.....	4
1.6.1 Wawancara	4
1.6.2 Observasi.....	4
1.7 Pembabakan	4
BAB II.....	6
2.1 Teori Objek	6

2.2 Teori Media	6
2.2.1 Animasi	6
2.2.1.1 Staging	7
2.2.1.2 Solid Drawing	7
2.2.2 Pipeline Animasi	7
2.2.3 <i>Storyboard</i>	7
2.2.4 Elemen <i>Storyboard</i>	8
2.3 Teori Perancangan	21
2.3.1 Metode Penelitian Kualitatif	21
2.3.2 Metode Pengumpulan Data	21
2.3.2.1 Wawancara	21
2.3.2.2 Observasi	21
2.4 Teori Khalayak Sasar	22
2.4.1 Dewasa Awal	22
BAB III	23
3.1 Data Objek	23
3.1.1 <i>FOMO</i> Dalam Olahraga	23
3.1.2 Dampak <i>FOMO</i> Terhadap Kesehatan Mental	23
3.1.3 Dampak Olahraga Menurut Pakar	24
3.2 Data Observasi	25
3.2.1 Observasi lokasi	25
3.3 Data Wawancara	29
3.3.1 Wawancara Ahli	29
3.4 Data Khalayak Sasar	33
3.4.1 Data Wawancara Khalayak Sasar	33
3.5 Data Analisis Karya Sejenis	35
3.6 Kesimpulan	71
3.6.1 Kesimpulan Data Wawancara	71
3.6.2 Kesimpulan Data Khalayak Sasar	71
3.6.3 Kesimpulan Analisis Karya Sejenis	72
BAB IV	73
4.1 Konsep Pesan	73
4.2 Konsep Kreatif	73

4.3 Konsep Media	74
4.3.1 Media Perancangan	74
4.3.2 Media Publikasi	74
4.4 Konsep Visual	75
4.5 Proses dan Hasil Perancangan	76
4.5.1 <i>Storyline</i>	76
4.5.2 <i>Script</i>	79
4.5.3 Perancangan <i>Storyboard</i>	89
4.5.3.1 <i>Thumbnail</i>	89
4.5.3.2 <i>Rough Pass</i>	90
4.5.3.3 <i>Clean Up</i>	99
BAB V	143
5.1 Kesimpulan	143
5.2 Saran	143
LAMPIRAN	146

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam beberapa tahun terakhir perkembangan media sosial di Indonesia meningkat begitu pesat hingga menimbulkan berbagai fenomena yang mempengaruhi masyarakat, salah satunya fenomena Fear of Missing Out (*FoMO*). Menurut Przybylski (2013), *FoMO* merupakan suatu perasaan cemas yang dialami oleh individu karena takut tertinggal dari pengalaman menarik yang dialami orang lain, sehingga perasaan ini mendorong seseorang untuk ikut terlibat dalam aktivitas yang sedang tren agar tidak merasa tersisih secara sosial. Dalam konteks positif, *FoMO* dapat memicu perubahan perilaku yang lebih aktif, termasuk dalam hal gaya hidup.

Salah satu fenomena positif dari *FoMO* yang menonjol di Indonesia adalah meningkatnya partisipasi anak muda dalam olahraga lari. Melalui media sosial seperti TikTok dan Instagram, tren tagar seperti #PelariKonten, #LariPagi, hingga #RunWithMe semakin marak. Anak muda mendokumentasikan aktivitas olahraga mereka dengan cara yang menyenangkan, memadukan olahraga dengan ekspresi diri melalui outfit, musik, hingga komunitas lari. Fenomena ini menjadi bagian dari gaya hidup baru yang tidak hanya berorientasi pada penampilan tetapi juga kesehatan.

Mengutip dari website Garmin.co.id. Di tahun 2024 lari menjadi salah satu aktivitas yang paling diminati di seluruh dunia, termasuk Indonesia. Hal ini dapat terlihat pada data statistik Garmin Fitness Report 2024 bahwa partisipasi masyarakat dalam olahraga lari mengalami peningkatan sebanyak 65%.

Terlebih, pada kelompok usia 18-25 tahun, fase kehidupan yang dikenal dengan konsep Emerging Adulthood (Arnett, 2019). Pada fase ini individu cenderung mencari pengalaman baru dan membentuk kebiasaan jangka panjang. Pengaruh eksternal seperti tren olahraga yang viral dapat memberikan dampak signifikan dalam membentuk pola hidup sehat.

Dan olahraga lari bisa menjadi pilihan yang sesuai untuk kelompok usia ini karena sifatnya yang fleksibel, murah, dan bisa dilakukan secara mandiri maupun berkelompok. Bagi individu usia 18–25 yang sedang mengeksplorasi identitas dan membangun gaya hidup, lari menawarkan ruang ekspresi diri, kesempatan sosialisasi lewat komunitas, serta rasa pencapaian personal. Inilah yang membuat olahraga lari menjadi medium yang kuat dalam membentuk kebiasaan positif yang berkelanjutan.

Namun, berdasarkan penelusuran pada beberapa platform populer seperti YouTube, TikTok, dan Instagram, sebagian besar konten olahraga lari hanya menekankan pada motivasi umum, manfaat fisik, atau pencapaian personal.

Dan belum banyak konten yang secara eksplisit mengaitkan FoMO sebagai pemicu positif dalam membentuk gaya hidup sehat, terutama dalam format edukatif dan naratif visual seperti animasi.

Oleh karena itu, melalui perancangan *storyboard* animasi *Turning Point* yang mengangkat tentang dampak positif dari *FoMO* olahraga lari, diharapkan dapat menyampaikan pesan tentang pentingnya pola hidup sehat secara menarik dan relevan terhadap target audiens.

1.2 Pemasalahan

1.2.1 Identifikasi Masalah

1. Fenomena FoMO di kalangan muda sering diasosiasikan secara negatif, padahal dalam konteks tertentu, seperti tren olahraga lari, FoMO dapat memberikan dampak positif.
2. Untuk menyampaikan manfaat dari pola hidup sehat melalui stimulus motivasi FoMO dalam olahraga maka dibutuhkan konsep perancangan *storyboard* sebagai media perantara pada khalayak sasaran.

1.2.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana cara menginformasikan kepada masyarakat bahwa FoMO juga memiliki dampak positif?
2. Bagaimana cara merancang *storyboard* animasi yang mengangkat tentang dampak positif dari olahraga melalui pemicu fenomena FoMO?

1.3 Ruang Lingkup

1.3.1 Apa

Perancangan *storyboard* untuk animasi 2d dengan judul “*Turning Point*” mengenai dampak positif dari fenomena *FoMO* dalam olahraga lari.

1.3.2 Siapa

Khalayak sasaran dari animasi ini adalah para dewasa awal dengan rentang usia 18-25 tahun.

1.3.3 Bagaimana

Dengan cara merancang *storyboard* untuk kebutuhan animasi yang memuat tentang dampak positif dari *FoMO* dalam berolahraga, khususnya lari.

1.3.4 Dimana

Wilayah yang menjadi bahan penelitian penulis yaitu Kota Bandung, tepatnya pada lapangan Gasibu, Jalan Cilaki, dan Jalan Asia Afrika. Serta, data yang digunakan akan diambil melalui observasi lapangan dan wawancara.

1.3.5 Kapan

Penelitian dan perancangan *storyboard* animasi 2D ini dilakukan pada bulan November 2024 sampai Juli 2025.

1.3.6 Mengapa

Penelitian ini bertujuan untuk memberikan informasi tentang pentingnya menjaga pola hidup sehat terutama untuk kalangan dewasa awal.

1.4 Tujuan Perancangan

1. Untuk memberikan informasi tentang dampak positif dari *FoMO*, khususnya *FoMO* dalam berolahraga.
2. Melakukan perancangan *storyboard* untuk animasi 2D tentang dampak positif dari *FoMO* dalam berolahraga.

1.5 Manfaat Perancangan

Manfaat perancangan ini adalah sebagai berikut :

1.5.1 Manfaat Teoritis

Hasil dari perancangan ini dibuat berlandaskan teori - teori perancangan *storyboard* animasi dan diharapkan dapat menjadi media informasi yang dapat membantu penelitian – penelitian selanjutnya yang membahas seputar media *storyboard* animasi dan *olahraga*.

1.5.2 Manfaat Praktis

Adapun beberapa manfaat yang didapat dalam perancangan tugas akhir ini, diantaranya yaitu :

1.5.2.1 Bagi Penulis

Dengan adanya perancangan ini Penulis berharap pembuatan *storyboard* animasi tentang dampak positif *FoMO* dapat berguna sebagai media berlatih Penulis dalam mengasah kemampuan memvisualisasikan sebuah narasi dan juga dapat berguna sebagai referensi penulisan karya ilmiah bagi orang lain.

1.5.2.2 Bagi Pembaca

Dengan adanya perancangan ini penulis berharap pembaca dapat memperoleh informasi mengenai perancangan *storyboard* 2D dan edukasi tentang olahraga, khususnya lari.

1.5.2.3 Bagi Industri Animasi

Dengan adanya perancangan *storyboard* animasi 2D ini Penulis berharap dapat menarik dan mendukung industry animasi dalam membuat karya yang bertemakan edukasi.

1.6 Metode Pengumpulan Data

Dalam perancangan ini Penulis menggunakan metode kualitatif yaitu metode penelitian yang bertujuan untuk memahami fenomena berdasarkan perspektif subyektif dari partisipan penelitian. Pengumpulan data dilakukan dengan cara mengamati objek yang akan diteliti atau observasi lapangan dan melakukan wawancara kepada ahli.

1.6.1 Wawancara

Wawancara merupakan pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu (Sugiyono 2013). Dalam proses wawancara ini Penulis telah mempersiapkan pertanyaan penelitian seputar topik yang akan dibahas dan narasumber akan menjawab pertanyaan tersebut sesuai dengan kemampuan pengetahuan narasumber yang diwawancarai, lalu Penulis akan mencatat jawaban dari narasumber yang nantinya akan digunakan sebagai data.

1.6.2 Observasi

Observasi adalah salah satu metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengamati secara langsung objek atau fenomena yang diteliti. Metode ini digunakan untuk mengumpulkan informasi tentang perilaku, situasi, dan interaksi yang terjadi selama di lapangan, yang nantinya data yang diperoleh akan diolah dan dijadikan sebagai pedoman untuk membantu proses visualisasi agar lebih tersampaikan kepada audiens.

1.7 Pembabakan

BAB 1 PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan perancangan, manfaat perancangan, metode pengumpulan data, dan pembabakan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisi teori objek penelitian, teori media, teori perancangan, dan teori audiens.

BAB III DATA DAN ANALISIS DATA

Pada bab ini berisi data objek, data wawancara, data khalayak sasar, analisis data, dan kesimpulan.

BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Pada bab ini berisi konsep pesan, konsep kreatif, konsep media, konsep visual, dan proses dan hasil perancangan.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisi kesimpulan dan saran.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Teori Objek

Patrick McGinnis dalam Annisa, 2024. Mengungkapkan bahwa fenomena *FoMO* (Fear Of Missing Out) disebabkan oleh faktor biologis dari manusia itu sendiri, yaitu naluri untuk masuk dan menjadi bagian dari suatu kelompok serta mendapatkan inklusi. Dan hal ini sangat penting bagi seseorang agar dapat bertahan secara emosional. Penyebab *FoMO* yang kedua adalah budaya, dimana *FoMO* ini seringkali berkaitan dengan budaya seperti seni, film, bahkan tren budaya pop yang dianggap unik dan kekinian sehingga mudah terungkap oleh publik dan orang – orang yang penasaran lalu mengikutinya. Serta dengan adanya teknologi media sosial, fenomena *FoMO* ini bisa berkembang begitu pesat dalam menjangkau publik.

Bagi beberapa orang olahraga merupakan hal yang wajib dilakukan dalam menjaga tubuh baik jasmani maupun rohani. Dan tujuan dari olahraga sendiri adalah untuk meningkatkan kesehatan, kebugaran, dan keterampilan fisik. Tetapi banyak orang yang keliru bahwa untuk mendapatkan dampak positif dari olahraga mereka perlu melakukan olahraga yang berat, padahal dalam kenyataannya walaupun hanya melakukan aktivitas fisik ringan seperti berjalan dan *jogging* juga akan tetap mendapatkan dampak positif bagi tubuh dan rohani khususnya psikologi.

2.2 Teori Media

2.2.1 Animasi

Kata animasi berasal dari bahasa Latin yaitu *Animare*. Yang memiliki makna memberikan kehidupan dengan cara membuat ilusi optik pada suatu subjek sehingga membuat objek tersebut seolah dapat bergerak (Selby, 2013).

Animasi sendiri adalah sebuah teknik dalam menggerakkan dan menghidupkan gambar yang dibuat lalu disusun secara *frame by frame* agar menciptakan ilusi gerakan yang terjadi pada gambar (Nabila & Arief, 2018).

Animasi merupakan salah satu media yang digemari baik oleh anak – anak maupun dewasa, karena mampu membawa pesan dan informasi serta dikemas dalam tema dan genre yang menarik sehingga mudah dipahami oleh audiens (Nahda & Afif, 2022).

Animasi saat ini telah berkembang menjadi beberapa jenis seperti animasi stopmotion, 3D, clay, grafis, dan 2D. Untuk animasi 2D sendiri umumnya dibuat menggunakan serangkaian ilustrasi yang digambar dalam lembaran kertas atau digital. Gambar ilustrasi ini disebut *shot* dan dari beberapa *shot* ini akan dirangkai secara berurutan hingga menghasilkan sebuah adegan yang disebut *scene*. Lalu dari kumpulan *scene* ini dirangkai kembali hingga membentuk sebuah sequence.

Untuk membuat animasi 2D yang halus maka diperlukan sebuah teori animasi. Sesuai dengan yang dikemukakan oleh Ollie Johnston dan Frank Thomas dalam bukunya “*The Illusion of Life Disney Animation*”, teori ini disebut dengan 12 prinsip animasi. Mencakup *squash and stretch*, *anticipation*, *staging*, *pose to pose*, *follow through and overlapping action*, *slow in and slow out*, *secondary action*, *timing*, *exaggeration*, *solid drawing*, dan *appeal*. Dalam pembuatan *storyboard* terdapat 2 prinsip animasi yang diterapkan yaitu *staging* dan *solid drawing*.

2.2.1.1 Staging

Prinsip *staging* berfungsi untuk mengatur komposisi seperti *acting*, *timing*, *camera angle*, dan *setting* dalam sebuah adegan sehingga animator dapat mengatur pandangan audiens agar melihat kejadian secara urut.

2.2.1.2 Solid Drawing

Hal ini melibatkan penanganan gambar secara percaya diri sebagai disiplin tiga dimensi yang diartikulasikan melalui pemahaman anatomi dan bentuk. Gambar yang solid membantu mempertahankan kredibilitas.

2.2.2 Pipeline Animasi

Semua proyek animasi pasti memiliki *workflow*, atau yang disebut “pipeline animasi”. Pipeline ini dibagi menjadi tiga tahap yakni pra produksi, produksi, dan pasca produksi (Selby, 2013:13).

Pada tahap pra produksi naskah, konsep visual dan suara, serta ide di eksplorasi melalui percobaan dan riset dengan tujuan untuk mempersiapkan semua material sebelum perekaman film atau pembuatan animasi dimulai (Selby, 2013:13-15).

Selanjutnya adalah tahap produksi. Pada tahap ini merupakan tahap dimana proyek mulai dibentuk. Dan dalam *workflow* animasi 2D dimensi ada beberapa tahap yang dilalui selama fase produksi seperti membuat *key frame*, *background*, *inbetween*, *inking*, *coloring*, *compositing*, dan *rendering* (Selby, 2013:15-16).

Dan yang terakhir adalah pasca produksi, dimana semua material yang sudah dibuat selama masa produksi dikumpulkan menjadi satu untuk di *edit*, ditambahkan *special effect*, *title* dan *credits*, hingga sampai menjadi sebuah satu produk yang siap distribusi (Selby, 2013:17).

2.2.3 Storyboard

Storyboard terdiri dari serangkaian bingkai gambar statis yang diberi nomor secara berurutan. Gambar – gambar ini mewakili poin – poin penting dalam cerita yang disebut “*key stages*” dan disusun secara urut sesuai dengan kronologi cerita (Selby, 2013).

Langkah pertama dalam membuat *storyboard* adalah dengan menerjemahkan naskah ke dalam gambar. Tugas utama seorang *storyboard* artist adalah membuat

gambar ilustrasi yang merepresentasikan karakter, adegan yang dilakukan karakter tersebut, dan lingkungan dimana adegan tersebut berlangsung.

Menurut Winter dan Downlatabadi (2011). Dalam proses membuat *storyboard* dibagi menjadi 3 tahap yaitu, Thumbnail, Rough Pass, dan Cleanup.

1. Thumbnail

Thumbnail adalah gambar – gambar berukuran kecil yang digunakan oleh *storyboard artist* untuk menyusun urutan adegan secara cepat. Teknik ini berfungsi untuk memastikan bahwa visi dari *storyboard artist* selaras dengan arahan sutradara. Ukuran gambar sengaja dibuat kecil yang bertujuan untuk mempermudah sutradara dalam mengevaluasi keseluruhan alur cerita, serta mempermudah *storyboard artist* dalam merevisi gambar jika ada masukan dari sutradara.

2. Rough pass

Setelah *thumbnail* diriview oleh sutradara, biasanya akan terdapat perubahan baik itu penempatan karakter atau pengambilan *angle* kamera. Dan *storyboard* yang dibuat setelah perubahan ini disebut dengan *Rough Pass*. Ukuran panel pada tahap ini sedikit lebih besar dibandingkan dengan tahap sebelumnya sehingga *storyboard artist* dapat lebih leluasa dalam menambahkan detail – detail seperti karakter, gerakan adegan, dan latar belakang.

3. Cleanup

Ini merupakan tahap akhir dalam pembuatan *storyboard*. Pada tahap ini panel – panel akan digambar secara penuh dan detail guna menggambarkan seluruh informasi dari setiap adegan yang ada dalam cerita. Dan tahap ini sangat krusial bagi pada studio dengan anggaran terbatas. Maka dari itu semakin rapi dan jelas penyajian *staging*, komposisi, dan arahan kamera, maka semakin besar peluang hasil akhir sesuai dengan harapan.

2.2.4 Elemen Storyboard

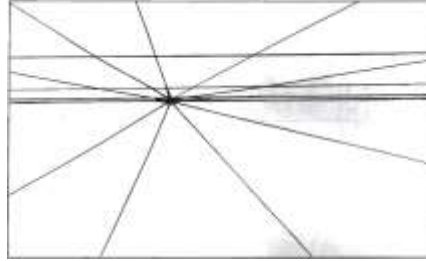
a. Perspektif

Menurut Bryne (1999) dalam bukunya yang berjudul “*Animation – The Art of Layout and Storyboarding*”, perspektif adalah bagian paling penting dalam menciptakan ilusi 2D menjadi seolah 3D dengan menggambarkan ruang agar karakter dapat terlihat seolah bergerak pada ruang tiga dimensi. Menurut Bryne (1999) pada dasarnya perspektif dibagi menjadi lima yaitu :

1. Perspektif satu titik hilang

Perspektif satu titik hilang adalah yang paling umum digunakan dalam layout. Ini karena perspektif satu titik hilang adalah yang paling mencerminkan keadaan realita dibandingkan dengan perspektif

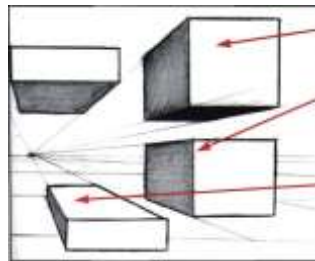
yang lain. Dan hal ini bisa dibuktikan seperti pada saat kita berdiri atau duduk, maka arah pandang kita seolah terfokus pada satu titik. Ini biasa disebut dengan perspektif parallel, karena lebar dan tinggi dari objek yang dilihat sejajar dengan bidang gambar (garis *horizon*).



Gambar 2. 1 Perspektif Satu Titik Hilang.

Sumber: *Animation – The Art of Layouting and storyboarding* (Bryne, 1999:20).

Ketika objek diletakan diatas garis *horizon*, maka akan nampak sisi bawah objek. Jika objek diletakan sejajar dengan garis *horizon* maka hanya akan terlihat sisi depan dan samping. Sedangkan jika objek diletakan lebih rendah dari garis *horizon* maka akan terlihat sisi atas dan dua sisi lainnya.

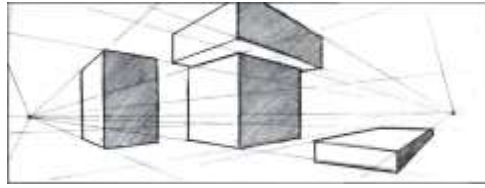


Gambar 2. 2 Penerapan Perspektif Satu Titik Hilang Pada Objek Sederhana.

Sumber: *Animation – The Art of Layouting and storyboarding* (Bryne, 1999:21).

2. Perspektif dua titik hilang

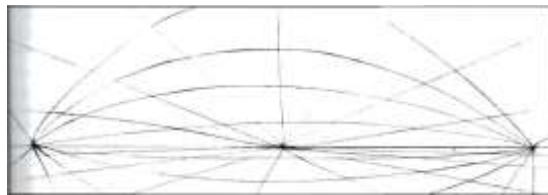
Pada dasarnya cara membuat perspekti dua titik hilang tidak jauh berbeda dengan perspektif satu titik hilang, hanya ada sedikit perubahan. Yang mana pada perspektif dua titik hilang, tinggi tegak lurus pada garis *horizon* dan titik hilang terletak pada sisi kanan dan kiri bingkai, atau bahkan terletak pada bagian luar bingkai, dengan cara menambahkan kertas yang dapat dilepas – pasang pada bagian samping.



Gambar 2. 3 Objek Pada Perspektif Dua Titik Hilang.

Sumber: *Animation – The Art of Layouting and storyboarding* (Bryne, 1999:23).

3. Perspektif *forced* atau *warped*.



Gambar 2. 4 Perspektif Forced.

Sumber: *Animation – The Art of Layouting and storyboarding* (Bryne, 1999:27).



Gambar 2. 5 Penerapan Perspektif Forced Pada Objek Bangunan.

Sumber: *Animation – The Art of Layouting and storyboarding* (Bryne, 1999:30).

Dalam *forced perspective* teknik yang digunakan masih sama seperti pada perspektif satu titik hilang, dua titik hilang, dan tiga titik hilang, dimana ujung objek yang digambar akan bertemu pada satu titik hilang. Tetapi yang membedakan *forced perspective* dengan yang lainnya yaitu kita dapat memutar *grid* sesuai dengan yang dibutuhkan. Dan biasanya *forced perspective* digunakan beriringan dengan gerakan panning dengan tujuan untuk memberikan efek panorama pada *shot*.

b. Type of Shot

Selanjutnya ada *type of thot*, penggunaan *type of shot* akan berpengaruh pada komposisi dalam *frame*. Dan penerapan tersebut bergantung pada *angle* kamera

dan lokasi dimana subjek berada dalam cerita. Dengan adanya variasi dari *type of shot* dapat menampilkan suatu emosi pada suatu *scene* (Jew,2013).

1. *Extreme Wide Shot* (EWS)



Gambar 2. 6 Contoh *Extreme Wide Shot*.

Sumber: *Professional Storyboarding : Rules of Thumb* (Jew, 2013).

Inti dari *extreme wide shot* adalah untuk memperlihatkan pemandangan lingkungan dimana adegan akan berlangsung. Dan jika terdapat subjek atau karakter dalam *shot* ini, mereka akan terlihat sangat kecil seakan menyatu dengan lingkungan disekitarnya. Umumnya *extreme wide shot* digunakan untuk *establish shot* atau *shot* pembuka.

2. *Wide Shot* (WS)



Gambar 2. 7 Contoh *Wide Shot*.

Sumber: *Professional Storyboarding : Rules of Thumb* (Jew, 2013).

Tidak jauh berbeda dengan *extreme wide shot*, subjek pada *wide shot* juga terlihat kecil. Tetapi subjek dalam *wide shot* masih terlihat cukup menonjol dibandingkan lingkungannya. Karena pada *wide shot* cenderung lebih menekankan interaksi subjek dengan lingkungannya.

3. *Full Shot* (FS)



Gambar 2. 8 Contoh Full Shot.

Sumber: *Professional Storyboarding : Rules of Thumb* (Jew, 2013).

Framing pada *full shot* terlihat cukup ketat tetapi audiens masih bisa melihat subjek karakter secara keseluruhan. Karena fokus utama pada *shot* ini adalah subjek itu sendiri. *Full shot* biasanya digunakan dimana bahasa tubuh dan aksi yang dilakukan oleh karakter menjadi sorotan utama dalam *scene*.

4. Cowboy Shot



Gambar 2. 9 Contoh Cowboy Shot.

Sumber: *Professional Storyboarding : Rules of Thumb* (Jew, 2013).

Bisa dikatakan bahwa *cowboy shot* termasuk dalam kategori *medium full shot*, dimana pada *shot* ini memperlihatkan subjek karakter dari atas kepala hingga paha. Dan biasanya *shot* ini digunakan untuk menyoroti adegan atau gestur yang terletak pada tubuh bagian atas seperti adegan bersalaman, berpelukan, dan yang lainnya. Penamaan *shot* ini muncul semenjak populernya framing yang serupa pada film Amerika barat.

5. Medium Shot (MS)



Gambar 2. 10 Contoh Medium Shot.

Sumber: *Professional Storyboarding : Rules of Thumb* (Jew, 2013).

Pada medium *shot* memperlihatkan karakter dari bagian kepala hingga pinggang. *Shot* ini tidak hanya memperlihatkan ekspresi pada wajah, tetapi juga memperlihatkan gerakan tangan dan gestur tubuh bagian atas. Dan keunggulan dari medium *shot* terdapat pada kesan yang diberikan yaitu kesan *intimate*. Seperti contoh pada adegan berpelukan mungkin akan lebih terasa *intimate* jika menggunakan *medium shot* daripada *medium full shot*.

6. *Close Up* (CU)



Gambar 2. 11 Contoh *Close Up Shot*.

Sumber: *Professional Storyboarding : Rules of Thumb* (Jew, 2013).

Selanjutnya ada *Close Up*. *Shot* ini berawal dari ujung kepala hingga ujung dagu. Dan biasanya *shot* ini digunakan ketika sebuah karakter ingin memberitahu pesan personal.

7. *Extreme Close Up* (ECU)



Gambar 2. 12 Contoh *Extreme Close Up*.

Sumber: *Professional Storyboarding : Rules of Thumb* (Jew, 2013).

Extreme close up menggunakan *framing* dari atas alis hingga bawah bibir. *Shot* ini sangat special dalam mengobjektifkan sebuah subjek. Selain itu *shot* ini juga menampilkan detail permukaan wajah dan sikap.

8. *Over The Shoulder* (OTS)



Gambar 2. 13 Contoh Over The Shoulder

Sumber: *Professional Storyboarding : Rules of Thumb* (Jew, 2013).

Seperti namanya *Over The Shoulder* menempatkan kamera dari balik bahu subjek lalu menjadikannya *foreground*. *Shot* ini bisa digunakan sebagai *Close Up* atau *Medium Shot*, hal ini berfungsi untuk memberitahu audiens bahwa kedua karakter sedang berinteraksi dan karakter yang ada di *foreground* bersikap sebagai pendengar.

9. Poin Of View (POV)



Gambar 2. 14 Contoh Point Of View.

Sumber: *Professional Storyboarding : Rules of Thumb* (Jew, 2013).

POV adalah angle kamera yang mencerinkan sudut pandang karakter. Biasanya *POV* ini digunakan untuk menampilkan *medium shot* atau *wide shot*, atau bahkan *close up* guna menampilkan detail dari karakter yang dilihat.

10. Reaction Shot



Gambar 2. 15 Contoh Reaction Shot.

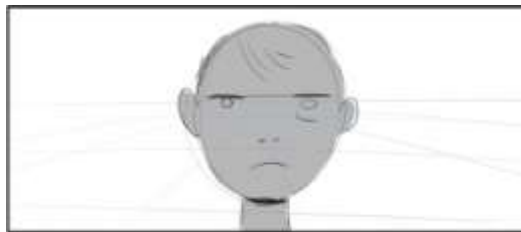
Sumber: *Professional Storyboarding : Rules of Thumb* (Jew, 2013).

Seringkali, reaksi emosional karakter dapat memberikan informasi baru pada cerita dan *reaction shot* digunakan, baik karakter tersebut berpartisipasi dalam cerita maupun tidak. Biasanya *shot* ini menggunakan *medium shot*.

c. Posisi dan Ketinggian Kamera

Dengan kecanggihan teknologi digital, kamera dapat diposisikan dimana saja. Bagaimanapun, ini merupakan hal yang umum dalam *shot storyboard* agar merujuk pada penempatan kamera di lokasi pengambilan gambar. Berikut merupakan beberapa jenis sudut dan ketinggian kamera pada pengambilan gambar (Jew, 2013).

1. Eye Level



Gambar 2. 16 Eye Level.

Sumber: *Professional Storyboarding : Rules of Thumb* (Jew, 2013).

Penempatan kamera sejajar dengan garis mata karakter. Hal ini berfungsi untuk memberikan kesan keterlibatan antara audiens dengan film yang ditonton, karena perlu diingat bahwa kamera merupakan representasi dari sudut pandang penonton.

2. High Angle



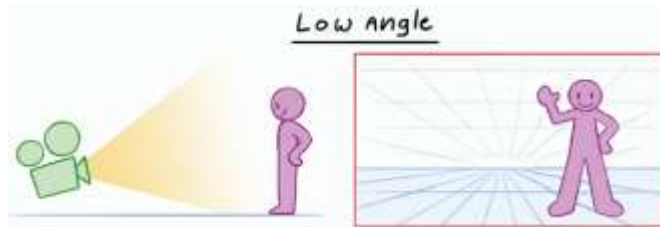
Gambar 2. 17 High Angle.

Sumber: *Professional Storyboarding : Rules of Thumb* (Jew, 2013).

High angle shots merupakan sudut pengambilan gambar dimana kamera diletakkan diatas batas mata subjek. *High angle shots* lebih

memfokuskan perhatian penonton pada lingkungan atau situasi, membuatnya lebih menonjol dari karakter individu manapun. *Shot* ini juga sering digunakan untuk memberikan kesan bahwa subjek karakter kurang dominan terhadap situasi yang sedang dihadapi.

3. *Low Angle*



Gambar 2. 18 *Low Angle*.

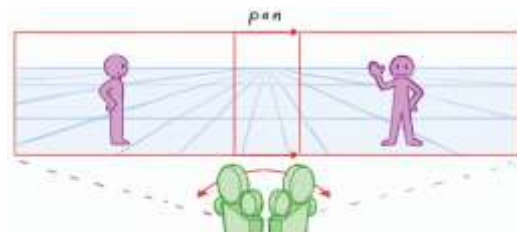
Sumber: *Professional Storyboarding : Rules of Thumb* (Jew, 2013).

Low angle adalah *shot* dimana kamera diletakan dibawah batas mata subjek. *Shot* ini memberikan kesan seolah subjek terlihat lebih dominan karena pandangan penonton melihat ke atas. Pengambilan gambar dengan sudut *low angle* secara alami dapat menyorot seorang individu karena subjek yang paling dekat dengan layar secara otomatis akan memiliki posisi kepala yang lebih tinggi dibandingkan subjek lain dalam gambar tersebut.

d. Gerakan Kamera

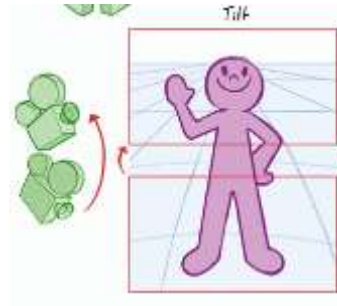
Pergerakan yang dilihat pada *pivot* gerakan dan *zoom* ialah seluruh gambar bergerak relatif pada gambaran *frame*. Gerakan kamera akan memberikan tampilan jumlah dari *parallax* antara objek pada sekitarnya. Istilah *parallax* merupakan perubahan posisi kamera yang juga mempengaruhi tampilan posisi pada objek atau subjek pada kamera. Berikut ialah jenis pergerakan kamera (Jew, 2013).

1. *Panning dan Tiltng*



Gambar 2. 19 *Panning*.

Sumber: *Storyboard ebook* (Leeuwe, 2020: 30).



Gambar 2. 20 Tilting.

Sumber: Storyboard ebook (Leeuwe, 2020: 30).

Panning mengacu pada pergerakan horizontal pada kamera baik itu ke kanan atau ke kiri, gerakan ini seolah seperti meniru gerakan kepada saat menoleh. Ketika memutar kamera dari kiri ke kanan disebut *pan right*, begitupun sebaliknya dari kanan ke kiri disebut *pan left*.

Sedangkan *tilting* adalah pergerakan kamera secara vertikal. Seperti pergerakan dari atas ke bawah disebut *tilt down* atau dari bawah ke atas disebut *tilt up*. Pergerakan kamera *panning* dan *tilting* dapat dengan mudah dikenali karena tidak terjadi *parallax* atau perpindahan perspektif dari latar belakang yang disebabkan dari perpindahan posisi kamera. Paralaks merujuk pada perubahan posisi objek yang tampak ketika posisi kamera yang melihat objek juga berubah.

Penggunaan *panning* dan *tilting* harus didasari oleh alasan atau motivasi, karena gerakan ini bertujuan untuk mengalihkan perhatian penonton terhadap subjek yang akan menjadi fokus utama dalam gambar, contohnya seperti seekor burung yang terbang melintasi layar atau gerakan orang berjalan.

2. Dolly

Dolly atau *tracking shot* (atau dengan kata lain *crabbing*, *trucking*, atau *tracking* kanan/kiri) merupakan jenis pengambilan gambar dimana kamera diletakkan di sebuah rel lurus atau melengkung lalu digerakan sepanjang *scene*. Bayangkan seperti melihat sebuah adegan dari kereta kecil yang bergerak perlahan. *Dolly* merujuk pada gerakan horizontal kamera.

3. Push In dan Push Out

Push in dan *pull out* (atau juga disebut *truck in* atau *truck out*) merujuk pada pergerakan kamera mendekat atau menjauhi subjek.

Bayangkan seperti meluncur mendekati atau menjauhi subjek. *Trucking* atau *Pushing* merujuk pada gerakan maju mundur pada kamera.

4. *Dutch Tilt*

Dutch tilt merupakan sebuah tindakan memiringkan garis *horizon* pada kamera agar tidak tegak lurus dengan bidang tanah. Hal ini menciptakan efek komposisi yang condong pada salah satu sisi, sehingga menciptakan kesan tidak seimbang bagi penonton. Hal ini bertujuan untuk menambah daya tarik visual bagi penonton.

5. *Zolly*



Gambar 2. 21 *Zolly*.

Sumber : *Professional Storyboarding : Rules of Thumb* (2013).

Zolly adalah efek khusus di mana *zoom* dan *dolly* digunakan secara bersamaan, tetapi dengan arah yang berlawanan (misalnya, *zoom in* dan *dolly out*), sehingga skala pada subjek tidak berubah melainkan latar belakang subjek terjadi distorsi. Teknik ini dipopulerkan oleh Alfred Hitchcock dalam film *Vertigo* lalu digunakan dalam film – film lain seperti *Goodfellas* karya Martin Scorsese.

6. *Tracking*

Tracking adalah sebuah pergerakan kamera dimana kamera bergerak seiring adegan atau aksi yang dilakukan oleh karakter sepanjang *scene* (Selby:2013, 87).

7. *360 Orbit Camera*



Gambar 2. 22 360 Orbit Camera.

Sumber: Storyboard ebook (Leeuwe, 2020: 34).

Merupakan pergerakan kamera mengitari atau mengelilingi subjek yang berfungsi untuk memusatkan fokus audiens dan mendukung narasi cerita (Leuwe:2020, 18).

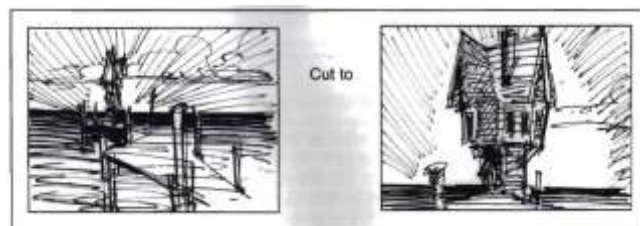
8. Zoom

Zoom adalah sebuah pergerakan kamera, dimana kamera berdiam atau stagnan di satu tempat sementara lensa diputar untuk menciptakan ilusi seolah kamera bergerak mendekat dan menjauhi subjek (Leuwe:2020, 16).

e. Transisi

Transisi kamera merupakan sebuah metode yang digunakan untuk berpindah antara *scene* satu dengan *scene* selanjutnya (Bryne:1999,177).

1. Cut to



Gambar 2. 23 Transisi Cut To.

Sumber: Animation – the Art of Layout and Storyboarding, (Bryne, 1999:177).

Cut to adalah metode transisi yang paling umum digunakan untuk berpindah antara *scene* satu ke *scene* lainnya. Hal ini dilakukan oleh editor dengan cara memotong satu gambar atau adegan lalu disambung dengan gambar atau adegan lain. Hal ini dilakukan dengan tujuan untuk mengganti atau berpindah angle pada suatu *scene* atau mengganti karakter atau latar secara keseluruhan.

2. *Fade*



Gambar 2. 24 Transisi Fade In/Out.

Sumber: *How to Make Animated Films* (white, 2009: 276).

Fade adalah transisi yang dilakukan dengan cara memudarkan gambar secara bertahap hingga gambar sepenuhnya gelap. Umumnya transisi ini digunakan untuk memulai atau mengakhiri sebuah *sequence*.

3. *Dissolve*



Gambar 2. 25 Transisi Dissolve.

Sumber: *How to Make Animated Films* (white, 2009: 277).

Hampir sama dengan metode transisi *Fade*, *dissolve* juga menggunakan teknik dimana gambar akan memudar secara bertahap, tetapi pada transisi *dissolve* ketika salah satu *scene* memudar, gambar dari *scene* selanjutnya perlahan muncul. Transisi ini berfungsi untuk memberikan kesan percepatan waktu.

4. *Match Cut*

Match Cut merupakan sebuah transisi dimana gambar bagian akhir *scene* memiliki kesamaan terhadap bagian awal pada *scene* selanjutnya, sehingga menghasilkan gambar yang hampir identik antara *scene* satu dengan *scene* selanjutnya.

5. *Wipe*



Gambar 2. 26 Transisi Wipe.

Sumber: *How to Make Animated Films* (white, 2009: 277).

Selayaknya *Fade*, transisi *Wipe* umumnya digunakan untuk mengakhiri sebuah *scene*, tetapi tidak dipungkiri bahwa transisi ini juga bisa digunakan untuk menghubungkan antar *scene*. Teknisnya adalah dengan cara menggeser gambar dari layar. Ada beberapa jenis *wipe* seperti *wipe up*, *wipe down*, *wipe left*, dan *wipe right*.

6. *Montage*

Montage merupakan serangkaian *shot* dari beberapa *scene* yang disatukan menjadi sebuah *scene* baru. *Montage* berfungsi untuk menceritakan sebagian besar cerita dalam waktu yang singkat.

2.3 Teori Perancangan

2.3.1 Metode Penelitian Kualitatif

Metode Pendekatan yang bertujuan memahami fenomena berdasarkan perspektif subyektif dari partisipan penelitian. Metode ini sering kali menggunakan wawancara, observasi, atau analisis teks untuk menggali makna dan pengalaman individu (Cresswell, 2023).

2.3.2 Metode Pengumpulan Data

2.3.2.1 Wawancara

Menurut Cresswell (2023) dalam prosedur wawancara peneliti bertemu secara tatap muka atau melalui telepon dengan partisipan atau grup yang akan diwawancarai yang terdiri dari enam atau lebih anggota peserta wawancara. Wawancara ini melibatakan pertanyaan terbuka dan tak terstruktur yang bertujuan untuk mengetahui jawaban berdasarkan dari sudut pandang partisipan.

Selama proses wawancara berlangsung, peneliti mencatat hasil wawancara baik berupa teks, foto, video maupun audio guna sebagai bukti arsip digital (Clandinin, 2007).

2.3.2.2 Observasi

Menurut Syafrida (30, 2021) observasi adalah teknik pengumpulan data dengan cara peneliti turun langsung ke lapangan untuk mengamati

fenomena yang diteliti, dengan begitu peneliti bisa menggambarkan masalah yang sedang terjadi yang nantinya dihubungkan dengan teknik pengumpulan data lainnya seperti wawancara atau kuisioner.

Nasution dalam (Sugiono, 2011) menyatakan bahwa observasi merupakan dasar dari ilmu pengetahuan yang merupakan fakta yang diperoleh dari lapangan.

Menurut Fiantika, et al (57-58, 2022) ada berbagai jenis macam observasi, salah satunya adalah observasi terus terang atau tersamar. Pada observasi ini peneliti akan berterus terang kepada narasumber tentang observasi atau pengamatan yang sedang ia lakukan sehingga narasumber mengetahui sejak awal sampai akhir tentang aktivitas peneliti. Karena terkadang ada peneliti yang tidak terus terang atau jujur kepada narasumber terhadap data yang sedang ia teliti dan hal ini biasanya dilakukan untuk menghindari ketika data yang dicari masih bersifat rahasia.

2.4 Teori Khalayak Sasar

2.4.1 Dewasa Awal

Dewasa awal merupakan masa peralihan dari masa remaja menuju masa dewasa. Pada masa ini individu mulai beralih dari ketergantungan hingga menjadi mandiri baik dari sisi ekonomi, kebebasan menentukan diri, dan kebebasan menentukan masa depan. Secara hukum seseorang baru bisa dikatakan sebagai orang dewasa ketika ia mulai menginjak usia 21 tahun (Putri, 2019).

Sedangkan menurut Santrock dalam Putri (2019) masa dewasa awal merupakan masa transisi dari remaja ke dewasa dan rentang usia dewasa awal berskisar antara 18 – 25 tahun. Pada masa ini seseorang akan mulai memasuki fase pencarian, pemantapan, dan reproduktif, yaitu masa yang penuh dengan masalah dan ketegangan emosional, periode isolasi sosial, periode komitmen dan masa ketergantungan, perubahan nilai-nilai, kreativitas dan penyesuaian diri pada ola hidup yang baru.

BAB III

DATA DAN ANALISIS DATA

3.1 Data Objek

Dalam perancangan *storyboard*, peneliti perlu mengumpulkan data yang berkaitan dengan fenomena yang diangkat untuk mendukung perncangan animasi. Data yang diperlukan antara lain adalah data mengenai fenomena *FoMO* dalam olahraga dan data mengenai dampak olahraga bagi kesehatan tubuh dan mental menurut pakar. Data tersebut nantinya akan digunakan sebagai data untuk kebutuhan visualisasi cerita dalam perancangan animasi sesuai dengan kebutuhan narasi.

3.1.1 *FOMO* Dalam Olahraga

Fear Of Missing Out (FoMO) menurut Przybylski dkk. (2013) merupakan fenomena dimana individu merasa cemas atau takut ketika orang lain merasakan atau mengalami momen berharga, sementara mereka sendiri tidak terlibat dalam pengalaman tersebut. Akibatnya, mereka merasa mendapatkan dorongan untuk terus terhubung dengan apa yang dilakukan oleh orang lain melalui media sosial.

Media sosial juga mengambil peran penting dalam fenomena *FoMO* dalam olahraga, hal ini dikarenakan banyak kalangan muda yang aktif dalam bermedia sosial sehingga mereka pasti terpapar oleh konten – konten atau trend yang sedang ramai kala itu, tak terkecuali konten olahraga. Paparan konten yang terus menerus ini dapat berkaibat pada kesehatan mental individu tersebut, membuatnya merasa bahwa dirinya juga harus ikut terlibat dalam trend sehingga menyebabkan perasaan tertekan, cemas, depresi, dan kehilangan kepercayaan terhadap citra tubuhnya sendiri jika ia tidak bisa mencapai tubuh yang ideal (Tafdila, 2024).

Tetapi meskipun terkesan negatif, fenomena *FoMO* dalam olahraga juga bisa berdampak positif bagi individu itu sendiri, karera dari trend *FoMO* olahraga ini dapat mendorong kesadaran kaum muda untuk ikut menjalani pola hidup sehat. Selain itu berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Aslam dan Wiyono (2020) menunjukan bahwa remaja yang mengikuti trend *FoMO* cenderung lebih sering berpartisipasi dalam olahraga, sehingga meningkatkan fisik dan mental mereka. Selain itu *FoMO* olahraga ini juga berfungsi sebagai perantara dalam membangun jaringan sosial yang lebih luas melalui media komunitas atau event – event sejenis (Kaloeti et al., 2021).

3.1.2 Dampak *FOMO* Terhadap Kesehatan Mental

Meskipun masyarakat umum kerap menganggap sebagai fenomena negatif karena bisa memicu stress, kecemasan, atau hanya sebagai ajang pamer

di media sosial. *FoMO* ternyata juga memiliki dampak positif yang perlu diperhatikan. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa *FoMO* juga dapat mendorong motivasi individu untuk berkembang secara personal dan sosial.

Seperti penelitian yang dilakukan oleh Carolina dan Mahetsu (2020), menyatakan bahwa dari fenomena ini individu dapat menggunakan emosinya untuk memaksa diri untuk mencoba hal – hal baru yang sebelumnya dihindari. Penelitian Jood (2017) bahkan menyatakan bahwa *FoMO* juga berpengaruh positif terhadap kepuasan hidup individu. Pernyataan ini juga diperkuat oleh hasil penelitian Allen (2016) dimana *FoMO* dapat menjadi motivasi utama individu untuk menjadi pribadi yang lebih baik. Hal ini disebabkan oleh seringnya individu melihat pencapaian orang lain yang luar biasa sehingga memotivasi individu untuk memperluas prospek masa depan demi mencapai kepuasan hidup.

FOMO juga membawa berbagai dampak positif antara lain :

1. Memotivasi untuk mengejar kesempatan baru yang sebelumnya diabaikan.
2. Memperluas koneksi sosial, baik secara langsung maupun melalui media digital.
3. Meningkatkan kreativitas dan inovasi, terutama dalam bidang profesional atau industri kreatif.
4. Mendorong produktivitas, karena ingin mengejar pencapaian serupa dengan orang lain.
5. Mendorong partisipasi komunitas, seperti ikut dalam gerakan sosial, kegiatan amal, atau aksi kolektif.

3.1.3 Dampak Olahraga Menurut Pakar

Setelah membahas tentang dampak dari *FoMO* terhadap kesehatan mental individu. Kali ini akan membahas manfaat dari olahraga khususnya menurut para generasi muda.

Seperti yang kita ketahui bahwa jogging memiliki dampak positif terhadap kebugaran jasmani dan kesehatan mental remaja. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Prasetya dkk. (2023), ditemukan bahwa mahasiswa yang melakukan jogging secara rutin merasakan peningkatan dalam kebugaran fisik dan penurunan stres. Selain itu lari sebagai aktivitas aerobik tidak hanya berdampak positif terhadap kebugaran fisik, tetapi juga meningkatkan kualitas hidup secara keseluruhan. Rifki dkk. (2024) dalam penelitiannya menyebutkan bahwa mahasiswa yang rutin melakukan olahraga lari mengalami peningkatan signifikan dalam aspek kesehatan kardiorespirasi, kekuatan otot, fleksibilitas, serta peningkatan suasana hati dan kualitas tidur. Aktivitas ini juga membentuk

kebiasaan disiplin, memperluas koneksi sosial, dan meningkatkan produktivitas sehari-hari.

Namun, manfaat tersebut tentu perlu diimbangi dengan penerapan teknik dan porsi latihan yang tepat agar hasilnya maksimal dan tubuh tetap aman dari risiko cedera. Mengutip dari laman *Alodokter.com*, bagi pemula, frekuensi lari yang disarankan adalah 2–3 kali dalam seminggu, dengan total durasi antara 1–2 jam. Lari setiap hari justru tidak disarankan karena bisa memicu *overtraining* atau kelelahan berlebih, bahkan cedera.

Selain itu, penting juga untuk memahami *pace* lari, yaitu ukuran kecepatan saat berlari yang umumnya dinyatakan dalam satuan menit per kilometer. Misalnya, jika seseorang mampu menempuh 1 km dalam waktu 7 menit, maka *pace-nya* adalah 7. Mengapa ini penting? Karena *pace* yang tepat bisa membantu tubuh menjaga ritme latihan tanpa memaksakan diri secara berlebihan. Berdasarkan informasi dari *runnercase.com*, *pace* yang direkomendasikan untuk pelari pemula adalah sekitar 5–7 menit/km untuk pria dan 9–11 menit/km untuk wanita.

Terakhir, jangan lupakan pentingnya waktu istirahat. Saat beristirahat, tubuh akan memperbaiki jaringan otot yang mengalami stres atau kerusakan ringan akibat latihan. Inilah proses alami yang membantu otot menjadi lebih kuat. Dianjurkan untuk memiliki waktu istirahat sekitar 6 jam di luar waktu latihan, agar tubuh benar-benar pulih dan siap untuk aktivitas fisik berikutnya.

Secara keseluruhan, manfaat dari *jogging* tidak hanya berdampak secara fisik, tetapi juga mental dan sosial. Dengan porsi latihan yang seimbang, teknik yang tepat, dan waktu istirahat yang cukup, olahraga seperti lari bisa menjadi salah satu kunci untuk hidup lebih sehat dan produktif, terutama bagi generasi muda yang sedang berada di masa penuh potensi.

3.2 Data Observasi

3.2.1 Observasi lokasi

Penulis melakukan observasi ke lokasi yang akan digunakan sebagai latar lokasi pada animasi yakni lapangan Gasibu, Jalan Cilaki dan Jalan Asia Afrika. Observasi ini dilakukan dengan tujuan untuk memperkuat akurasi visual, blocking komposisi, penentuan arah cahaya, dan konsistensi *background*. Berikut adalah hasil dari observasi:

1. Lapangan Gasibu



Gambar 3. 1 Jogging Track Gasibu.

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2025).



Gambar 3. 2 Perpustakaan Gasibu.

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2025).

Jika berbicara tentang olahraga, terutama olahraga lari, tentu tidak bisa dilepaskan dari keberadaan fasilitas jogging track. Oleh karena itu, penulis melakukan observasi langsung ke salah satu lokasi olahraga yang cukup populer di Kota Bandung, yaitu Lapangan Gasibu. Lapangan ini tidak hanya menjadi ruang terbuka yang ramai dikunjungi masyarakat, tetapi juga memiliki nilai historis dan simbolik karena terletak tepat di depan Gedung Sate, salah satu ikon arsitektur di Jawa Barat.

Lapangan Gasibu dilengkapi dengan fasilitas *jogging track* yang cukup representatif. *Jogging track* di lokasi ini memiliki panjang lintasan sekitar 400 meter dan terdiri dari 5 jalur yang dipisahkan dengan warna, jalur bernomor ganjil ditandai dengan warna biru tua, sedangkan jalur bernomor genap diberi warna biru muda. Hal ini membantu pengguna membedakan jalur dan memberikan kesan visual yang lebih teratur dan menarik. Permukaan lintasan terbuat dari material sintetis yang cukup nyaman untuk berlari, dan tampak dirawat dengan baik.

Selain lintasan lari, Lapangan Gasibu juga menyediakan berbagai fasilitas penunjang lainnya, seperti perpustakaan kota, toilet umum, serta area tempat duduk dan istirahat yang dinaungi pepohonan besar dan rindang. Ini memungkinkan pengunjung untuk berolahraga

dengan nyaman sambil menikmati udara segar dan suasana yang menenangkan di tengah hiruk-pikuk kota.

Lokasi lapangan ini cukup strategis, yaitu berada di tengah kota atau lebih tepatnya di Jalan Diponegoro, menjadikannya sangat mudah diakses baik dengan kendaraan pribadi maupun transportasi umum. Karena letaknya yang berada di pusat kota, Lapangan Gasibu menjadi salah satu opsi favorit warga Bandung untuk berolahraga, berkumpul bersama komunitas, ataupun sekadar bersantai di pagi atau sore hari. Sehingga tidak heran jika lapangan ini selalu terlihat ramai.

Melalui observasi ini, penulis menemukan bahwa Lapangan Gasibu bukan hanya sekadar tempat olahraga, tetapi juga ruang publik yang mendorong gaya hidup sehat dan interaksi sosial. Fasilitas yang lengkap, aksesibilitas tinggi, dan lingkungan yang asri menjadikannya sebagai lokasi ideal untuk mendukung perilaku aktif di kalangan masyarakat, khususnya generasi muda yang mulai membangun kebiasaan berolahraga.

2. Jalan Cilaki



Gambar 3. 3 Rumah Kuno di Jalan Cilaki.

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2025).



Gambar 3. 4 Jalan Cilaki.

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2025).

Selanjutnya, penulis juga mengamati Jalan Cilaki, sebuah jalan yang terletak tidak jauh dari kawasan Gedung Sate. Untuk mencapai lokasi ini, hanya diperlukan waktu beberapa menit berjalan kaki ke arah timur,

melewati Taman Lansia dan Taman Pustaka Bunga Kandaga Puspa. Secara fungsi, Jalan Cilaki merupakan jalan raya umum yang dilalui kendaraan pribadi dan sepeda motor, namun yang membuatnya menarik adalah suasana khas yang dimilikinya.

Sepanjang Jalan Cilaki, penulis menemukan deretan rumah-rumah antik peninggalan masa kolonial yang masih berdiri kokoh. Bangunan-bangunan ini umumnya memiliki arsitektur bergaya art deco dan indies, lengkap dengan jendela kayu besar, atap landai, serta pagar besi klasik yang memberikan kesan elegan namun bersahaja. Keberadaan bangunan-bangunan ini memunculkan nuansa nostalgia dan ketenangan, seolah membawa pengunjung kembali ke suasana Bandung tempo dulu.

Saat penulis berjalan menyusuri jalan ini, suasana yang tercipta sangat mendukung untuk menggambarkan momen reflektif atau emosional dalam narasi. Pepohonan rindang yang berjajar di sepanjang jalan turut menambah kesan damai dan klasik, menjadikannya lokasi yang tidak hanya estetik secara visual, tetapi juga sarat akan atmosfer emosional.

Karena alasan tersebut, penulis memilih Jalan Cilaki sebagai salah satu latar lokasi dalam perancangan cerita animasi *Turning Point*. Jalan ini dianggap mampu merepresentasikan suasana kenangan, refleksi diri, dan perasaan tenang yang ingin disampaikan dalam beberapa adegan. Melalui penggambaran visual jalan ini, penulis berharap penonton dapat merasakan hubungan yang lebih dalam dengan cerita dan karakter, sekaligus menikmati nuansa kota Bandung yang khas dan bersejarah.

3. Jalan Asia Afrika



Gambar 3. 5 Toko De Vries di Jalan Asia Afrika.

Sumber: Dkumentasi Pribadi (2025).



Gambar 3. 6 Terowongan Asia Afrika.

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2025).

Dan yang terakhir adalah Jalan Asia Afrika. Siapa yang tak kenal dengan destinasi ikonik yang satu ini? Terletak di jantung Kota Bandung, kawasan ini sangat dekat dengan Jalan Braga, Alun-Alun Bandung, dan Gedung Merdeka, tempat bersejarah yang menjadi lokasi Konferensi Asia Afrika tahun 1955. Tak jauh dari kawasan ini, terdapat pula terowongan dengan tulisan kutipan ikonik, “Bumi Pasundan lahir ketika Tuhan sedang tersenyum” yang diucapkan oleh filsuf asal Belanda, Martinus Antonius Weselinus Brouwer, memperkuat kesan bahwa tempat ini adalah bagian penting dari identitas dan sejarah kota Bandung.

Jalan Asia Afrika tidak hanya dikenal karena nilai historisnya, tetapi juga karena arsitektur bangunan-bangunan kunonya yang masih terjaga, seperti *Toko De Vries* dan Gedung PLN. Kawasan ini dipenuhi elemen visual yang kuat dan kaya akan karakter, mulai dari tiang-tiang bergaya kolonial, trotoar lebar yang nyaman, hingga deretan lampu jalan khas yang menciptakan suasana *vintage-modern*.

Penulis memilih Jalan Asia Afrika sebagai objek latar lokasi dalam cerita karena ingin menampilkan wajah ikonik Bandung—suatu visualisasi kota yang tidak hanya modern, tetapi juga sarat akan nilai sejarah dan budaya. Selain itu, jalan ini juga dikenal sebagai rute yang sering digunakan untuk kegiatan fun run atau event lari komunitas, terutama pada momen-momen khusus seperti Hari Jadi Kota Bandung atau perayaan nasional. Hal ini sangat relevan dengan tema besar dalam animasi *Turning Point*, yaitu semangat gaya hidup sehat yang digerakkan oleh *FoMO* olahraga.

3.3 Data Wawancara

3.3.1 Wawancara Ahli

1. Narasumber 1



Gambar 3. 7 Wawancara bersama dr. Caleb Leonardo Halim, SpKO.

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2024).

Nama : dr. Caleb Leonardo Halim, SpKO
 Pekerjaan: Dokter Spesialis Kesehatan dan Olahraga
 Waktu: 30 November 2024, 09:00 WIB
 Lokasi: Daring melalui aplikasi Google Meet

Dari hasil wawancara, diketahui bahwa gaya hidup sehat bertumpu pada tiga komponen utama: aktivitas fisik yang cukup, waktu istirahat yang memadai, serta asupan nutrisi yang seimbang. Aktivitas fisik sendiri dapat diklasifikasikan menjadi kegiatan harian, latihan fisik (*exercise*), dan olahraga (*sports*), di mana lari bisa termasuk dalam kategori *exercise* atau *sports* tergantung pada tujuannya. Olahraga cenderung memiliki aturan baku, sementara latihan fisik lebih fleksibel. Informasi ini menjadi dasar penting bagi mahasiswa dalam mengembangkan cerita dan konsep animasi yang edukatif serta akurat secara medis.

Selain itu, wawancara juga mengungkap prinsip dasar dalam latihan fisik yang dikenal dengan istilah BBTT (Baik, Benar, Terukur, Teratur). Prinsip ini penting untuk menjaga keamanan dan efektivitas latihan, seperti pengaturan intensitas dan durasi latihan secara bertahap agar tubuh dapat beradaptasi tanpa risiko cedera. Pasca-pandemi, kesadaran masyarakat akan pentingnya aktivitas fisik meningkat, meskipun masih banyak yang belum memahami batas kemampuan tubuhnya. Mahasiswa dapat memanfaatkan wawasan ini untuk menyampaikan pesan moral dalam animasi, seperti pentingnya mengenali kapasitas tubuh sendiri serta perlunya pemeriksaan medis sebelum melakukan olahraga yang intens.

Wawancara ini juga memberikan panduan detail mengenai durasi, frekuensi, dan intensitas latihan fisik yang ideal. WHO merekomendasikan aktivitas fisik dengan intensitas sedang selama 150-300 menit per minggu, atau intensitas tinggi selama 75-150 menit per minggu. Tubuh umumnya memerlukan waktu sekitar satu minggu untuk beradaptasi terhadap aktivitas

fisik, dan peningkatan beban latihan sebaiknya dilakukan secara bertahap, maksimal 10% per minggu. Pengetahuan ini sangat berguna bagi mahasiswa DKV dalam merancang animasi yang tak hanya menarik secara visual, namun juga menyampaikan informasi kesehatan yang kredibel mengenai gaya hidup sehat dan latihan fisik yang aman.

2. Narasumber 2



Gambar 3. 8 Wawancara bersama dr. Alvin Wihardja, Sp.KO.

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2024).

Nama : dr. Alvin Wihardja, Sp.KO

Pekerjaan: Dosen Fakultas Kedokteran & Dokter Spesialis Kesehatan dan Olahraga

Waktu: 4 Desember 2024, 11.30 WIB

Lokasi: Luring di Universitas Pendidikan Indonesia

Pola hidup sehat mencakup empat aspek utama: asupan nutrisi, aktivitas fisik, pengelolaan stres, dan istirahat yang cukup. Aktivitas fisik, latihan fisik, dan olahraga memiliki definisi yang berbeda—latihan fisik bersifat terstruktur dan dilakukan secara rutin, sedangkan olahraga biasanya berfokus pada aspek kompetitif. Untuk memperoleh hasil yang optimal, latihan fisik sebaiknya mengikuti prinsip FITT (Frekuensi, Intensitas, Waktu, dan Tipe), yang direkomendasikan dilakukan 3–5 kali seminggu dengan total durasi 150–300 menit. Latihan ini penting untuk menunjang kebugaran serta meningkatkan kualitas hidup.

Faktor biologis antara pria dan wanita memengaruhi bentuk dan efektivitas latihan. Pria cenderung lebih mudah membangun kekuatan otot karena hormon testosteron, terutama melalui latihan beban. Sementara itu, wanita memiliki kelenturan tubuh yang lebih baik, membuat mereka unggul

dalam kegiatan seperti yoga dan senam. Namun, wanita juga lebih rentan terhadap kondisi Female Athlete Triad—kombinasi gangguan makan, osteoporosis, dan masalah menstruasi—yang dapat timbul akibat latihan berlebihan atau kadar lemak tubuh yang terlalu rendah. Oleh karena itu, intensitas latihan bagi wanita perlu disesuaikan secara hati-hati.

Latihan fisik perlu disesuaikan dengan kondisi dan kebutuhan individu, baik pria maupun wanita, dengan memperhatikan aspek frekuensi, intensitas, serta jenis aktivitas yang tepat. Pemeriksaan kesehatan sebelum memulai latihan intensitas tinggi sangat dianjurkan. Penggunaan teknologi seperti aplikasi pemantau kebugaran dan kemampuan membaca sinyal tubuh saat berolahraga dapat mencegah cedera. Selain itu, inovasi dalam peralatan seperti sepatu dan pakaian olahraga juga menunjang performa dan keselamatan selama berlatih.

Peningkatan partisipasi masyarakat dalam aktivitas fisik dapat didorong melalui kampanye literasi kesehatan yang berbasis data dan informasi dari sumber terpercaya seperti Kementerian Kesehatan. Remaja, yang seringkali memerlukan dukungan sosial dan komunitas, serta orang dewasa yang lebih sadar akan manfaat kesehatan jangka panjang, merupakan dua kelompok penting dalam kampanye ini. Konsistensi dalam menjalani latihan fisik dapat secara signifikan menurunkan risiko penyakit kronis, meningkatkan kesejahteraan hidup, dan membentuk gaya hidup sehat yang berkelanjutan.

3. Narasumber 3

Nama : Dr. I Nyoman Widiyana

Pekerjaan: Dokter Umum

Waktu: -

Lokasi: Daring melalui aplikasi HaloDoc

Gaya hidup sehat mencakup empat elemen utama: pola makan, aktivitas fisik, pemulihan tubuh, dan pengelolaan stres. Pola makan sehat melibatkan konsumsi air putih minimal dua liter per hari serta peningkatan asupan protein hewani dibandingkan karbohidrat. Dalam hal olahraga, latihan seperti angkat beban terbukti efektif membakar kalori hingga 24 jam setelah sesi latihan dan bisa dipantau melalui perangkat seperti smartwatch. Untuk pemulihan, tidur malam minimal tujuh jam sangat penting, sementara pengelolaan stres bertujuan menjaga keseimbangan mental dan fisik.

Sayangnya, aspek olahraga masih sering diabaikan, padahal manfaatnya besar—dari pencegahan obesitas dan diabetes hingga peningkatan daya fokus dan sistem imun. Menjalani pola hidup sehat juga berdampak pada peningkatan produktivitas serta pengurangan beban biaya kesehatan secara nasional. Untuk

mendorong kesadaran masyarakat, edukasi bisa dilakukan melalui media sosial, infografis, atau aplikasi kesehatan seperti Halodoc. Edukasi yang konsisten dan berkelanjutan sangat diperlukan agar semakin banyak individu memahami pentingnya menjaga kesehatan dengan memanfaatkan berbagai sumber daya yang ada, sesuai anjuran tenaga medis.

3.4 Data Khalayak Sasar

3.4.1 Data Wawancara Khalayak Sasar

1. Narsum 1

Nama: Fatir

Usia: 25

Status: Fresh Graduate

Hasil Wawancara:

Pada dasarnya, Fatir sudah memahami pengertian *FoMO* secara garis besar. Menurutnya, "jika disederhanakan, *FoMO* itu seperti ikut-ikutan." Ia menjelaskan bahwa dampak dari perilaku *FoMO* tergantung pada hal yang menjadi objek *FoMO* tersebut. Fatir juga menambahkan bahwa seseorang bisa mengalami *FoMO* karena pengaruh lingkungan, mengingat manusia cenderung mengikuti sikap mayoritas.

Terkait *FoMO* dalam konteks olahraga, Fatir menyatakan bahwa ia setuju jika hal tersebut dianggap positif. Namun, hal ini kembali lagi pada masing-masing individu. Bisa saja seseorang berolahraga hanya karena ikut-ikutan, namun ada juga yang menjadikan *FoMO* sebagai pintu awal untuk membangun pola hidup sehat. Menurutnya, *FoMO* dalam hal olahraga justru lebih cenderung membawa dampak positif karena mengarah pada gaya hidup sehat.

Berdasarkan pengalamannya selama rutin berolahraga, Fatir merasakan dampak yang signifikan, baik secara fisik maupun mental. Ia menyadari bahwa olahraga sebenarnya sangat penting bagi setiap orang sebagai sarana untuk menjaga kesehatan tubuh dan kestabilan mental, yang pada akhirnya akan berdampak pada peningkatan produktivitas dalam kehidupan sehari-hari.

2. Narsum 2

Nama: Freza

Usia: 20

Status: Karyawan

Hasil Wawancara:

Sebelum bertanya tentang *FoMO*, penulis menanyakan beberapa pertanyaan seputar olahraga seperti sudah berapa lama narasumber menjalani olahraga, motivasi yang mendasari mengapa memilih olahraga, dan pengalaman seputar olahraga.

Freza sudah menjalani olahraga ini selama kurang lebih 4 minggu, dan alasan mengapa ia memilih untuk olahraga adalah karena ia sadar akan pentingnya kesehatan serta ia juga *FoMO* pada konten olahraga di media sosial. Dari rasa *FoMO* ini ia menjadi tertarik untuk menjalani olahraga karena menurutnya terkesan seru terutama jika melakukannya bersama teman dekat.

Ketika penulis menanyakan tentang pemahaman Freza tentang apa itu *FoMO*, Freza menjawab bahwa *FoMO* merupakan sebuah fenomena dimana seorang individu ikut – ikutan terhadap trend yang sedang terjadi. Dan ia beranggapan bahwa *FoMO* tidak sepenuhnya negatif, karena hal ini berpengaruh terhadap trend *FoMO* apa yang diikuti. Selain itu penulis juga bertanya tentang pandangan dia mengenai fenomena *FoMO* dalam berolahraga, lalu ia menjawab bahwa ia setuju dan mendukung terhadap hal tersebut selama individu yang *FoMO* tersebut bisa konsisten dengan olahraga yang ditekuninya.

3. Narsum 3

Nama: Iqbal

Usia: 20

Status: Mahasiswa

Hasil Wawancara:

Berdasarkan wawancara bersama narasumber, menurutnya *FoMO* dalam konteks olahraga sendiri merupakan hal yang positif karena narasumber sendiri mulai menjalani olahraga karena *FoMO* pada awalnya ia enggan berolahraga tetapi karena ajakan dari temannya ia jadi mulai mau berolahraga. Setelah menjalani olahraga selama beberapa waktu dia mulai merasakan manfaat dari olahraga itu sendiri hingga akhirnya ia memutuskan untuk konsisten berolahraga paling tidak 3 kali dalam seminggu dan ini dimulai semenjak SMA.

Jadi ketika penulis menanyakan tentang pandangan terhadap fenomena *FoMO* dalam berolahraga, narasumber sangat setuju dengan hal tersebut karena ia merasa *relate* dengan fenomena tersebut.

4. Narsum 4

Nama: Firman

Usia: 20

Status: Mahasiswa

Hasil Wawancara:

Firman adalah seorang mahasiswa yang cukup gemar berolahraga baik ikut olahraga yang bersifat indoor maupun *outdoor* seperti futsal, *aerobic*, dan tak terkecuali lari. Dan disini penulis mewawancarai Firman tentang pandangan dia mengenai olahraga dan *FoMO* dalam berolahraga.

Menurut Firman, berdasarkan yang dia pahami tentang *FoMO* adalah sebuah fenomena atau peristiwa dimana seorang individu mengikuti atau ikut mengambil peran dalam suatu trend yang sedang ramai atau viral untuk mendapatkan pengalaman dan agar tidak merasa tertinggal di lingkungan sekitarnya . Dan menurutnya dampak dari *FoMO* itu sangat beragam, bergantung dengan trend yang terjadi, jika trend tersebut mengarah pada hal positif maka akan menghasilkan dampak yang positif, sebaliknya jika trend tersebut mengarah pada hal negatif maka juga akan berdampak negatif bagi pengikutnya.

Ketika ditanyai tentang padangan terhadap fenomena *FoMO* dalam berolahraga, Firman berpendapat bahwa *FoMO* dalam berolahraga juga merupakan hal yang positif karena bisa digunakan sebagai kesempatan bagi orang – orng yang ingin mulai olahraga tanpa perlu merasa malu, karena banyak orang yang melakukan hal yang sama. Dan Firman berharap dengan adanya trend ini dapat membuat individu yang tadinya enggan berolahraga perlahan bisa mulai berubah dan menjalani pola hidup sehat.

3.5 Data Analisis Karya Sejenis



Gambar 3. 9 Poster Animasi Yowamushi Pedal.

Sumber: imbd.com.

Tabel 3. 1 Deskripsi Film Animasi Yowamushi Pedal.

Judul	Yowamushi Pedal The Movie
--------------	---------------------------

Tahun rilis	30 Agustus 2015
Bahasa	Jepang
Genre	Animation, comedy, romance, sport
Director	Norihiro Naganuma & Osamu Nabeshima
Studio	8PAN & Toho Animation
Negara asal	Jepang
Synopsis	Menceritakan tim sepeda SMA Sohoku setelah kemenangan mereka di Inter-High. Mereka diundang untuk mengikuti lomba <i>Kumamoto Hi Province Mountain Range Race</i> , sebuah ajang penuh tantangan dengan tanjakan curam dan jalur sulit. Tim Sohoku harus bersaing dengan rival kuat, termasuk tim Hakone Academy dan Kyoto Fushimi yang dipimpin Midousuji Akira. Film ini menampilkan semangat kerja sama, perjuangan, dan perkembangan karakter para atlet muda.

Sumber: imbd.com.

Justifikasi :

Karya film ini dipilih karena ingin mempelajari dan menganalisis elemen visual dan emosional yang ada dalam film animasi sebagai pondasi narasi dan visual yang baik. Dalam konteks ini, teori camera movement, type of *shot*, dan camera angle, menjadi alat utama untuk mengevaluasi kualitas dan tujuan estetika karya animasi. Dengan mengintegrasikan teori camera movement, type of *shot*, camera angle, sebuah karya animasi dapat dianalisis secara mendalam, mengungkap bagaimana elemen-elemen visual ini bekerja secara harmonis untuk menciptakan narasi visual yang baik.

Tabel 3. 2 Analisis Film Animasi Yowamushi Pedal.

No.	Visual	Deskripsi Analisis
1.	Camera movement	
		Panning Memutar kamera secara horizontal disebut panning. Karena memutar kepala adalah tindakan yang sangat disengaja untuk mengalihkan perhatian, gerakan kamera seperti panning dan tilting terasa lebih alami jika memiliki alasan atau motivasi yang jelas. Kita perlu merasakan bahwa ada alasan mengapa perhatian kita diarahkan ke suatu cara yang sangat spesifik. Panning dan tilting biasanya dimotivasi oleh suatu aksi yang menarik perhatian kita, seperti burung yang terbang melintasi layar atau seseorang yang sedang berjalan. Paetz & Jew (2013;75) - Dalam <i>scene</i> disamping terlihat bahwa terdapat dua karakter yang sedang saling berusaha mengayuh sepeda mendekati garis finish. Penggunaan panning dalam <i>scene</i> ini adalah untuk menjaga focus penonton dengan aksi yang sedang terjadi, selain itu juga digunakan untuk menciptakan ilusi objek yang bergerak dengan cepat. Dan tidak hanya itu pemilihan framing yang diletakkan dari posisi luar area balapan juga berfungsi untuk memberikan kesan imersif dan dramatis, seolah – olah penonton dibawa secara langsung ke dalam pertandingan.
		Tilting - Dalam <i>scene</i> pertama memperlihatkan <i>shot</i> pemandangan bagian atas gedung – gedung dan juga langit yang berwarna biru muda, kemudian <i>shot</i> tilting ke bawah memperlihatkan kondisi jalanan yang masih sepi dan toko – toko yang masih tertutup. Penggunaan tilting pada <i>scene</i> ini berfungsi untuk memberikan konteks pada penonton tentang latar lokasi, waktu, dan suasana. Hal ini dapat terlihat dari background gedung – gedung tinggi dengan banyak iklan yang terletak pada gedung dan pintu – pintu toko yang terletak dibawahnya, memberikan konteks bahwa <i>scene</i> ini

		berlokasi di kota atau pusat perbelanjaan. Kondisi langit yang sudah terang tetapi cahaya matahari belum menyinari keseluruhan background dan juga suasana kota yang sepi memberikan konteks bahwa <i>scene</i> ini berlatar waktu di pagi hari dimana masih belum banyak aktivitas yang terjadi termasuk aktivitas jual beli. - Penggunaan tilting ini juga tidak hanya sekedar untuk memberikan konteks pada penonton tentang latar tempat, waktu, dan suasana. Tetapi ini juga bisa dimanfaatkan untuk dijadikan sebuah intro judul pada sebuah film animasi. Seperti pada contoh <i>scene</i> kedua dimana awalnya terlihat Onoda yang sedang mengayuh sepeda di pinggir jembatan dengan background pemandangan perkotaan dengan suasana langit yang cerah, lalu kamera tilting ke atas memperlihatkan langit biru polos tanpa awan, tetapi kemudian perlahan muncul judul dari animasi itu sendiri. Hal ini berfungsi untuk memberikan transisi yang dinamis sehingga penonton tidak terkejut dengan judul film yang keluar secara tiba – tiba.hal ini juga menunjukkan sisi kreatif dari pembuat film dalam memanfaatkan <i>scene</i> sebagai intro.
		Dolly - Penggunaan Dolly in dalam <i>scene</i> disamping berfungsi untuk meningkatkan ketegangan terhadap adegan yang sedang terjadi, dimana dalam konteks ini karakter Shinka sedang dalam keadaan mengamuk dan berusaha untuk mengayuh lebih cepat meninggalkan para lawannya dibelakang. Dan dengan penggunaan dolly yang langsung memfokuskan visual terhadap ekspresi karakter dapat membangun kesan intens pada adegan, selain itu hal ini juga dapat membentuk kesan cepat.
2.	Type of Shot	



Wide Shot

- Pada *shot* disamping memperlihatkan sebuah latar tempat dengan objek utama sebuah kereta cepat milik Jepang yang baru saja berhenti ditambah dengan beberapa penumpang yang nampaknya sedang menunggu di samping kereta. Penggunaan *wide shot* pada *scene* ini berfungsi untuk memberikan informasi tempat dimana adegan akan terjadi.
- Pada *scene* ini memperlihatkan Onoda dan Makishima sedang berdiri memandangi matahari terbit di atas awan. *Scene* ini terjadi setelah timnya (Sohoku) kalah dari pertandingan balap sepeda pada hari sebelumnya. Maka dari itu penggunaan *wide shot* dan pemilihan latar tempat serta adegan dalam *scene* ini selain untuk memberikan kesan sinematik adegan ini juga berfungsi sebagai representasi dari sebuah harapan baru yang lebih baik melalui objek matahari yang baru terbit dan juga pemandangan indah. Selain itu penggunaan *wide shot* ini juga berfungsi untuk memberikan penonton waktu istirahat setelah menonton adegan yang penuh ketegangan pada hari sebelumnya, ketika Sohoku kalah.



Full Shot

- Pada *shot* pertama memperlihatkan adegan dimana karakter utama Onoda Sakamichi sedang mengayuh sepeda di sebuah tanjakan sambil pandangannya menghadap kebawah. Penggunaan *full shot* ini berguna untuk memperlihatkan aksi dari karakter secara keseluruhan terutama postur tubuh ketika menaiki sepeda balap, selain itu penggunaan *full shot* dalam *scene* ini juga berguna untuk memperlihatkan interaksi karakter dengan lingkungan atau background yang mana dalam *scene* ini terlihat Onoda sedang mengayuh sepeda di tanjakan yang cukup curam sehingga posturnya semakin membukuk dan pandangannya hanya terfokus ke arah kakinya yang sedang mengayuh, menunjukkan betapa curamnya tanjakan yang sedang ia lalui.
- Pada *shot* kedua terlihat seluruh anggota tim Sohoku sedang bersepeda bersama

		dalam sebuah formasi. Dalam adegan yang melibatkan banyak karakter, <i>full shot</i> digunakan untuk menampilkan semua karakter dalam frame, memperlihatkan formasi, koordinasi, dan strategi tim. Ini menciptakan rasa kolektif yang kuat, memperlihatkan kerja sama antar anggota tim dalam mengikuti perlombaan.
		Cowboy Shot - Umumnya penggunaan <i>medium shot</i> atau <i>medium close up</i> dalam sebuah adegan percakapan dalam animasi itu merupakan hal yang normal. Tetapi hal ini tidak berlaku dalam animasi Yuwamushi Pedal The Movie kali ini, karena seperti yang bisa dilihat dari gambar disamping, mereka justru lebih memilih menggunakan <i>cowboy shot</i> dalam adegan yang melibatkan dialog. Hal ini bukan tanpa alasan, penggunaan <i>cowboy shot</i> dalam animasi ini berfungsi untuk menonjolkan ekspresi dan Gerakan tubuh karakter selama berdialog, seperti pada kasus pada gambar kedua, dimana Naruko (yang memegang telepon) sedang menjawab sebuah telepon dari temannya, tetapi karena karakteristik Naruko yang aktif sehingga banyak Gerakan tubuh yang terjadi walauun hanya sekedar adegan telepon saja, sehingga penggunaan <i>cowboy shot</i> ini berfungsi untuk memberikan ruang karakter untuk bergerak lebih luas tanpa terpotong frame. Selain itu <i>cowboy shot</i> juga banyak digunakan dalam adegan percakapan lebih dari dua karakter seperti yang terlihat dalam gambar satu. Hal ini berfungsi untuk menempatkan seluruh anggota dalam satu frame sekaligus mengatur komposisi dari tiap karakter.

	Close Up Shot - Pada <i>shot</i> disamping terlihat wajah Naruko yang sedang serius disertai dengan efek cahaya menyala yang menyelimuti tubuhnya. Penggunaan close up <i>shot</i> dalam <i>scene</i> ini berfungsi untuk menampilkan emosi karakter secara jelas seperti tekad yang kuat, optimis, dan juga semangat. Selain itu hal ini juga dapat digunakan untuk mendramatisir sebuah adegan. - Berbeda dengan yang sebelumnya. Pada <i>scene</i> ini terlihat sebuah rangka sepeda berwarna kuning dengan aksesoris hitam mengkilap dengan merek BMC yang terpajang dalam sebuah bengkel sepeda. Close up <i>shot</i> pada <i>scene</i> ini berfungsi untuk memberikan detail elemen penting yang ada dalam cerita. Jika dalam konteks ini penekanan pada objek rangka sepeda ini berfungsi untuk memberikan petunjuk pada penonton akan apa yang selanjutnya terjadi, dan benar saja karena peranan rangka sepeda ini adalah sebuah rangka yang nantinya akan dikendarai oleh sang karakter utama Onoda Sakamichi. Selain itu pemilihan warna kuning hitam juga merupakan sebuah simbolisasi dari sang pemenang atau pemegang juara 1 dalam ajang balapan sepeda Tour de France.
	Extreme Close Up Shot <i>Shot</i> yang menampilkan detail dari sebuah objek pada keseluruhan layer, berfungsi untuk menekankan konteks, emosi, atau bahkan situasi - Pada <i>shot</i> disamping memperlihatkan detail dari sebuah poster event balap sepeda yang terpajang di dinding, tetapi pada <i>shot</i> ini framing lebih difokuskan pada tulisan (9/12(SAT)-13(SUN)) yang merupakan tanggal dilaksanakannya pertandingan tersebut. Hal ini berfungsi untuk memberikan informasi pada penonton, sekaligus memberikan konteks bahwa pada tanggal tersebut merupakan tanggal besar/penting dimana hari terjadinya perlombaan balap sepeda. - Pada <i>shot</i> kedua memperlihatkan framing kamera yang terfokus pada bagian mata karakter Kinjou dengan ekspresi yang sangat serius. Karena ia sedang dalam

		pertarungan sengit untuk mencapai garis finish anatra dirinya dengan rivalnya yakni Fukutomi. Pada <i>scene</i> balapan ini terlihat kedua belah pihak saling salip – menyalip demi mencapai garis finish, walaupun pada akhirnya Kinjou kalah. Tetapi setidaknya ia telah berjuang hingga detik terakhir. Penggunaan exteme close up disini berfungsi untuk menekankan makna intensitas atau ketegangan dari balapan sengit antar karakter dan hal ini terlihat jelas dari raut ekspresi Konjou yang terlihat sangat serius dan focus menunjukkan bahwa ia benar benar berjuang. Selain itu adanya elemen keringat yang menetes disekitar wajah Kinjou juga turut menggambarkan tekanan fisik dan mental dari karakter, sehingga menciptakan suasana yang menegangkan.
3.		Camera Angle High Angle - Pada <i>shot</i> disamping terlihat bahwa hanya terdapat dua anggota dari tim Sohoku, dua anggota dari tim Hakone , dan enam anggota tim Hiroshima. Penggunaan high angle dalam <i>scene</i> ini berfungsi untuk memperlihatkan kontras kekuatan antar tiga tim, memberikan efek ketegangan untuk para penonton.
	 	Low Angle - Dalam <i>shot</i> pertama memperlihatkan seorang karakter yang bernama Toudou Jinpachi sedang berdiri tegap sembari tangan kiri bertumpu pada pinggang dan tangan kanan menunjuk kea rah depan. Hal ini terjadi ketika ia merasa tidak sabar untuk balapan melawan rivalnya Makishima pada sebuah turnamen balap sepeda. Penggunaan low angle disini berfungsi untuk menekankan karakterisitik dari seorang Toudou Jinpachi yang percaya diri dan sedikit tengil, dengan meletakkan posisi kamera berada di bawah sementara karakter berdiri tegap juga merepresentasikan kesan heroik, kuat, dan percaya diri. - Hal ini berbeda dengan <i>shot</i> kedua. Dimana pada <i>shot</i> ini memperlihatkan Makishima yang sedang menuntun

		sepedanya untuk berlatih sendirian. Penggunaan low angle pada <i>shot</i> ini justru berkebalikan dengan <i>shot</i> sebelumnya, karena pada <i>shot</i> ini karakter dibuat terlihat kecil sementara keseluruhan frame lebih didominasi oleh background. Hal ini merepresentasikan karakter Makishima yang sedang dalam keraguan antara memilih untuk tetap menjadi atlet sepeda atau melanjutkan kuliahnya di luar negeri. Keraguan ini juga dapat terlihat dari kedua objek diantara karakter yang terlihat sama, menekankan bahwa si karakter berada diantara dua kesempatan yang sama pentingnya.
		Bird's Eye View - Pada <i>shot</i> pertama memperlihatkan pemandangan sebuah jembatan berwarna merah yang dikelilingi oleh perairan berwarna biru dan juga pepohonan hijau. <i>Shot</i> ini diambil menggunakan sudut pandang mata burung atau bird's eye view yang berfungsi untuk memberikan gambaran besar terhadap lintasan balap serta tantangan yang akan dihadapi, dimana nantinya para karakter akan melewati jembatan tersebut yang mana jembatan tersebut terletak di tengah – tengah lautan sehingga para pembalap yang melewati akan mengalami tantangan besar yakni hambatan angin. Yang mana hal ini akan sangat menyulitkan bagi posisi <i>spirnter</i> untuk melaju dengan cepat karena banyaknya hambatan angin.



Gambar 3. 10 Gambar Tangkapan Layar Film Animasi Try Hard.

Sumber: YouTube.com.

Tabel 3. 3 Deskripsi Short Animation Try Hard.

Judul	Try Hard
Tahun rilis	4 Oktober 2023
Bahasa	Perancis
Genre	Animation, comedy, art
Director	Audrey CHEVROLLE, Yuha CHO, Hugo LEMONNIER, Brian LIM, Yuxi ZHOU
Studio	Gobelins Paris
Negara asal	Perancis
Synopsis	Mengisahkan tentang perjuangan dua orang sahabat bernama Alex dan Kimmy yang berambisi untuk bisa bersekolah di akademi seni terbaik yaitu E.V.E (Ecole Visuelle de l'elite), tetapi perjalanan mereka tidak sepenuhnya mulus karena mereka sempat tertolak beberapa kali sebelum akhirnya hanya salah satu dari mereka yang diterima dalam seleksi ujian masuk akademi.

Sumber: YouTube.com.

Justifikasi :

Karya film ini dipilih karena ingin mempelajari dan menganalisis elemen visual dan emosional yang ada dalam film animasi sebagai pondasi narasi dan visual yang baik. Dalam konteks ini, teori camera movement, type of *shot*, dan camera angle, menjadi alat utama untuk mengevaluasi kualitas dan tujuan estetika karya animasi. Dengan mengintegrasikan teori camera movement, type of *shot*, camera angle, sebuah karya animasi dapat dianalisis secara mendalam, mengungkap bagaimana elemen-elemen visual ini bekerja secara harmonis untuk menciptakan narasi visual yang baik.

Tabel 3. 4 Analisis Short Animation Try Hard.

No.	Visual	Deskripsi Analisis
1.	Camera movement	
		Panning Memutar kamera secara horizontal disebut panning. Karena memutar kepala adalah tindakan yang sangat disengaja untuk mengalihkan perhatian, gerakan kamera seperti panning dan tilting terasa lebih alami jika memiliki alasan atau motivasi yang jelas. Kita perlu merasakan bahwa ada alasan mengapa perhatian kita diarahkan ke suatu cara yang sangat spesifik. Panning dan tilting biasanya dimotivasi oleh suatu aksi yang menarik perhatian kita, seperti burung yang terbang melintasi layar atau seseorang yang sedang berjalan. Paez & Jew (2013;75) - Pada <i>scene</i> pertama, memperlihatkan karakter Alex yang sedang menerjang sebuah gedung yang ada dihadapannya pada waktu seleksi ujian masuk akademi seni. Dalam <i>scene</i> ini panning digunakan untuk menjaga fokus utama penonton pada adegan ketika Alex menerjang gedung, selain itu dapat dilihat juga bahwa terdapat garis – garis hitam yang menfokuskan pada elemen penting dalam <i>scene</i> seperti karakter utama dan gedung, yang merupakan representasi dari sebuah halangan atau tantangan. Kemudian dalam <i>scene</i> tersebut juga terlihat ekspresi Alex yang terlihat yakin, yang merupakan representasi dari keyakinan dirinya terhadap kemampuannya. - Pada <i>scene</i> kedua memperlihatkan karakter Kimmy sedang serius menggambar lalu kamera panning ke arah kanan, memperlihatkan Alex yang juga sedang melakukan aktivitas menggambar. Pada <i>scene</i> ini penggunaan panning lebih diperuntukan sebagai elemen pendukung dalam membentuk ketegangan, karena dapat dilihat bahwa karakter Kimmy nampak serius dan fokus dalam menggambar, begitupun Alex. Pada <i>scene</i> gerakan panning dibuat secara cepat

	dengan memberi efek blur, sehingga mendukung adegan serius.
	Tilting - Dalam <i>scene</i> pertama memperlihatkan karakter Kimmy dan Alex yang sedang berdiri membelakangi kamera sambil menatap ke sebuah gedung tinggi yang terletak cukup jauh dari lokasi mereka. Penggunaan tilt dalam <i>scene</i> ini berfungsi untuk memberikan kesan megah atau tinggi, karena bisa dilihat bahwa lokasi gedung yang terletak cukup jauh dari karakter tetapi masih terlihat jelas, hal ini juga dapat menciptakan kesan perbedaan skala. - pada gambar kedua memperlihatkan <i>scene</i> dimana tempat seleksi ujian masuk akademi EVE, lengkap dengan jam raksasa dan kursi yang banyak. Kemudian penggunaan tilt down dalam <i>scene</i> ini berfungsi untuk memberikan konteks atau informasi secara bertahap, seperti memberi tahu bahwa banyak sekali orang yang ingin masuk akademi EVE, sekaligus untuk membangun ketegangan dengan memanfaatkan objek jam raksasa.



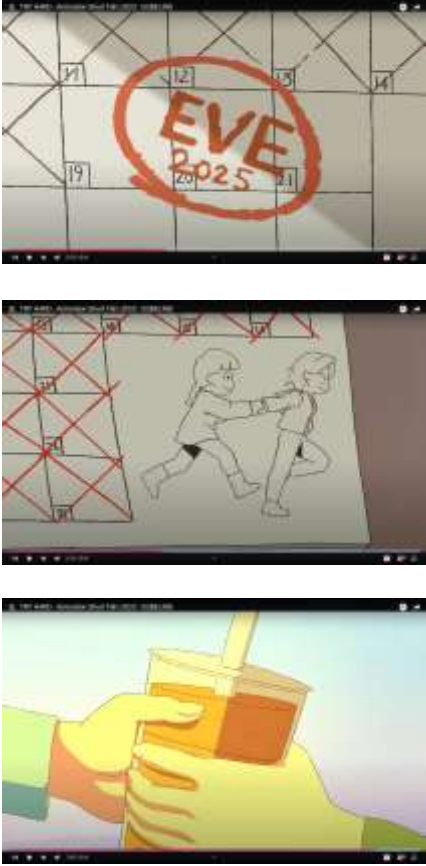
Dolly

- Pada *scene* disamping Alex menunjuk ke arah Kimmy tetapi kemudian fokus berpindah dari yang awalnya Kimmy lalu berubah menjadi bangunan yang berada di belakang Kimmy. Penggunaan dolly in dalam *scene* ini berfungsi untuk memberikan kesan kedalaman dan juga immersive, seolah – olah penonton diajak masuk kedalam *scene* tersebut. Lalu fungsi lain dari dolly dalam *scene* ini adalah untuk memperkuat konteks, contohnya alasan mengapa Alex menunjuk ke arah bangunan tersebut adalah karena bangunan itu adalah gedung EVE yang merupakan tujuan utama dari animasi ini.
- Dalam *scene* kedua memperlihatkan karakter Alex yang berdiri sambil memegang sedotan, kemudian kamera dolly in mengikuti tangan Alex lalu menuju mata Alex. Penggunaan dolly in dalam *scene* ini berfungsi untuk menciptakan kesan emosional dan intens karena yang disorot adalah bagian wajah terutama mata sehingga kesan emosional pada karakter bisa lebih ditonjolkan.

		
2.		Type of Shot Wide Shot - Pada <i>shot</i> pertama menampilkan wide <i>shot</i> dari environment atau lingkungan tempat ujian akademi EVE, yaitu sebuah ruangan besar seperti gymnasium atau aula lalu didalam ruangan tersebut terdapat jam digital besar sebagai indicator waktu ujian dan juga ornament – ornament pendukung seperti banner logo dari akademi EVE dan tidak lupa para peserta ujian masuk yang duduk tersusun.

	Penggunaan wide <i>shot</i> disini berfungsi untuk memberikan orientasi penonton tentang lokasi dan tata letak adegan daalam cerita. Hal ini membantu penonton memahami situasi sebelum masuk ke detail yang lebih dekat. - Pada <i>shot</i> ketiga terlihat Alex sedang berdiri didepan pagar akademi EVE sendirian sambil bersedih karena ia gagal lolos ujian akademi yang kedua kalinya. Dari <i>sshot</i> ini penggunaan wide <i>shot</i> berfungsi untuk menciptakan kesan sedih dengan cara memberikan ruang lebih untuk enviroentment dibandingkan karakter sehingga memberikan kesan karakter yag terisolasi, selain itu penggunaan objek pagar sebagai leading lines kearah Alex membuat pandangan fokus penonton bisa langsung tertuju kepada karakter utama sehingga pesan yang ingin disampaikan bisa langsung terbaca, selain itu penggunaan tone warna yang cenderung gelap dan dingin juga membantu dalam menciptakan kesan sedih atau putus asa.
	Full Shot - Pada <i>shot</i> pertama -

	Cowboy Shot - Pada <i>shot</i> pertama menampilkan karakter Alex dan Kimmy yang berdiri tegap menghadap sebuah bangunan gedung yang menjulang tinggi di kejauhan yakni gedung akademi EVE yang merupakan tujuan utama mereka dalam cerita. Disini penggunaan <i>cowboy shot</i> sendiri berfungsi untuk memberikan kesan percaya diri dan dramatis, hal ini didukung oleh gestur berdiri dari masing masing karakter yang berdiri dengan tepa sembari meletakkan salah satu tangan di pinggang merupakan simbolisasi dari rasa percaya diri dan juga penempatan kamera yang nampak sedikit rendah juga ikut berperan dalam menciptakan kesan heroic pada karakter. - Pada <i>shot</i> kedua menampilkan adegan Alex yang sedang memegang sebuah minuman lalu diarahkan keatas dan didepan Alex ada sebuah bangunan yang menyala.
	Close Up Shot - Pada <i>shot</i> pertama menampilkan karakter Kimmy yang sedang mengulurkan kedua tangannya ke arah kamera dengan ekspresi serius dan juga background yang terlihat bercahaya di belakang Kimmy. Close up <i>shot</i> dalam adegan ini berfungsi untuk menciptakan koneksi emosional penonton pada karakter Kimmy, selain itu jika dikaitkan dengan konteks dimana adegan ini diambil dari POV Alex ketika ia merasa putus asa setelah gagal ujian, sehingga background bercahaya dibelakang Kimmy merupakan sebuah simbolisasi dari harapan baru. - Kemudian dalam <i>shot</i> kedua menampilkan tangan Alex yang sedang menggambar diatas kertas dan disekitarnya terdapat alat – alat gambar seperti pena, penghapus pensil, pensil dan juga beberapa lembar kertas yang terletak dibawah kertas yang sedang ia gunakan. Dalam <i>shot</i> ini penggunaan close up <i>shot</i> sendiri adalah untuk memberikan informasi terhadap detail adegan yang mendukung alur cerita, yaitu tentang perjuangan Alex berlatih menggambar

		demikian bisa lolos ujian akademi EVE. Dengan menyoroti detail adegan seperti ini dapat membuat penonton bisa ikut merasakan atau tercipta koneksi emosional terhadap perjuangan karakter Alex dalam mencapai tujuannya. Extreme Close Up Shot <i>Shot</i> yang menampilkan detail dari sebuah objek pada keseluruhan layer, berfungsi untuk menekankan konteks, emosi, atau bahkan situasi. - Pada <i>shot</i> pertama menampilkan detail dari sebuah tanggal di kalender yang diberi tanda lingkaran merah dengan tulisan “EVE 2025”. Penggunaan extreme close up untuk <i>scene</i> ini berfungsi untuk memberitahu penonton tentang elemen atau informasi penting mengenai latar waktu dalam film, jika dalam konteks ini tanda pada tanggal tersebut merupakan tanggal dimana seleksi ujian masuk dilaksanakan. - Pada <i>shot</i> kedua memperlihatkan detail gambar Alex dan Kimmy yang sedang berlari bersama sembari berpegangan tangan. Pada <i>scene</i> ini extreme close up <i>shot</i> berfungsi untuk menekankan objek penting dalam alur cerita yakni tentang perjuangan dua orang sahabat. Selain itu objek ini juga berfungsi sebagai perantara agar penonton bisa terbentuk koneksi emosional dengan karakter. - Pada <i>shot</i> ketiga memperlihatkan tangan Alex yang sedang memberikan segelas minuman kepada Kimmy. Pada <i>scene</i> ini penggunaan extreme close up berfungsi untuk merepresentasikan hubungan antara karakter Alex dan Kimmy, yang awalnya mereka saling membenci tetapi karena Alex sadar bahwa ia salah sehingga ia berniat untuk memperbaiki hubungan mereka dengan cara membelikan minuman kesukaan Kimmy. Hal ini direpresentasikan dengan tangan yang saling memegang objek yang sama.
3.	Camera Angle High Angle - Pada <i>shot</i> kedua memperlihatkan Alex yang sedang terbaring dibawah meja belajarnya setelah berlatih menggambar.	

	Penggunaan high angle dalam <i>shot</i> ini berfungsi untuk memberikan relasi antara karakter dengan lingkungan sekitarnya, dengan menampilkan karakter yang sedang terbaring di bawah meja belajar sembari dikelilingi dengan lembaran – lembaran kertas merepresentasikan perjuangan yang dialami oleh karakter Alex, kesan perjuangan ini juga diperkuat dengan gestur karakter yang terbaring dengan kedua tangan diletakkan disamping kepala ditambah dengan ekspresi kelelahan. - Kemudian pada <i>shot</i> ketiga, memperlihatkan kumpulan kertas Alex yang telah disobek dan diremas hingga rusak. Penggunaan high angle disini merepresentasikan rasa tidak berdaya karena setelah Alex berusaha keras agar bisa masuk akademi, tetapi usahanya masih terus ditolak sehingga ia merasa putus asa dan memilih untuk berhenti menggambar, emosi kekecewaan ini juga ditunjukkan melalui pemilihan tone warna dingin untuk menciptakan kesan kesedihan.
	Low Angle - Dalam <i>shot</i> pertama memperlihatkan sebuah raksasa berwujud anatomi otot manusia. Penggunaan low angle pada <i>shot</i> ini berfungsi untuk memberikan kesan intimidatif oleh pentonton, hal ini dapat terlihat karena penempatan angle kamera yang lebih rendah dari karakter membuat si karakter nampak lebih besar dan berkuasa. Selain itu representasi kekuatan juga dipertegas dengan visual otot yang lebih menonjol pada karakter tersebut, yang mana otot merupakan representasi dari kekuatan. - Kemudian pada <i>shot</i> kedua memperlihatkan karakter Alex yang sedang menyerang menggunakan pensil raksasa yang ia gunakan sebagai senjata. Penggunaan low angle dalam <i>shot</i> ini berfungsi untuk menekankan kesan dominasi positif, meskipun karakter terlihat sedang dalam situasi dramatis atau tegang, sudut low angle disini memberikan kesan semangat,

		determinasi, atau penguasaan situasi. Ekspresi wajah karakter yang serius juga menekankan kesan keberanian. - Dalam gambar ketiga terlihat Alex yang sedang menunduk sembari memegang dahinya dibarengi dengan ekspresi kesal atau kecewa. Penggunaan low angle dalam <i>shot</i> ini berfungsi untuk menekankan kesan emosional pada karakter, low angle dipadukan dengan close up <i>shot</i> memberikan kesan kedekatan secara emosional bagi penonton terhadap karakter. Tetapi low angle disini menunjukkan bahwa si karakter Alex ini sedang dalam tekanan mental yang mana ini merupakan sebuah bentuk dari perjuangan personal si karakter terhadap tantangan yang dihadapi karakter.
		Bird's Eye View - Pada <i>shot</i> pertama memperlihatkan pemandangan sebuah kota dan ditengah tengah kota tersebut terdapat sebuah Menara yang menjulang tinggi jika dibandingkan dengan bangunan disekitarnya. Penggunaan Bird's eye view dalam <i>shot</i> ini berfungsi untuk memperkuat fokus visual penonton, dengan cara membuat objek yang menjadi fokus utama nampak lebih menonjol dibandingkan objek disekitarnya. - Selanjutnya pada gambar kedua memperlihatkan sebuah pemandangan para peserta ujian masuk akademi EVE yang sedang duduk sembari menunggu waktu dimulainya ujian. Pemandangan ini diambil menggunakan angle birds's eye view sehingga membuat para peserta nampak kecil, selain itu penggunaan angle bord's eye view dalam konteks ini sekaligus menciptakan kesan dramatis yang merepresentasikan banyaknya persaingan.



Gambar 3. 11 Poster Film Animasi Look Back.

Sumber: imbd.com.

Tabel 3. 5 Deskripsi Film Animasi Look Back.

Judul	Look Back
Tahun rilis	7 November 2024
Bahasa	Jepang
Genre	Animation, art, drama
Director	Kiyotaka Oshiyama
Studio	Avex Pictures & Durian Studio
Negara asal	Jepang
Synopsis	Menceritakan perjalanan emosional Fujino, seorang siswi berbakat menggambar manga, yang awalnya merasa terintimidasi oleh kemampuan menggambar Kyomoto yang merupakan seorang teman penyendiri yang jarang berangkat sekolah. Persaingan berubah menjadi persahabatan ketika mereka bertemu setelah lulus lalu saling mendukung dalam mengejar mimpi sebagai seniman manga.

Sumber: imbd.com.

Justifikasi :

Karya film ini dipilih karena ingin mempelajari dan menganalisis elemen visual dan emosional yang ada dalam film animasi sebagai pondasi narasi dan visual yang baik. Dalam konteks ini, teori camera movement, type of *shot*, dan camera angle, menjadi alat utama untuk mengevaluasi kualitas dan tujuan estetika karya animasi. Dengan mengintegrasikan teori camera movement, type of *shot*, camera angle, sebuah karya animasi dapat dianalisis secara mendalam, mengungkap bagaimana elemen-elemen visual ini bekerja secara harmonis untuk menciptakan narasi visual yang baik.

Tabel 3. 6 Analisis Film Animasi Look back.

No.	Visual	Deskripsi Analisis
1.	Camera movement	
		Panning Memutar kamera secara horizontal disebut panning. Karena memutar kepala adalah tindakan yang sangat disengaja untuk mengalihkan perhatian, gerakan kamera seperti panning dan tilting terasa lebih alami jika memiliki alasan atau motivasi yang jelas. Kita perlu merasakan bahwa ada alasan mengapa perhatian kita diarahkan ke suatu cara yang sangat spesifik. Panning dan tilting biasanya dimotivasi oleh suatu aksi yang menarik perhatian kita, seperti burung yang terbang melintasi layar atau seseorang yang sedang berjalan. Paez & Jew (2013;75) - Dalam <i>scene</i> disamping terlihat bahwa terdapat karakter Fujino yang sedang berlari di bawah hujan. Panning dalam <i>scene</i> ini berfungsi untuk menjaga fokus penonton dengan aksi yang sedang terjadi, selain itu juga digunakan untuk menciptakan ilusi objek yang bergerak dengan cepat. - Selanjutnya memperlihatkan <i>scene</i> dimana Fujino dan Kyomoto yang sedang asik bermain air di Pantai pada saat suasana sore hari dengan warna langit kuning bergradasi oranye. Panning dalam <i>scene</i> ini berguna untuk menjaga fokus penonton terhadap aksi yang sedang terjadi pada dua karakter, hal ini sekaligus berguna untuk memberikan kesan yang <i>friendly</i> dan nyaman. Selain itu kesan nyaman ini juga didukung dengan pemilihan tone warna yang berwarna hangat.
		Tilting - Dalam <i>scene</i> pertama memperlihatkan pematangan lorong yang terdapat tumbukan buku disetiap sisinya, lalu kamera akan tilt up keatas menampilkan sebuah pintu berwarna cokelat muda.

	Pada <i>scene</i> ini penggunaan Tilt up berfungsi untuk mengarahkan pandangan penonton terhadap elemen penting yang berkaitan dengan karakter Kyomoto sebelum menampilkan lokasi kamar Kyomoto. - Tetapi hal ini berbeda dengan <i>scene</i> kedua, dimana pada <i>scene</i> kedua memperlihatkan adegan dimana para siswa yang sedang saling oper kertas bulletin mingguan kepada orang yang berada dibelakangnya. Penggunaan Tilt down dalam <i>scene</i> ini berfungsi untuk menjaga fokus penonton pada aksi dan juga elemen penting yang berdampak pada cerita yakni kertas bulletin. Maka dari itu ketika kertas semakin dioper kebelakang, maka fokus kamera pun akan mengikuti letak kertas tersebut.
	Dolly - Pada <i>scene</i> pertama memperlihatkan ekspresi karakter Fujino yang terlihat terkejut dengan apa yang ia lihat. Dolly dalam <i>scene</i> ini berfungsi untuk menciptakan efek dramsatis (vertigo effect) dimana latar belakang akan mengalami distorsi sementara posisi karakter masih tetap sama. Efek ini ditujukan untuk mengkomunikasikan perasaan realisasi bahwa sebenarnya ada seseorang yang lebih hebat dalam menggambar selain Fujino. - Dalam <i>scene</i> kedua memperlihatkan karakter Fujino yang sedang menarik tangan Kyomoto seolah mengajak untuk

		melangkah maju, diiringi dengan lingkungan yang hijau dan cuaca yang cerah. Dolly dalam <i>scene</i> berfungsi untuk memberikan kesan yang dramatis seolah – olah penonton juga ikut diajak melangkah oleh karakter. Selain itu penggunaan tone warna latar yang cerah memberikan kesan yang hangat dan nyaman yang jika dihubungkan dengan konteks narasi dimana pada adegan ini karakter Fujino dan Kyomoto sedang dalam fase euphoria setelah komik yang mereka jual menjadi komik <i>best seller</i> di pasaran yang membuat kedua nama mereka terkenal.
2.	Type of Shot Wide Shot 	- Pada <i>scene</i> pertama memperlihatkan serangkaian gambar pemandangan yang sama hanya saja berbeda musim. Seperti pada umumnya penggunaan <i>wide shot</i> berfungsi untuk menampilkan latar tempat waktu atau suasana yang sedang atau akan terjadinya adegan. Jika dikaitkan dengan narasi konteks dalam <i>scene</i> ini memperlihatkan latar tempat yang sama hanya saja berbeda musim, hal ini bertujuan untuk memberikan konteks percepatan waktu yang terjadi selama 4 musim, meskipun sebenarnya tidak memperlihatkan adegan apapun pada karakter dalam cerita. - Selanjutnya adalah <i>wide shot</i> yang diambil ketika di kota dengan sudut pandang eye level dan posisi di kamera disebelah jalan. Penggunaan <i>Wide shot</i> dalam <i>scene</i> ini berfungsi untuk memberikan konteks latar tempat waktu dan suasana sebelum terjadinya adegan. Jika dalam konteks latar tempatnya adalah perkotaan, dengan waktu di siang hari dengan cuaca yang cerah,

  Namun, tak ada gunanya masuk sekolah seni.	selanjutnya suasananya sepi karena mayoritas ketika siang hari masyarakat sedang bekerja dan umumnya pekerjaan di perkotaan itu cenderung pekerjaan yang berjenis kantoran sehingga lebih banyak menghabiskan waktu di dalam ruangan. - Pada gambar ketiga menunjukkan adegan dimana Fujino (kiri) dan Kyomoto (kanan) sedang berdiri di tengah jalan desa dan diantara mereka terdapat sebuah pohon kering yang berfungsi sebagai pembatas antar karakter secara komposisi. Penggunaan Wide shot yang kali ini sangat menarik karena pada Wide shot kali ini berfungsi untuk merepresentasikan keadaan atau situasi yang terjadi antar karakter. Seperti yang kita lihat bahwa diantara karakter terdapat pohon yang berfungsi sebagai pembatas secara komposisi, tetapi sebenarnya objek tersebut sekaligus merepresentasikan hubungan antar karakter yang mana jika dikaitkan dengan narasi pada adegan ini terjadi sebuah perdebatan karena Kyomoto memilih untuk meninggalkan Fujino demi bisa melanjutkan kuliah seni sementara Fujino tidak bisa melepaskan Kyomoto karena ia merupakan satu satunya partner yang ia miliki dalam membuat komik sehingga objek pohon ini merupakan representasi perpecahan hubungan antar karakter. Selain itu hal ini juga didukung dengan warna langit yang berbeda pada kedua sisi, pada sisi Kyomoto berwarna oranye yang merupakan simbolisasi harapan baru sementara pada sisi Fujino berwarna biru tua yang merupakan simbolisasi kesedihan karena ia harus kehilangan teman sekaligus partner satu – satunya.
	Full Shot - Pada shot pertama memperlihatkan adegan dimana karakter Fujino (kanan) dan Kyomoto (kiri) sedang berada di pinggir pantai dengan gestur Fujino yang berdiri tegap menatap matahari dan Kyomoto yang nampak sibuk menggambar. Penggunaan Full shot

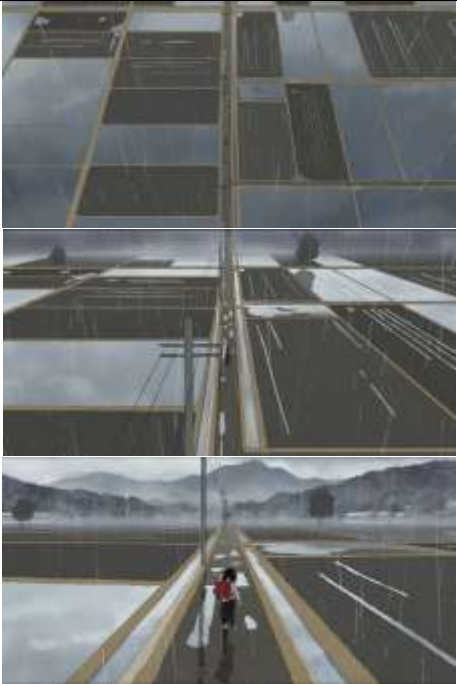
	dalam <i>scene</i> ini berfungsi untuk menampilkan status dan perasn dari tiap karakter, yang mana dalam cerita ini Fujino berperan sebagai pemimpin yang mengarahkan alur cerita sementara Kyomoto hanya berperan sebagai pengikut dari apa yang dilakukan oleh Fujino. Maka dari itu penggambaran gestur dari Fujino nampak lebih tegas sementara Kyomoto diposisikan lebih rendah dibandingkan Fujino. - Pada <i>shot</i> ini, diperlihatkan adegan di mana karakter Fujino dewasa duduk meringkuk di lorong yang gelap, mengenakan setelan hitam dengan ekspresi kosong. Gestur meringkuk tersebut menggambarkan emosi yang mendalam berupa kesedihan dan rasa bersalah akibat kehilangan temannya. Komposisi visual yang menggunakan pencahayaan redup dan dominasi warna gelap memperkuat suasana duka dan kehampaan yang dirasakan karakter. Penempatan karakter di sebuah lorong memberikan kesan keterasingan dan isolasi, seolah-olah ia tenggelam dalam penyesalan yang tidak bisa diungkapkan. <i>Shot</i> ini memperlihatkan bahwa karakter berada di titik terendah emosinya, di mana gestur tubuhnya mencerminkan rasa terpuruk yang mendalam, sementara elemen lingkungan seperti lorong yang kosong semakin menegaskan tema kehilangan dan kesendirian dalam cerita.
	Cowboy <i>Shot</i> - Pada gambar pertama memperlihatkan karakter Fujino yang sedang berjalan sembari memakan es krim bersama teman – temannya dibawah cuaca yang cerah. Gestur santai dan ekspresi ceria dari teman-temannya menciptakan suasana ringan dan penuh kebahagiaan. Namun, jika dilihat lebih dalam, konteks bahwa Fujino sebenarnya tidak terlalu menikmati momen ini. Keputusan Fujino untuk bergabung dalam aktivitas ini sebenarnya hanya sebagai bentuk pelarian dari rasa frustrasi dan

		keputusasaannya setelah menyerah pada kegemarannya menggambar. Dalam hal ini, <i>Cowboy shot</i> tidak hanya berprean untuk menggambarkan momen kebersamaan, tetapi juga menjadi simbol perjuangan batin karakter yang berusaha menutupi perasaan sebenarnya dengan ikut dalam kesenangan bersama. - Pada gambar kedua memperlihatkan dua karakter Fujino (kiri) dan Kyomoto (kanan) yang sedang berdiri di depan rak buku di suatu perpustakaan. Disitu dapat terlihat bahwa karakter Fujino yang nampak pergi meninggalkan Kyomoto sendirian sementara Kyomoto masih tetap berdiri ditempatnya sembari membaca buku. Penggunaan <i>Cowboy shot</i> pada <i>scene</i> ini sebenarnya cukup unik karena selain berfungsi untuk menampilkan dinamika antar karakter, penggunaan <i>Cowboy shot</i> dalam <i>scene</i> ini juga sekaligus berfungsi sebagai clue terhadap Nasib yang akan terjadi pada masing – masing karakter. Yang mana dapat dilihat dari penempatan karakter Fujino yang memilih untuk pergi dan menuju ke arah cahaya yang merupakan representasi dari “terus bergerak maju”, sementara Kyomoto tetap berada dibalik bayangan tanpa bergerak. Gerstur serta posisi karakter Kyomoto ini secara tidak langsung berhubungan dengan nasib karakter itu sendiri yang mana pada akhir cerita karakter Kyomoto akan mengalami insiden yang buruk.
		Close Up Shot - Pada gambar ini, penggunaan close-up shot menyoroti ekspresi wajah karakter secara mendalam, memungkinkan penonton untuk lebih memahami emosi yang ia rasakan. Meskipun karakter menunjukkan senyuman, ekspresinya terlihat tanggung, menciptakan kesan ambigu yang mencerminkan ketidaktulusan emosinya. Tatapan matanya yang kosong menjadi elemen penting dalam menggambarkan keadaan batin karakter, yakni perasaan hampa dan keputusasaan setelah menyerah pada mimpinya untuk terus menggambar.

		Close-up <i>shot</i> ini tidak hanya berfungsi untuk memperlihatkan detail ekspresi wajah, tetapi juga menjadi alat naratif yang efektif untuk menonjolkan konflik internal karakter. Dalam konteks ini, <i>shot</i> tersebut merepresentasikan paradoks antara penampilan luar (senyuman palsu) dan perasaan dalam (kehampaan). Selain itu, framing karakter yang diapit oleh orang lain memperkuat kontras antara dirinya yang merasa kosong dan suasana sosial di sekitarnya, yang mungkin terasa hangat dan nyaman. Dengan demikian, close-up ini menggambarkan isolasi emosional yang dialami oleh karakter, meskipun secara fisik ia berada di tengah-tengah orang lain. - Pada <i>shot</i> kedua memperlihatkan karakter Fujino dewasa yang sedang <i>shock</i> setelah ia menyadari bahwa akar dari kematian Kyomoto adalah dirinya. Close up <i>shot</i> pada gambar ini memberikan kesan ketidakberdayaan dan kerentanan. Dalam konteks cerita, penggunaan Close up <i>shot</i> ini mendukung narasi karakter yang merasa bersalah dan tertekan, ekspresi pandangan yang kosong, serta wajah yang tampak lesu mengkomunikasikan rasa keputusasaan yang sedang dialami oleh karakter. Penggunaan tone warna yang cenderung gelap juga mendukung kesan emosional tentang putus asa.
		Extreme Close Up <i>Shot</i> <i>Shot</i> yang menampilkan detail dari sebuah objek pada keseluruhan layar, berfungsi untuk menekankan konteks, emosi, atau bahkan situasi. - Pada <i>shot</i> pertama menampilkan gambar mulut secara extreme close up dengan pose mulut yang tersenyum sinis serta gambar latar belakang berpola gelombang dan berwarna merah muda. <i>Scene</i> ini terjadi ketika salah satu teman Fujino mengejek atau merendahkan karya milik Fujino yang kalah bagus dengan saingannya yaitu Kyomoto. Dan penggunaan detail <i>shot</i> ini berfungsi

		untuk merepresentasikan cemoohan para temannya yang menganggap bahwa karya Fujino itu jelek, yang pada kenyataannya itu hanyalah pikiran negatif Fujino saja. - Pada <i>shot</i> kedua memperlihatkan detail <i>shot</i> dari objek mata Fujino dewasa yang sedang menatap ke bawah sembari menangis setelah dirinya mengetahui bahwa sahabatnya Kyomoto meninggal akibat dari insiden pembunuhan yang terjadi di kampusnya. Penggunaan Extreme Close pada <i>scene</i> ini berfungsi untuk menekankan detail emosi yang dialami oleh karakter dimana terlihat dari ekspresi dan tatapan mata karakter yang menyimbolkan perasaan sedih serta didukung dengan air mata yang mengalir dari mata karakter membuat kesan emosional karakter dapat lebih terlihat. Selain itu penggunaan tone warna yang cenderung gelap juga mendukung suasana yang ingin ditampilkan.
3.		Camera Angle High Angle - Camera angle yang digunakan pada gambar pertama adalah high angle, yang memberikan pandangan dari atas ke bawah dan menciptakan kesan pengamatan eksternal terhadap karakter Fujino. Sudut ini memperlihatkan seluruh lingkungan kerjanya yang berantakan, penuh dengan kertas gambar yang berserakan, yang secara visual menegaskan perjuangan dan usaha keras Fujino untuk meningkatkan kemampuan menggambar. Makna yang dihasilkan dari sudut pandang ini adalah menunjukkan bagaimana perjuangan Fujino tampak kecil di tengah tantangan besar yang ia hadapi. Meski ia tampak tertidur, lingkungannya bercerita tentang usaha yang intens dan dedikasi tanpa henti untuk mencapai tujuannya—mengalahkan Kyomoto. Tumpukan kertas dan alat gambar yang tersebar memperkuat narasi tentang kerja keras dan pengorbanan yang sering kali

		membuat seseorang "tenggelam" dalam usahanya. - Pada <i>shot</i> kedua memperlihatkan karakter Fujino dewasa yang sedang <i>shock</i> setelah ia menyadari bahwa akar dari kematian Kyomoto adalah dirinya. High angle <i>shot</i> pada gambar ini memberikan kesan dominasi lingkungan terhadap karakter, yang menggarisbawahi perasaan ketidakberdayaan dan kerentanan. Dalam konteks cerita, penggunaan high angle ini mendukung narasi karakter yang merasa bersalah dan tertekan, ekspresi mata karakter yang membelalak, pandangan yang kosong, serta wajah yang tampak lesu mengkomunikasikan rasa realisasi mendalam akan sesuatu yang tidak dapat diubah. Gestur tangannya yang menggenggam kertas dengan kaku menunjukkan ketegangan emosional, seolah kertas tersebut menjadi beban simbolis dari rasa bersalah yang ia rasakan. Dari segi tone warna, lingkungan sekitar didominasi oleh warna gelap dan bayangan, yang melambangkan suasana hati yang suram dan penuh keputusasaan.
		Low Angle - Pada gambar pertama memperlihatkan ekspresi karakter Fujino yang terlihat kaget seolah ia tidak percaya dengan apa yang sedang ia lihat. Penggunaan Low angle pada <i>scene</i> ini berfungsi untuk menampilkan secara utuh ekspresi karakter sehingga penonton dapat merasakan kesan emosional yang dirasakan oleh karakter. - Kemudian pada gambar kedua memperlihatkan karakter Kyomoto yang sedang berdiri di dekat pohon dengan suasana langit sore dengan gradasi warna biru ke kuning. Low angle dalam <i>scene</i> ini memberikan kesan dominasi <i>background</i> terhadap karakter, yang berfungsi untuk memberikan kesan rentan dan karakter yang terisolasi. Dalam konteks cerita, Kyomoto berusaha menyatakan bahwa ia akan

		berpisah dengan Fujino dan memlih jalan hidupnya sendiri, objek ranting pohon yang bercabang juga mendukung narasi yang merepresentasikan bahwa setiap karakter akan memiliki alurnya sendiri selain itu gradasi warna gelap ke terang juga merepresentasikan sebuah awal perjalanan baru bagi karakter Kyomoto.
		Bird's Eye View - Bird's eye view memberikan kesan visual di mana karakter terlihat kecil dibandingkan dengan lingkungan sekitarnya. Dalam adegan ini, sudut pandang ini menggarisbawahi perjalanan Fujino yang penuh semangat melintasi hujan, sekaligus menempatkannya dalam konteks dunia yang lebih luas. Sudut ini tidak hanya menunjukkan perjalanan fisik, tetapi juga perjalanan emosionalnya, di mana kebahagiaannya setelah diakui oleh Kyomoto terasa begitu signifikan, meskipun di tengah lingkungan yang tampak "dingin" dan penuh hujan. Komposisi garis-garis jalan yang memanjang memberikan rasa arah yang jelas, seakan menggambarkan fokus dan tujuan Fujino yang kuat. Elemen hujan, yang biasanya melambangkan tantangan atau kesulitan, di sini menjadi simbol yang Fujino terobos dengan semangat, menunjukkan kebahagiaan dan tekadnya.



Gambar 3. 12 Poster Serial Animasi Run With The Wind.

Sumber : Cruchyroll.com

Tabel 3. 7 Deskripsi Serial Animasi RunWith The Wind.

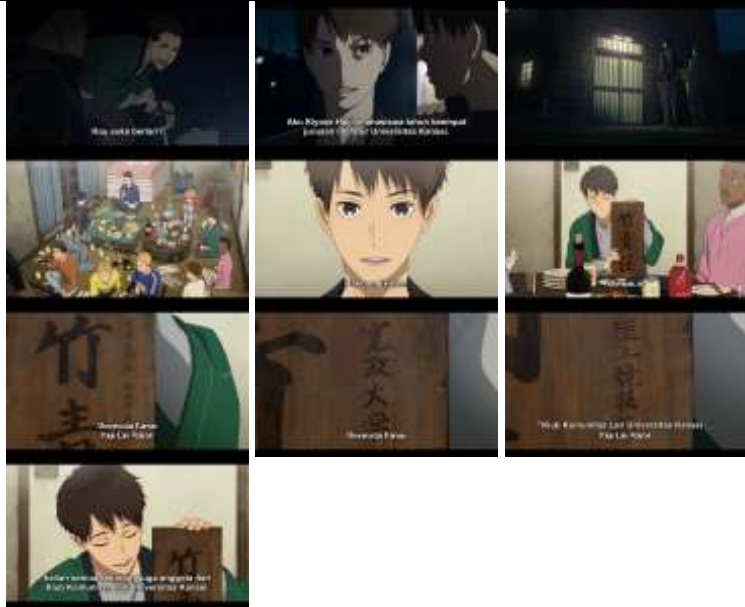
Judul	Run With The Wind
Tahun rilis	7 November 2024
Bahasa	Jepang
Genre	Animation, sport, comedy
Director	Shion Miura
Studio	Production I.G.
Negara asal	Jepang
Synopsis	Suatu hari yang dingin di bulan Maret, Kiyose Haiji (Haiji), mahasiswa tahun keempat Universitas Kansei, bertemu dengan Kurahara Kakeru (Kakeru) yang berlari dengan kecepatan luar biasa di jalanan pada malam hari. Haiji lalu memaksanya untuk tinggal di asrama Chikusei-so (juga dikenal sebagai Aotake). Haiji memiliki mimpi dan ambisi. Ia pernah patah semangat setelah mengalami cedera saat SMA, tetapi ia ingin berlari lagi. Ia ingin berpartisipasi dalam lomba lari estafet Hakone Ekiden dan menunjukkan kemampuan lari yang selama ini ia perjuangkan. Kini, ia hanya memiliki waktu satu tahun untuk mewujudkan mimpi dan ambisinya itu.

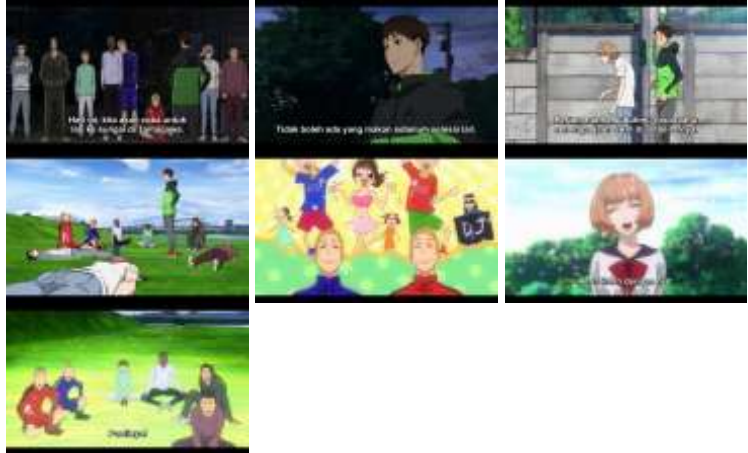
Sumber: imbd.com

Justifikasi :

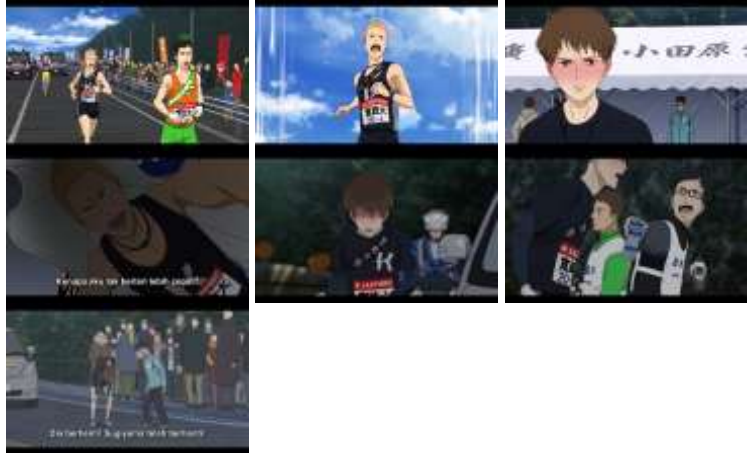
Karya film *Run With The Wind* dipilih oleh penulis karena memiliki kesamaan tema yang membahas tentang objek olahraga lari. Maka dari penulis ingin mengetahui lebih lanjut mengenai pembabakan, struktur cerita, dan cara agar membuat adegan lari bisa terlihat menarik. Dikarenakan animasi ini berbentuk serial maka dari itu penulis akan menganalisis berdasarkan adegan dari beberapa episode yang mewakili keseluruhan cerita.

Tabel 3. 8 Analisis Film Animasi Look back.

Pembabakan Cerita	
Babak 1	
Episode 1	
Visual	
Analisis	Pada episode 1 menceritakan tentang awal pertemuan dari Kiyose dan Kurahara yang merupakan dua karakter utama sekaligus karakter kunci dari dalam serial animasi ini. Pertemuan mereka dimulai pada saat Kiyose memergoki Kurahara yang sedang berlari dari kejaran pegawai toko karena mencuri sebuah roti, dari situ Kiyose yang melihat secara sekilas cara berlari Kurahara langsung mengetahui bahwa Kurahara bukanlah orang biasa. Lantas Kiyose langsung mngejar Kurahara dan menghadangnya, tetapi Kiyose tidak bermaksud untuk melaporkan Kurahara, melainkan menanyakan alasan kenapa ia mencuri. Setelah mendengar penjelasan dari Kurahara, Kiyose pun paham bahwa Kurahara butuh bantuan. Maka dari itu Kiyose menawarkan Kurahara unuk tinggal sementara di apartemen miliknya. Ketika sampai di tempat yang dimaksud Kiyose, Kurahara disambut oleh penghuni lainnya dan mereka mengadakan esta penyambutan. Kemudian setelah pesta selesai, Kiyose tiba – tiba mengumumkan hal yang mengejutkan, dia mengatakan bahwa semua penghuni apartemen tersebut secara tidak langsgng adalah anggota klub lari karena sebenarnya apartemen tersebut merupakan sebuah kamp pelatihan. Tentu ini membuat semua anggota kaget karena selama ini mereka tidak mengakui hal itu. Lalu Kiyose mengatakan bahwa ia berkeinginan untuk bisa ikut dalam ajang lomba lari di Hakone dan bagi siapapun yang tidak setuju maka harus keluar dari apartemen tersebut. Dan karena tidak ada pilihan lain akhirnya mereka semua terpaksa untuk mengikuti kemauan Kiyose hanya demi tidak diusir dari apartemen.
Episode 3	

Visual	
Analisis	Pada episode ini memperlihatkan bagaimana Kiyose secara perlahan mulai membentuk ritme dan pola hidup atletik bagi seluruh penghuni asrama Chikusei-sou. Mereka diminta untuk lari pagi setiap hari, meskipun sebagian besar dari mereka tidak punya minat atau pengalaman berlari. Konflik utama muncul dari penolakan dan kemalasan para penghuni, terutama karena mereka merasa tertipu oleh Kiyose. Namun, alih-alih menyerah, Kiyose menggunakan strategi psikologis dan manipulasi halus: mulai dari menyentuh ego mereka, membuat peraturan asrama, hingga menggunakan insentif tidak langsung. Kurahara, sebagai satu-satunya pelari berpengalaman, juga masih belum sepenuhnya percaya dengan Kiyose maupun teman-teman satu timnya. Ia melihat mereka sebagai penghalang dan merasa frustrasi. Namun, ia juga tidak pergi menandakan bahwa ia mulai terikat, meski belum mengakui.
Babak 2 Episode 7	
Visual	
Analisis	Setelah tim mulai terbiasa dengan rutinitas latihan dan gaya hidup sebagai calon pelari, Kiyose memutuskan untuk mendaftarkan mereka secara resmi dalam kejuaraan lari 5.000 meter sebagai batu loncatan menuju target besar mereka yaitu Hakone Ekiden. Namun, masalah muncul dari salah satu anggota yakni Kurahara. Dia yang sebelumnya pernah menjadi atlet

	profesional menyadari bahwa terdapat gap yang jauh antara kemampuan para anggota tim dan khawatir bahwa mereka tidak bisa bersaing dengan para pesaing di perlombaan. Sementara itu, Prince yang masih terlihat paling kesulitan dalam hal fisik tetap terus berlatih meski sangat lambat. Hal ini membuat Kurehara ragu terhadap keputusan Kiyose, tetapi Kiyose tetap meyakinkan Kurehara dan tim agar tetap optimis. Ternyata benar saja mereka semua berhasil menyelesaikan perlombaan walaupun dengan waktu tempuh yang termasuk rendah, tek terkecuali Prince yang finish paling akhir.
Episode 14	
Visual	
Analisis	Setelah melalui latihan yang melelahkan dan penuh keraguan, tim lari Kansei akhirnya berhasil melampaui batas pertama mereka yaitu lolos dari seleksi. Bagi banyak orang, itu mungkin hanya langkah kecil, tapi bagi mereka sekelompok anak muda biasa yang dulunya tak pernah menyentuh dunia lari itu adalah kemenangan yang besar. Keberhasilan ini menjadi titik balik emosional bagi seluruh anggota tim, terutama bagi Prince yang sebelumnya dianggap paling lemah. Usahnya yang konsisten mulai membuahkan hasil, menunjukkan bahwa kerja keras mampu mengalahkan keterbatasan fisik. Kurehara pun mulai berubah, dari pribadi yang sinis menjadi seseorang yang mulai memahami makna kerja sama tim dan saling percaya. Di balik semua semangat itu, Kiyose diam-diam menyimpan kekhawatiran atas kondisi lututnya yang makin memburuk.
Babak 3	
Episode 20	

Visual	
Analisis	Episode ini merupakan bagian penting dalam puncak lomba Hakone Ekiden, di mana perjuangan fisik dan mental para anggota tim Kansei mencapai titik klimaks. Cerita menyoroti bagaimana para pelari menghadapi batas kemampuan mereka, terutama saat mereka merasa nyaris menyerah. Fokus utama jatuh kepada Kiyose, yang akhirnya turun berlari meski kondisi lututnya memburuk. Episode ini menggambarkan dengan kuat konflik internal antara hasrat untuk menyelesaikan impian dan keterbatasan tubuh yang terus memberi peringatan. Dilema ini membuat larinya bukan sekadar aksi, tapi bentuk keberanian dan pembuktian diri. Visual dalam episode ini kerap memusatkan pada ekspresi wajah dan detail langkah kaki mempertegas betapa besar penderitaan dan determinasi yang dipertaruhkan.
Episode 21	
Visual	
Analisis	Pada episode 21 memperlihatkan perjuangan dari tim Kansei selama perlombaan berjalan. Fokus utama kali ini terletak pada karakter Yukihiro Iwakura dan Akihiro Hirata yang berlari sekuat tenaga demi bisa mengamankan posisi timnya. Pada episode ini juga diperlihatkan konflik internal yang dialami masing – masing karakter, seperti Yukihiro yang selalu membandingkan dirinya dengan Kurehara. Sementara Akihiro yang akhirnya berhasil menemukan makna dibalik lari. Kemudian selempang pun berhasil di oper kepada Sakaguchi Yohei dan lari estafet dilanjutkan oleh sakaguchi hingga titik selanjutnya.

Episode 22	
Visual	
Analisis	Pada episode ke 22 kembali melanjutkan kisah perjuangan dari episode sebelumnya dan kali ini fokus utama terdapat pada karakter Sakaguchi Yohei dan Kurahara Kakeru. Pada episode ini kedua karakter memperlihatkan perkembangan yang cukup signifikan, dimulai dari Sakaguchi yang mampu menyalip tim lawan dan mengamankan posisi tim nya menjadi peringkat 13 dan Kurahara yang berhasil menyalip tiga lawan sekaligus dan menaikkan peringkat timnya menjadi peringkat 10.
Episode 23	
Visual	
Analisis	Melanjutkan dari episode sebelumnya, ini merupakan episode terakhir dari serial <i>Run With The Wind</i>. Pada episode ini berpusat pada karakter Kiyose yang merupakan ketua dari tim Kansei. Memperlihatkan perjuangan Kiyose dalam menjaga peringkat timnya sementara lutunya cedera, tetapi karena tekad dan tujuan yang kuat Kiyose tetap memaksakan diri meskipun harus menahan rasa sakit. Namun, akhirnya semua itu bisa terbayar setelah ia berhasil sampai ke garis finish dan mempertahankan peringkat tim di posisi 10 besar.

3.6 Kesimpulan

3.6.1 Kesimpulan Data Wawancara

Pola hidup sehat merupakan fondasi penting dalam menjaga kualitas hidup dan mencegah berbagai penyakit. Konsep ini terdiri dari beberapa komponen utama, yaitu nutrisi seimbang, aktivitas fisik teratur, manajemen stres, dan waktu istirahat yang cukup. Aktivitas fisik seperti lari atau angkat beban bukan hanya penting untuk kebugaran jasmani, tetapi juga berkontribusi pada kesehatan mental dan produktivitas jangka panjang. Untuk menjalani latihan fisik yang aman dan efektif, penting untuk memperhatikan prinsip seperti FITT (Frekuensi, Intensitas, Durasi, Jenis) dan BBTT (Baik, Benar, Terukur, Teratur), serta memahami perbedaan kondisi biologis antara individu, termasuk faktor gender. Wawancara dengan ahli menunjukkan bahwa kesadaran masyarakat terhadap pentingnya olahraga meningkat, namun masih diperlukan edukasi berkelanjutan agar orang memahami batas kemampuan tubuh dan pentingnya pemeriksaan medis sebelum memulai olahraga intensif. Teknologi modern seperti aplikasi kesehatan dan perangkat pelacak kebugaran dapat menjadi alat bantu penting dalam mendukung gaya hidup sehat. Mahasiswa Desain Komunikasi Visual dapat mengangkat tema ini dalam karya animasi edukatif untuk meningkatkan literasi kesehatan masyarakat dengan cara yang menarik dan berbasis data ilmiah.

3.6.2 Kesimpulan Data Khalayak Sasar

Berdasarkan hasil dari wawancara dengan khalayak sasaran dengan rentang usia 18-25 tahun. Penulis dapat menyimpulkan bahwa fenomena Fear of Missing Out (*FoMO*) dalam konteks olahraga sudah dipahami secara umum sebagai dorongan untuk ikut serta dalam suatu tren atau aktivitas yang sedang ramai dilakukan oleh lingkungan sekitar, terutama yang disebarluaskan melalui media sosial.

Dan narasumber sepakat bahwa *FoMO* tidak selalu berdampak negatif, contohnya adalah *FoMO* dalam berolahraga. Bahkan sebagian menganggap bahwa *FoMO* dalam berolahraga dapat menjadi pemicu awal bagi individu untuk mulai menerapkan pola hidup yang lebih sehat. Meskipun awalnya hanya ikut – ikutan teman atau trend dari media sosial, tetapi jika dijalani dengan serius bisa jadi hal tersebut justru membuat mereka menjadi konsisten hingga akhirnya menjadi gaya hidup.

Narasumber juga menyadari bahwa *FoMO* dapat berperan sebagai jembatan awal bagi individu yang sebelumnya tidak aktif secara fisik, karena memberikan rasa aman secara sosial sehingga mereka merasa tidak sendirian dan justru lebih termotivasi saat banyak orang di sekitarnya melakukan hal yang sama. Selain itu, *FoMO* juga dinilai dapat menumbuhkan keberanian untuk mencoba sesuatu yang baru tanpa rasa malu atau canggung.

Namun demikian, para narasumber juga menekankan bahwa konsistensi dan kesadaran diri tetap diperlukan, agar motivasi yang awalnya berasal dari *FoMO* bisa berkembang menjadi kebiasaan yang bertahan dalam jangka panjang.

3.6.3 Kesimpulan Analisis Karya Sejenis

Tabel 3. 9 Kesimpulan Analisis Karya Sejenis.

Camera Movement
Berdasarkan dari yang penulis dapat simpulkan setelah menganalisis <i>Yowamushi Peldal</i> , <i>Try Hard</i> , dan <i>Look Back</i> terhadap pengaruh kesan dan makna dari pergerakan kamera dalam animasi, bahwa pergerakan kamera sendiri memegang peranan penting dalam menciptakan suasana dari adegan yang ditampilkan seperti contoh penggunaan <i>dolly in</i> yang berfungsi untuk memberikan kesan yang intens dan fokus pada suatu elemen yang ingin ditonjolkan seperti ekspresi wajah karakter dan penting yang berperan penting dalam alur cerita. Selain itu pergerakan kamera seperti <i>panning</i> dan <i>tilting</i> dapat membantu dalam menggiring fokus penonton pada sebuah aksi dalam suatu adegan dan juga memberikan konteks latar seperti latar waktu, tempat, dan suasana.
Type of Shot
Selanjutnya adalah <i>type of shot</i> , yang penulis dapatkan setelah menganalisis karya sejenis seperti <i>Yowamushi Pedal</i> , <i>Try Hard by Gobelins</i> , dan <i>Look back</i> terhadap pengaruh makna dan kesan yang ditimbulkan terutama pada bagian <i>type of shot</i> adalah penulis menjadi mengetahui bahwa peran <i>type of shot</i> tidak hanya sekedar untuk <i>framing</i> sebuah adegan, tetapi juga berperan dalam menyampaikan narasi, mengarahkan fokus penonton, dan juga meningkatkan dinamika visual.
Camera Angle
Lalu penulis kembali menganalisis tentang peranan angle kamera pada karya sejenis seperti <i>Yowamushi Pedal</i> , <i>Try hard by Gobelins</i> , dan <i>Look back</i> dan penulis dapat menyimpulkan bahwa peranan angle kamera dalam sebuah animasi berfungsi untuk memperkuat narasi visual yang ingin disampaikan, selain itu angle kamera juga bisa digunakan untuk menentukan fokus visual pada penonton dan mempertegas skala antara karakter dengan objek yang menjadi pembanding. Seperti pada contoh dalam animasi <i>try hard</i> karya milik gobelins, penggunaan <i>low angle</i> berperan sebagai pembanding skala antara karakter yang terdapat dalam cerita dengan objek yang digunakan sebagai pembandingnya.
Pembabakan
Berdasarkan hasil analisis karya sejenis <i>Run With The Wind</i> dengan menganalisis pada bagian pembabakan. Penulis jadi menyadari bahwa struktur penulisan cerita dapat ditulis menggunakan teknik tiga babak yang terdiri dari babak satu berisi pengenalan karakter, goals, dan motivasi karakter. Kemudian di babak kedua mulai memasukan unsur konflik, baik itu konflik internal maupun eksternal guna membangun tension dramatis dalam cerita. Lalu yang terakhir yaitu babak tiga yang berisi klimaks dan resolusi atau penyelesaian masalah atau tercapainya goals dari karakter.

BAB IV

KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

4.1 Konsep Pesan

Perancangan *storyboard* dalam animasi “*Turning Point*” dirancang berdasarkan data dan analisis data yang dikumpulkan selama penelitian serta fenomena mengenai dampak *FoMO* berolahraga.

Nilai yang ingin disampaikan adalah tentang dampak dari fenomena *FoMO* yang mana tidak selalu berdampak negatif, tetapi juga memiliki dampak positif. Seperti yang terjadi pada karakter Raka yang mana pada awal cerita dia *FoMO* untuk ikut olahraga demi mengejar Cella, tetapi meskipun di akhir cerita Raka tidak berhasil mendapatkan Cella, dia tetap melanjutkan olahraganya karena itu sudah menjadi bagian dari rutinitasnya.

4.2 Konsep Kreatif

Pada proses pembuatan ide dan konsep cerita animasi turning point sendiri terinspirasi berdasarkan dari data observasi dan wawancara dan ditambah dengan inspirasi berdasarkan pengalaman salah satu teman penulis. Selain itu penulis juga terinspirasi dari beberapa film animasi seperti *Yowamushi Pedal*, *Try Hard*, dan *Look back* sebagai referensi *type of shot*, *camera movement*, dan pembabakan cerita. Sehingga terciptalah cerita tentang seorang pekerja muda yang jatuh cinta kepada karyawan baru di kantornya, tetapi karena ia minder dengan dirinya sehingga ia terdorong untuk berolahraga demi bisa mendekati karyawan baru tersebut.

Pada cerita ini penulis menggunakan teknik tiga babak, yang mana babak pertama atau eksposisi, menceritakan tentang latar belakang karakter seperti pekerjaan, kebiasaan, dan motivasi karakter. Lalu pada babak kedua atau komplikasi mulai diperkenalkan konflik – konflik yang dihadapi karakter selama proses menuju tujuan akhir hingga konflik puncak, dan yang terakhir adalah babak ketiga atau resolusi, dimana karakter berhasil mendapatkan pelajaran atau pengalaman dari konflik yang selama ini dia alami.

Lalu pada tahap perancangan *storyboard*, penulis membaginya menjadi tiga tahap sesuai dengan teori Winter dan Downlatabadi (2011) dalam bukunya yang berjudul *Producing Animation*. Tiga tahap ini antara lain Thumbnail, dimana pada tahap thumbnail penulis membuat panel panel yang berisi sketsa kecil seukuran ibu jari pada satu lembar kertas yang bertujuan untuk memberikan gambaran cerita secara keseluruhan. Selanjutnya memasuki tahap *rough pass*, pada tahap ini *thumbnail* yang sudah disetujui oleh sutradara maka akan diperjelas mulai dari penggambaran karakter, *staging*, dan komposisi. Dan setelah semuanya disetujui maka *storyboard* akan masuk ke tahap akhir yaitu *cleanup*. Pada tahap *cleanup* setiap panel akan digambar secara keseluruhan dan detail selain itu tak lupa juga memberikan keterangan

adegan pada setiap panel yang nantinya akan digunakan sebagai acuan bagi animator selama proses pembuatan animasi.

4.3 Konsep Media

4.3.1 Media Perancangan

Software yang digunakan oleh penulis selama perancangan mulai dari *thumbnail*, *rough pass*, hingga *clean up* adalah Clip studio Paint.



Gambar 4. 1 Logo Software Cip Studio Paint.

Sumber: steamgriddb.com.

Pada saat pembuatan *animatic*, penulis menggunakan Adobe Audition ketika proses *dubbing* atau pengambilan suara, baik itu dialog karakter maupun *foley*. Dan Adobe Premiere Pro untuk editing, seperti menggabungkan asset, memasukan dialog, *foley*, musik latar, dan menentukan durasi.



Gambar 4. 2 Logo Software Adobe Audition dan Adobe Premiere Pro.

Sumber: pngwing.com.

4.3.2 Media Publikasi



Gambar 4. 3 Logo Platform Aplikasi TikTok dan YouTube.

Sumber: pinterest.com dan Tirto.id.

Media publikasi untuk animasi "*Turning Point*" akan disebarakan melalui *platform* TikTok dan Youtube. Alasan mengapa memilih TikTok adalah karena mengutip berdasarkan data dari website cnnindonesia.com menyatakan bahwa negara Indonesia

menduduki peringkat pertama sebagai pengguna TikTok terbanyak, sejumlah 157,6 juta pengguna, mengalahkan Amerika Serikat dengan jumlah 120,5 juta pengguna. Tentu ini akan menjadi peluang yang baik untuk mempromosikan karya kami.

Selanjutnya ada *platform YouTube*. Pemilihan *platform YouTube* sendiri didasari karena *YouTube* menyediakan batas durasi video yang lebih panjang serta mendukung aspek rasio horizontal sehingga bisa memberikan pengalaman pengguna yang lebih baik. Selain itu adanya fitur bagi tautan juga dapat mempermudah penyebaran animasi "*Turning Point*" ini agar sampai pada khalayak sasaran.

4.4 Konsep Visual

Alur cerita dalam animasi ini merupakan hasil olah kreatif berdasarkan data yang telah diperoleh oleh penulis terkait dengan fenomena *FoMO* dalam berolahraga yang melibatkan seorang individu mau menjalani olahraga karena terdorong oleh motivasi eksternal. Hal ini selaras dengan hasil wawancara dengan khalayak sasaran yang menyatakan bahwa motivasi eksternal berperan penting terhadap semangat individu dalam menjalani olahraga.



Penggunaan visual dalam animasi ini juga mengadaptasi *Camera movement* dari film animasi *Yowamushi Pedal* dimana pada salah satu *scene* memperlihatkan dua karakter yang sedang balapan menuju garis finish lalu dipadukan dengan gerakan

panning. Penulis terinspirasi untuk menerapkan gerakan kamera yang sama pada animasi *Turning Point* khususnya pada adegan *montage* untuk menambah kesan dramatis dalam *scene* tersebut.



4.5 Proses dan Hasil Perancangan

4.5.1 Storyline

Eksposisi: Raka adalah seorang desainer muda yang menjalani hari-harinya dengan pola hidup yang tidak sehat. Ia terbiasa begadang, jarang bergerak, dan lebih akrab dengan dunia digital daripada dunia nyata. Hingga suatu pagi, ia terlambat masuk kerja, Pak Bos memarahinya karena terlambat, tetapi bagi Raka ini adalah hal yang biasa sehingga ia tidak terlalu menghiraukannya. Namun hari itu berbeda. Ada satu sosok baru yang mencuri perhatiannya. Namanya Cella, karyawan baru yang mendaftar bekerja di kantornya dia memperkenalkan diri sebagai Junior Project Manager. Senyumnya yang hangat dan kepribadiannya ceria, membuat siapapun pasti kagum padanya, tak terkecuali Raka.

Sejak hari itu Raka merasakan ada yang berbeda dengan dirinya, seolah ada perasaan baru yang muncul setelah sekian lama. Malam harinya di kosan, ia mulai mencari tahu lebih banyak tentang Cella lewat media sosial. Ia mendapati bahwa Cella gemar berolahraga, terutama jogging, yang menjelaskan penampilannya yang bugar dan sporty. Semakin lama ia melihat unggahan-unggahan Cella, ketertarikannya semakin besar. Namun di dalam hati, Raka merasa ragu. Ia sadar betul bahwa dirinya dan Cella sangat berbeda baik dari gaya hidup, kepribadian, maupun penampilan fisik. Saat sedang tenggelam dalam pikirannya, Raka mendapat pesan dari Bimo yang mengajaknya bermain game. Ketika bermain game Raka curhat tentang niatnya yang ingin mendekati Cella, tetapi dia minder karena fisiknya yang buncit yang membuatnya ragu untuk mendekati Cella.

Bimo pun memberikan respons yang sangat suportif. Ia menyarankan agar Raka mulai berolahraga dan bahkan menawarkan diri untuk menemani. Dan sejak malam itu Raka bertekad untuk berubah demi bisa lebih percaya diri dan mendekati Cella.

Komplikasi: Pada keesokan paginya Raka dibangunkan oleh nada telepon dari Bimo dan ketika Raka hendak bangun ia terhambat oleh sekumpulan bayangan hitam yang melilit tubuhnya yang merupakan representasi dari rasa malas, bayangan – bayangan tersebut melilitnya erat membuat Raka sulit untuk bangun namun ditengah perjuangan melawan bayangan hitam tersebut Raka teringat kembali pada wajah Cella dan tekadnya untuk berubah, semangatnya kembali muncul. Dengan segenap kekuatan, ia berhasil melepaskan diri dari jeratan bayangan hitam itu dan bangkit dari tempat tidur. Setelah itu Raka segera bergegas pergi ke lapangan Gasibu untuk olahraga bersama Bimo.

Sesampainya di Gasibu Raka dan Bimo segera melakukan pemanasan yang dipimpin oleh Bimo. Lalu Jogging pun dimulai Bimo mulai berlari dengan santai dan stabil sementara Raka. Dia sudah berlari dengan cepat sedari awal seolah ia sedang mengikuti kompetisi lari, Raka menyalip Bimo dengan cepat dan Bimo mencoba memberitahu tetapi dia sudah terlalu jauh. Namun, karena terlalu bersemangat di awal, stamina Raka cepat terkuras. Napasnya mulai tersengal, langkahnya melambat, dan akhirnya ia tertinggal jauh di belakang. Untungnya, Bimo menyusul dan menyemangati Raka hingga berhasil menyelesaikan sesi jogging pertamanya. Singkat cerita Raka menyelesaikan sesi olahraga pagi itu, setelah itu dia berangkat ke kantor. Namun tubuhnya yang terlalu letih membuatnya tertidur sejenak di kantor. Untungnya, itu tidak berlangsung lama. Sepulang kerja, Raka langsung melanjutkan tidurnya untuk memulihkan tenaga.

Hari berikutnya Raka kembali dibangunkan oleh telepon dari Bimo. Dari telepon tersebut Bimo berkata bahwa lokasi jogging kali ini akan dimulai dari jalan Cilaki lalu menuju Gasibu dan dia juga berkata bahwa dia memiliki kejutan untuk Bimo. Lalu Raka pun bangkit dari tidur tetapi ketika hendak beranjak dari kasur, Raka merasakan nyeri yang luar biasa pada kakinya (DOMS) hingga membuatnya berteriak. Sesampainya di Cilaki setelah pemanasan Raka bertanya pada Bimo, menagih janji kejutan yang dia bicarakan waktu di telepon. Kemudian Bimo menunjuk ke arah samping dan tanpa disangka ternyata dari kejauhan terlihat Cella yang sedang berjalan menuju mereka lengkap dengan pakaian olahraga. Pemandangan itu membuat Raka terpukau dan tak bisa berkata – kata. Cella menyapa mereka dengan ramah dan mengajak langsung untuk mulai jogging. Dan akhirnya pada pagi itu mereka bertiga pun jogging bersama sembari menikmati suasana Bandung di pagi hari. Sesudah olahraga tak lupa mereka bertiga mengambil foto bersama. Dan berkat momen tersebut semangat Raka untuk terus berubah semakin kuat.

Waktu berlalu. Raka semakin disiplin. Setiap pagi ia bangun lebih awal, mencoret kalender, dan mencatat progresnya. Tubuhnya lebih bugar, pikirannya lebih jernih, bahkan pekerjaannya mulai dipuji oleh Pak Bos. Puncaknya, Cella mengajak Raka dan Bimo ikut sebuah event lari: Fun Run Bandung 2025. Tanpa ragu, Raka setuju.

Namun, dipuncak usahanya, Raka justru dihadapkan dengan sebuah kenyataan pahit. Dimana pada suatu pagi setelah selesai jogging Raka justru menyaksikan Cella jogging bersama pria lain, yang tanpa dia sadari ternyata selama ini Cella sudah memiliki pacar hal itu dapat terlihat dari ekspresi mereka yang nampak dekat sekali. Pada saat itu juga perasaan Raka hancur, bagaikan api yang disiram air.

Malam itu, Raka terpuruk di kamarnya, merasa bahwa semua usahanya sia-sia. Ia kehilangan motivasi, merasa tidak ada gunanya lagi berolahraga. Saat itulah, bayangan dirinya muncul, mengatakan bahwa olahraga bukan tentang menarik perhatian seseorang, tetapi untuk kesehatan diri sendiri. Kata-kata itu menyadarkan Raka. Ia pun bangkit kembali, bertekad untuk terus berolahraga demi dirinya sendiri.

Resolusi Tibalah hari H fun run. Suasana meriah memenuhi lokasi acara. Bimo dan Cella sudah bersiap di belakang garis start. Tiba-tiba, Raka datang dari belakang, dia tampak sedikit kelelahan setelah menerobos barisan untuk menemui mereka berdua. Setelah itu Raka segera tos dengan Bimo seperti biasa dan tak lupa menyapa Cella, tetapi kemudian ada teman Cella yang muncul secara tiba – tiba dari balik Cella dan langsung menyapa Raka, memuat situasi menjadi sedikit canggung karena orang itu adalah orang yang sama yang mereka temui waktu itu. Tetapi Raka tidak menghiraukan hal tersebut dan kembali fokus pada acara lari. Dan akhirnya tembakan pun dilepas ke udara dan mereka mulai berlari.

4.5.2 Script

Eksposisi

1 INT. KAMAR RAKA - MORNING 1

ESTABLISH SITUASI KAMAR RAKA.

Raka tertidur pulas dengan posisi salah satu tangan terletak diatas kepala, kemudian ia berbalik ke kanan sambil menarik guling yang terletak didekatnya.

Ponsel Raka berdering, Raka segera mengangkat ponsel untuk membukanya.

Ponsel menunjukan notifikasi telpon dari Bimo, kemudian Raka membuka notifikasi tersebut.

Ekspresi Raka kaget, matanya sontak terbuka lebar, segera ia terbangun dari tidurnya.

Kemudian sebuah bubble text muncul, menampilkan figur Bimo yang teriak kepada Raka.

BIMO
Woiii banguuuuuunnnnn!!!!
Kerjaaa!!!

Kemudian Raka segera bergegas bersiap - siap mengenakan Hoodie lalu membuka pintu kamar untuk berangkat ke kantor.

2 INT. KANTOR RAKA - MORNING 2

ESTABLISH WORKSPACE RAKA, DISANA TERLIHAT PAK BOS SEDANG BERDIRI DI DEPAN RUANGAN DITEMANI DENGAN SEORANG KARYAWAN BARU (CELLA).

Pintu terbuka (pintu geser).

Raka memasuki ruangan dengan tampang seolah tak bersalah, tetapi ketika berjalan menuju meja kerja, sesaat pandangan Raka teralihkan pada seorang perempuan cantik yang berdiri di depan ruangan, mereka berdua sempat bertukar pandang sekilas sebelum akhirnya pandangan Raka teralihkan dengan sosok yang berdiri di sebelahnya yakni Pak Bos.

Pak Bos menatap Raka dengan ekspresi marah dan Raka pun segera berpaling untuk menuju meja kerjanya dan belum sempat melangkah, Pak Bos segera memanggil Raka dengan nada tinggi.

PAK BOS
Eheemm...

Raka terkejut, ia menoleh ke arah Pak Bos perlahan.

2.

PAK BOS (CONT'D)
Kenapa kamu telat lagi hah?!

RAKA
Hehehe... anu biasa pak ketiduran
habis begadang

Raka menjawab Pak Bos lirih dengan ekspresi nyengir sembari menggaruk kepala.

PAK BOS
Kamu ini, yaudah sana.

Pak Bos memberikan peringatan kepada Raka kemudian Raka segera duduk di kursi kerjanya.

Bimo yang duduk tepat di depan kursi kerja Raka hanya bisa geleng kepala melihat kelakuan temannya itu.

Cella memperkenalkan diri di depan ruangan sebagai karyawan baru. Sudut pandang berbuhan menjadi orang pertama yakni Raka.

CELLA
Hallo semuanya, kenalin aku
Marcella atau Cella. Mulai hari ini
aku bekerja sebagai Junior Project
Manager. Jadi, mohon kerjasamanya
ya.

Cella memberikan senyum manis kepada seisi ruangan, membuat Raka terpana kepada Cella.

DISSOLVE TO:

3

INT. KAMAR RAKA - NIGHT

3

CLOSE UP PONSEL RAKA YANG SEDANG MEMBUKA PROFIL INSTAGRAM CELLA.

Raka tersenyum melihat beranda Instagram milik Cella.

Kemudian Raka menekan tombol *follow* pada profil Cella lalu tiba-tiba notifikasi pesan dari Bimo muncul, mengajak Raka untuk bermain game.

CUT TO:

Raka duduk di depan laptop sambil bermain game.

4 INT. KAMAR RAKA - NIGHT (SPLIT SCREEN) 4

Di layar kanan:

Raka berbicara kepada Bimo melalui voice chat.

RAKA
Bim, kamu tau kan karyawan baru di
kantor kita

Di layar kiri:

Bimo meenjawab dengan santai.

BIMO
Maksudmu ko si Cella, kenapa?

RAKA
Kayanya aku naksir sama dia.

BIMO
Ko serius kah Raka???

RAKA
Iya, tapi aku nggak pede buat
deketin dia.

BIMO
Kenapa?

RAKA
Dia kan anaknya kelihatan aktif
banget, rajin olahraga. Liat aja
feed Instagram-nya, isinya jogging
semua. Sedangkan aku, lari aja
nggak pernah.

BIMO
Jangan ko takut Raka. Kalo ko
memang suka, dekati dia.
(beat)
Dan ingat Raka, namanya cinta itu
butuh pengorbanan.

RAKA
Tapi aku bingung harus mulai
darimana.

BIMO
Tenang... ada aku to
(beat)
Besok pagi jam 6 ku tunggu ko di
Gasibu, kita lari bareng.

Komplikasi

4.

Setelah itu Raka berdiri di depan cermin, memandang dirinya dengan tatapan serius. Sambil berkata

RAKA
Demi Cella aku akan berubah.

Lalu Raka menepuk kedua pipinya. Dan kembali menatap dengan serius.

CUT TO:

5

INT. KAMAR RAKA - MORNING

5

CLOSE UP RAKA TERTIDUR PULAS HINGGA MENDENKUR.

Kemudian ponsel di sampingnya berbunyi memperlihatkan telepon dari Bimo.

Raka yang masih ingin tidur membalikan badan dan menarik selimut hingga menutupi ujung kepala. Lalu setelah dering telepon berhenti ia kembali ke posisi semula.

Kemudian dari kasurnya perlahan muncul bayangan yang menyerupai sulur dan sulur - sulur bayangan tersebut mengikat Raka, menjaga agar tubuhnya tetap dalam posisi terbaring.

Tetapi tak lama kemudian telepon dari Bimo berdering lagi. Raka terbangun karena ia baru teringat bahwa dia ada janji untuk jogging pada pagi itu dan dia teringat wajah Cella yang merupakan motivasi baginya.

Ketika Raka hendak bangun dari tidur sulur - sulur bayangan tersebut menariknya kembali seolah ia tidak diperbolehkan untuk bangkit. Raka berusaha sekuat tenaga untuk melepaskan diri dari sulur - sulur tersebut hingga berkat motivasinya yang kuat, Raka akhirnya bisa merobek sulur - sulur tersebut hingga putus.

Kemudian ia segera mengangkat telepon dari Bimo.

RAKA
Eh! sorry-sorry baru bangun!
(beat)
OTW!!

Raka memakai sepatu olahraga miliknya.

WIPE UP TRASITION

5.

6 **EXT. GASIBU - MORNING**

6

Bimo dan Raka berdampingan melakukan pemanasan dengan mengangkat salah satu kaki ke arah dada.

BIMO
zoom in ke wajah Bimo Sebelum
lari, pemanasan dulu kita.

RAKA
slide right ke wajah Raka Siap...

WIPE UP TRASITION

Raka dan Bimo sudah dalam posisi siap.

BIMO
Oke hitungan mundur 3 kita lari ya
(beat)
3.. 2... 1

Bimo melaju duluan dengan cepat, meninggalkan Raka di garis start.

Raka mengambil ancang - ancang lalu berlari.

Raka berlari dengan sekuat tenaga hingga menyalip Bimo.

Bimo yang kaget karena disalip.

BIMO (CONT'D)
Oy.. Raka, tidak usah cepat - cepat

Raka tetap berlari sekuat tenaga tanpa memperdulikan perkataan Bimo. Dan tak lama setelah itu ia jadi kelelahan.

Nafasnya tak beraturan dan tubuhnya terasa semakin berat, menyebabkan tempo larinya semakin melambat.

Bimo menyusul dari belakang.

Raka tetap melanjutkan joggingnya walaupun ia kelelahan.

7 **INT. KANTOR RAKA - MORNING**

7

Raka terlihat terbaring lemas di meja kerjanya karena dampak dari olahraga sebelum berangkat kantor.

CUT TO:

8 INT. KAMAR RAKA - NIGHT 8

Raka menjatuhkan diri ke kasur karena kelelahan setelah menjalani keseharian yang cukup berat. Lalu ia tertidur.

9 INT. KAMAR RAKA - MORNING 9

POV RAKA

Raka terbangun karena ponselnya berdering telepon dari Bimo. Dengan setengah sadar Raka mengangkat telepon tersebut.

10 INT. KAMAR RAKA - MORNING (SPLIT SCREEN) 10

Di layar kanan:

Bimo berbicara melalui ponsel dengan ekspresi senang.

BIMO
Oy Raka, hari ini kita kumpul di
jalan cilaki ya
(beat)
Saya ada kejutan buat ko, Raka

Di layar kiri:

Raka membalas dengan nada lembek karena setengah sadar.

RAKA
Apaan?

BIMO
Hussstt... sudah ko ikut aja.

Bimo memutuskan telepon.

Raka hendak bangun dari kasur, tetapi ketika kakinya menyentuh lantai dia tiba - tiba merasakan nyeri yang luar biasa sampai membuatnya teriak.

RAKA
Arrrrggghhh....

Raka terkejut sekujur tubuh, teriakannya sangat keras hingga ikut mengagetkan burung - burung yang ada di sekitarnya.

84

11 **EXT. JALAN CILAKI - MORNING**

11

Memperlihatkan Raka dan Bimo yang sudah berada di lokasi dan sedang melakukan pemanasan.

Setelah pemanasan Raka bertanya kepada Bimo

RAKA
Mana surprisenya?

BIMO
Tuh... *sambil menoleh kearah samping*

SLOW MOTION

Cella datang ke arah mereka dengan menggunakan pakaian olahraga lengkap, membuat Raka terpana dengan penampilannya.

Cella menyapa Raka dan Bimo.

CELLA
Eh hai sorry-sorry, aku telat

BIMO
Santai Cella kami juga baru sampai
e

RAKA
I iya kok

CELLA
Yaudah yuk.

Mereka bertiga jogging bersama disepanjang jalan Cilaki menuju lapangan Gasibu dan diakhiri dengan foto bersama.

12 **INT. KANTOR RAKA - MORNING**

12

Memperlihatkan Raka yang tampak bahagia setelah jogging bersama Cella.

13 **BEGIN MONTAGE - VARIOUS LOCATION**

13

A. Kamar Raka - POV Raka bangun tidur lalu membuka posel untuk mengecek jam. Raka bersiap memakai sepatu olahraga. Raka, Cella, dan Bimo sedang bersiap jogging di Gasibu. Raka dan Bimo jogging bersama. Raka mencabut paper note yang bertuliskan revisi dari layar komputer. Raka mencoret tanggal pada kalender.

B. Kamar Raka - POV Raka bangun tidur lalu membuka ponsel untuk mengecek jam. Raka jogging sendirian di track Gasibu sementara Cella dan Bimo menyemangati dari samping track. Cella mengomentari dan memberi dukungan terhadap postingan Raka tentang jogging. Raka mencabut paper note yang bertuliskan revisi. Raka memandang Cella yang sedang bekerja. Raka mencoret tanggal pada kalender.

C. Kamar Raka - POV Raka bangun tidur lalu membuka ponsel untuk mengecek jam. Raka jogging di Gasibu dan melewati beberapa tiang, setiap dia melewati tiang pakaiannya berganti menunjukkan perubahan waktu dari tiap minggunya. Cella menawarkan event Fun Run Bandung 2025 pada Raka dan Bimo. Raka dan Bimo setuju untuk ikut berpartisipasi. Raka mencoret tanggal pada kalender.

D. Kamar Raka - POV Raka bangun tidur lalu membuka ponsel untuk mengecek jam. Raka mengambil sepatu olahraga dari rak. Raka jogging di Gasibu. Raka bekerja di kantor dengan cepat. Pak Bos datang lalu memuji hasil kerja Raka. Raka mencoret tanggal pada kalender. Raka mendaftar event Fun Run melalui ponsel.

E. Gasibu - Raka jogging di Gasibu. Scene transformasi ketika jogging. Raka selesai jogging lalu tos dengan Bimo.

END MONTAGE

14 EXT. GASIBU - MORNING 14

Raka dan Bimo tidak sengaja melihat Cella sedang jogging dengan cowok lain.

Memperlihatkan Cella dan cowok tersebut tampak bahagia jogging berdua.

Raka yang menyaksikan kejadian tersebut hanya bisa terkejut lalu tertunduk lemas. Karena dirinya merasa telah dibohongi selama ini.

Bimo mencoba menenangkan Raka yang tengah bersedih.

MATCH CUT TO:

15 INT. KAMAR RAKA - NIGHT 15

Raka duduk di kasur kamarnya sambil menunduk.

Lalu ketika sedang bersedih tiba - tiba muncul sosok bayangan dirinya sedang berdiri di depannya.

Resolusi

9.

Bayangan tersebut menghampiri lalu duduk di sebelah Raka.

RAKA
Raka mengutuk diri sendiri
Semuanya sia - sia, semuanya
percuma.

BAYANGAN RAKA
Enggak Rak. Perjuanganmu nggak
pernah sia - sia?

RAKA
Terus? Aku olahraga tiap hari,
bangun pagi, nahan capek tiap lari,
semua demi dia... tapi ternyata-

BAYANGAN RAKA
Justru sekarang kamu tahu... alasan
kamu selama ini salah. Selama ini
kamu olahraga demi dia, bukan demi
dirimu sendiri

RAKA
Kalo udah gini, buat apa aku
ngelanjutin ini semua?

BAYANGAN RAKA
Buat kamu Rak. Buat jantungmu yang
udah mulai kuat. Buat badanmu yang
udah gak ngos-ngosan.
(beat)
Rak, kamu udah jalan sejauh ini.
Jangan berhenti sekarang

Raka tertegun, lalu dari wajahnya mulai menunjukkan tekad yang
kuat.

RAKA
Oke, kali ini... demi diriku
Ekspresi Raka terlihat yakin, lalu ia bangkit.

FADE TO:

16 EXT. JALAN ASIA AFRIKA - MORNING

16

ESTABLISH SITUASI EVENT FUN RUN YANG RAMAI PESERTA

Bimo dan Cella terlihat sudah bersiap ditengah kerumunan dan
tak lama setelah itu Raka datang dari belakang, lalu Raka dan
Bimo melakukan tos, setelah itu Tak lupa Raka juga menoleh
untuk menyapa Cella

Tetapi kemudian dari samping Cella muncul lelaki yang waktu itu, membuat Raka sedikit terkejut dan membuat situasi menjadi sedikit canggung.

Raka kembali berfokus pada perlombaan, lalu mereka semua berbaris di belakang garis start sembari memasang posisi siap.

4.5.3 Perancangan *Storyboard*

4.5.3.1 *Thumbnail*

Sebelum mengerjakan *thumbnail storyboard artist* diharuskan menganalisis naskah yang sudah dibuat, bertujuan untuk menentukan penempatan kamera atau *camera angle*, *type of shot*, dan *camera movement*. Lalu pada tahapan *thumbnail* ini penulis membuat sketsa kasar dari keseluruhan cerita berdasarkan naskah. Dan pada tahap *thumbnail* ini juga merupakan tahap dimana *storyboard artist* bereksplorasi terhadap visual yang nantinya akan ditampilkan kepada audiens.





4.5.3.2 *Rough Pass*

Setelah *thumbnail* disetujui maka tahap selanjutnya adalah *rough pass*. Pada tahap ini penulis membuat sketsa kasar dengan ukuran panel yang lebih besar daripada *thumbnail*, karena pada tahap ini detail – detail kecil mulai ditambahkan seperti gambar latar belakang yang diambil melalui model 3D yang sudah dibuat, penambahan detail pada karakter.

6

PRODUCTION TITLE		SCENE	PAGE NUMBER	
COPS	PICTURE	ACTION	DIAGNOSIS	TIME
45		1. <u>Man</u> <u>is</u> <u>in</u> <u>the</u> <u>room</u> 2. <u>Man</u> <u>is</u> <u>in</u> <u>the</u> <u>room</u> 3. <u>Man</u> <u>is</u> <u>in</u> <u>the</u> <u>room</u> 4. <u>Man</u> <u>is</u> <u>in</u> <u>the</u> <u>room</u> 5. <u>Man</u> <u>is</u> <u>in</u> <u>the</u> <u>room</u> 6. <u>Man</u> <u>is</u> <u>in</u> <u>the</u> <u>room</u> 7. <u>Man</u> <u>is</u> <u>in</u> <u>the</u> <u>room</u> 8. <u>Man</u> <u>is</u> <u>in</u> <u>the</u> <u>room</u> 9. <u>Man</u> <u>is</u> <u>in</u> <u>the</u> <u>room</u> 10. <u>Man</u> <u>is</u> <u>in</u> <u>the</u> <u>room</u> 11. <u>Man</u> <u>is</u> <u>in</u> <u>the</u> <u>room</u> 12. <u>Man</u> <u>is</u> <u>in</u> <u>the</u> <u>room</u> 13. <u>Man</u> <u>is</u> <u>in</u> <u>the</u> <u>room</u> 14. <u>Man</u> <u>is</u> <u>in</u> <u>the</u> <u>room</u> 15. <u>Man</u> <u>is</u> <u>in</u> <u>the</u> <u>room</u> 16. <u>Man</u> <u>is</u> <u>in</u> <u>the</u> <u>room</u> 17. <u>Man</u> <u>is</u> <u>in</u> <u>the</u> <u>room</u> 18. <u>Man</u> <u>is</u> <u>in</u> <u>the</u> <u>room</u> 19. <u>Man</u> <u>is</u> <u>in</u> <u>the</u> <u>room</u> 20. <u>Man</u> <u>is</u> <u>in</u> <u>the</u> <u>room</u> 21. <u>Man</u> <u>is</u> <u>in</u> <u>the</u> <u>room</u> 22. <u>Man</u> <u>is</u> <u>in</u> <u>the</u> <u>room</u> 23. <u>Man</u> <u>is</u> <u>in</u> <u>the</u> <u>room</u> 24. <u>Man</u> <u>is</u> <u>in</u> <u>the</u> <u>room</u> 25. <u>Man</u> <u>is</u> <u>in</u> <u>the</u> <u>room</u> 26. <u>Man</u> <u>is</u> <u>in</u> <u>the</u> <u>room</u> 27. <u>Man</u> <u>is</u> <u>in</u> <u>the</u> <u>room</u> 28. <u>Man</u> <u>is</u> <u>in</u> <u>the</u> <u>room</u> 29. <u>Man</u> <u>is</u> <u>in</u> <u>the</u> <u>room</u> 30. <u>Man</u> <u>is</u> <u>in</u> <u>the</u> <u>room</u> 31. <u>Man</u> <u>is</u> <u>in</u> <u>the</u> <u>room</u> 32. <u>Man</u> <u>is</u> <u>in</u> <u>the</u> <u>room</u> 33. <u>Man</u> <u>is</u> <u>in</u> <u>the</u> <u>room</u> 34. <u>Man</u> <u>is</u> <u>in</u> <u>the</u> <u>room</u> 35. <u>Man</u> <u>is</u> <u>in</u> <u>the</u> <u>room</u> 36. <u>Man</u> <u>is</u> <u>in</u> <u>the</u> <u>room</u> 37. <u>Man</u> <u>is</u> <u>in</u> <u>the</u> <u>room</u> 38. <u>Man</u> <u>is</u> <u>in</u> <u>the</u> <u>room</u> 39. <u>Man</u> <u>is</u> <u>in</u> <u>the</u> <u>room</u> 40. <u>Man</u> <u>is</u> <u>in</u> <u>the</u> <u>room</u> 41. <u>Man</u> <u>is</u> <u>in</u> <u>the</u> <u>room</u> 42. <u>Man</u> <u>is</u> <u>in</u> <u>the</u> <u>room</u> 43. <u>Man</u> <u>is</u> <u>in</u> <u>the</u> <u>room</u> 44. <u>Man</u> <u>is</u> <u>in</u> <u>the</u> <u>room</u> 45. <u>Man</u> <u>is</u> <u>in</u> <u>the</u> <u>room</u> 46. <u>Man</u> <u>is</u> <u>in</u> <u>the</u> <u>room</u> 47. <u>Man</u> <u>is</u> <u>in</u> <u>the</u> <u>room</u> 48. <u>Man</u> <u>is</u> <u>in</u> <u>the</u> <u>room</u> 49. <u>Man</u> <u>is</u> <u>in</u> <u>the</u> <u>room</u> 50. <u>Man</u> <u>is</u> <u>in</u> <u>the</u> <u>room</u> 51. <u>Man</u> <u>is</u> <u>in</u> <u>the</u> <u>room</u> 52. <u>Man</u> <u>is</u> <u>in</u> <u>the</u> <u>room</u> 53. <u>Man</u> <u>is</u> <u>in</u> <u>the</u> <u>room</u> 54. <u>Man</u> <u>is</u> <u>in</u> <u>the</u> <u>room</u> 55. <u>Man</u> <u>is</u> <u>in</u> <u>the</u> <u>room</u> 56. <u>Man</u> <u>is</u> <u>in</u> <u>the</u> <u>room</u> 57. <u>Man</u> <u>is</u> <u>in</u> <u>the</u> <u>room</u> 58. <u>Man</u> <u>is</u> <u>in</u> <u>the</u> <u>room</u> 59. <u>Man</u> <u>is</u> <u>in</u> <u>the</u> <u>room</u> 60. <u>Man</u> <u>is</u> <u>in</u> <u>the</u> <u>room</u> 61. <u>Man</u> <u>is</u> <u>in</u> <u>the</u> <u>room</u> 62. <u>Man</u> <u>is</u> <u>in</u> <u>the</u> <u>room</u> 63. <u>Man</u> <u>is</u> <u>in</u> <u>the</u> <u>room</u> 64. <u>Man</u> <u>is</u> <u>in</u> <u>the</u> <u>room</u> 65. <u>Man</u> <u>is</u> <u>in</u> <u>the</u> <u>room</u> 66. <u>Man</u> <u>is</u> <u>in</u> <u>the</u> <u>room</u> 67. <u>Man</u> <u>is</u> <u>in</u> <u>the</u> <u>room</u> 68. <u>Man</u> <u>is</u> <u>in</u> <u>the</u> <u>room</u> 69. <u>Man</u> <u>is</u> <u>in</u> <u>the</u> <u>room</u> 70. <u>Man</u> <u>is</u> <u>in</u> <u>the</u> <u>room</u> 71. <u>Man</u> <u>is</u> <u>in</u> <u>the</u> <u>room</u> 72. <u>Man</u> <u>is</u> <u>in</u> <u>the</u> <u>room</u> 73. <u>Man</u> <u>is</u> <u>in</u> <u>the</u> <u>room</u> 74. <u>Man</u> <u>is</u> <u>in</u> <u>the</u> <u>room</u> 75. <u>Man</u> <u>is</u> <u>in</u> <u>the</u> <u>room</u> 76. <u>Man</u> <u>is</u> <u>in</u> <u>the</u> <u>room</u> 77. <u>Man</u> <u>is</u> <u>in</u> <u>the</u> <u>room</u> 78. <u>Man</u> <u>is</u> <u>in</u> <u>the</u> <u>room</u> 79. <u>Man</u> <u>is</u> <u>in</u> <u>the</u> <u>room</u> 80. <u>Man</u> <u>is</u> <u>in</u> <u>the</u> <u>room</u> 81. <u>Man</u> <u>is</u> <u>in</u> <u>the</u> <u>room</u> 82. <u>Man</u> <u>is</u> <u>in</u> <u>the</u> <u>room</u> 83. <u>Man</u> <u>is</u> <u>in</u> <u>the</u> <u>room</u> 84. <u>Man</u> <u>is</u> <u>in</u> <u>the</u> <u>room</u> 85. <u>Man</u> <u>is</u> <u>in</u> <u>the</u> <u>room</u> 86. <u>Man</u> <u>is</u> <u>in</u> <u>the</u> <u>room</u> 87. <u>Man</u> <u>is</u> <u>in</u> <u>the</u> <u>room</u> 88. <u>Man</u> <u>is</u> <u>in</u> <u>the</u> <u>room</u> 89. <u>Man</u> <u>is</u> <u>in</u> <u>the</u> <u>room</u> 90. <u>Man</u> <u>is</u> <u>in</u> <u>the</u> <u>room</u> 91. <u>Man</u> <u>is</u> <u>in</u> <u>the</u> <u>room</u> 92. <u>Man</u> <u>is</u> <u>in</u> <u>the</u> <u>room</u>		
46		1. <u>Man</u> <u>is</u> <u>in</u> <u>the</u> <u>room</u> 2. <u>Man</u> <u>is</u> <u>in</u> <u>the</u> <u>room</u> 3. <u>Man</u> <u>is</u> <u>in</u> <u>the</u> <u>room</u> 4. <u>Man</u> <u>is</u> <u>in</u> <u>the</u> <u>room</u> 5. <u>Man</u> <u>is</u> <u>in</u> <u>the</u> <u>room</u> 6. <u>Man</u> <u>is</u> <u>in</u> <u>the</u> <u>room</u> 7. <u>Man</u> <u>is</u> <u>in</u> <u>the</u> <u>room</u> 8. <u>Man</u> <u>is</u> <u>in</u> <u>the</u> <u>room</u> 9. <u>Man</u> <u>is</u> <u>in</u> <u>the</u> <u>room</u> 10. <u>Man</u> <u>is</u> <u>in</u> <u>the</u> <u>room</u> 11. <u>Man</u> <u>is</u> <u>in</u> <u>the</u> <u>room</u> 12. <u>Man</u> <u>is</u> <u>in</u> <u>the</u> <u>room</u> 13. <u>Man</u> <u>is</u> <u>in</u> <u>the</u> <u>room</u> 14. <u>Man</u> <u>is</u> <u>in</u> <u>the</u> <u>room</u> 15. <u>Man</u> <u>is</u> <u>in</u> <u>the</u> <u>room</u> 16. <u>Man</u> <u>is</u> <u>in</u> <u>the</u> <u>room</u> 17. <u>Man</u> <u>is</u> <u>in</u> <u>the</u> <u>room</u> 18. <u>Man</u> <u>is</u> <u>in</u> <u>the</u> <u>room</u> 19. <u>Man</u> <u>is</u> <u>in</u> <u>the</u> <u>room</u> 20. <u>Man</u> <u>is</u> <u>in</u> <u>the</u> <u>room</u> 21. <u>Man</u> <u>is</u> <u>in</u> <u>the</u> <u>room</u> 22. <u>Man</u> <u>is</u> <u>in</u> <u>the</u> <u>room</u> 23. <u>Man</u> <u>is</u> <u>in</u> <u>the</u> <u>room</u> 24. <u>Man</u> <u>is</u> <u>in</u> <u>the</u> <u>room</u> 25. <u>Man</u> <u>is</u> <u>in</u> <u>the</u> <u>room</u> 26. <u>Man</u> <u>is</u> <u>in</u> <u>the</u> <u>room</u> 27. <u>Man</u> <u>is</u> <u>in</u> <u>the</u> <u>room</u> 28. <u>Man</u> <u>is</u> <u>in</u> <u>the</u> <u>room</u> 29. <u>Man</u> <u>is</u> <u>in</u> <u>the</u> <u>room</u> 30. <u>Man</u> <u>is</u> <u>in</u> <u>the</u> <u>room</u> 31. <u>Man</u> <u>is</u> <u>in</u> <u>the</u> <u>room</u> 32. <u>Man</u> <u>is</u> <u>in</u> <u>the</u> <u>room</u> 33. <u>Man</u> <u>is</u> <u>in</u> <u>the</u> <u>room</u> 34. <u>Man</u> <u>is</u> <u>in</u> <u>the</u> <u>room</u> 35. <u>Man</u> <u>is</u> <u>in</u> <u>the</u> <u>room</u> 36. <u>Man</u> <u>is</u> <u>in</u> <u>the</u> <u>room</u> 37. <u>Man</u> <u>is</u> <u>in</u> <u>the</u> <u>room</u> 38. <u>Man</u> <u>is</u> <u>in</u> <u>the</u> <u>room</u> 39. <u>Man</u> <u>is</u> <u>in</u> <u>the</u> <u>room</u> 40. <u>Man</u> <u>is</u> <u>in</u> <u>the</u> <u>room</u> 41. <u>Man</u> <u>is</u> <u>in</u> <u>the</u> <u>room</u> 42. <u>Man</u> <u>is</u> <u>in</u> <u>the</u> <u>room</u> 43. <u>Man</u> <u>is</u> <u>in</u> <u>the</u> <u>room</u> 44. <u>Man</u> <u>is</u> <u>in</u> <u>the</u> <u>room</u> 45. <u>Man</u> <u>is</u> <u>in</u> <u>the</u> <u>room</u> 46. <u>Man</u> <u>is</u> <u>in</u> <u>the</u> <u>room</u> 47. <u>Man</u> <u>is</u> <u>in</u> <u>the</u> <u>room</u> 48. <u>Man</u> <u>is</u> <u>in</u> <u>the</u> <u>room</u> 49. <u>Man</u> <u>is</u> <u>in</u> <u>the</u> <u>room</u> 50. <u>Man</u> <u>is</u> <u>in</u> <u>the</u> <u>room</u> 51. <u>Man</u> <u>is</u> <u>in</u> <u>the</u> <u>room</u> 52. <u>Man</u> <u>is</u> <u>in</u> <u>the</u> <u>room</u> 53. <u>Man</u> <u>is</u> <u>in</u> <u>the</u> <u>room</u> 54. <u>Man</u> <u>is</u> <u>in</u> <u>the</u> <u>room</u> 55. <u>Man</u> <u>is</u> <u>in</u> <u>the</u> <u>room</u> 56. <u>Man</u> <u>is</u> <u>in</u> <u>the</u> <u>room</u> 57. <u>Man</u> <u>is</u> <u>in</u> <u>the</u> <u>room</u> 58. <u>Man</u> <u>is</u> <u>in</u> <u>the</u> <u>room</u> 59. <u>Man</u> <u>is</u> <u>in</u> <u>the</u> <u>room</u> 60. <u>Man</u> <u>is</u> <u>in</u> <u>the</u> <u>room</u> 61. <u>Man</u> <u>is</u> <u>in</u> <u>the</u> <u>room</u> 62. <u>Man</u> <u>is</u> <u>in</u> <u>the</u> <u>room</u> 63. <u>Man</u> <u>is</u> <u>in</u> <u>the</u> <u>room</u> 64. <u>Man</u> <u>is</u> <u>in</u> <u>the</u> <u>room</u> 65. <u>Man</u> <u>is</u> <u>in</u> <u>the</u> <u>room</u> 66. <u>Man</u> <u>is</u> <u>in</u> <u>the</u> <u>room</u> 67. <u>Man</u> <u>is</u> <u>in</u> <u>the</u> <u>room</u> 68. <u>Man</u> <u>is</u> <u>in</u> <u>the</u> <u>room</u> 69. <u>Man</u> <u>is</u> <u>in</u> <u>the</u> <u>room</u> 70. <u>Man</u> <u>is</u> <u>in</u> <u>the</u> <u>room</u> 71. <u>Man</u> <u>is</u> <u>in</u> <u>the</u> <u>room</u> 72. <u>Man</u> <u>is</u> <u>in</u> <u>the</u> <u>room</u> 73. <u>Man</u> <u>is</u> <u>in</u> <u>the</u> <u>room</u> 74. <u>Man</u> <u>is</u> <u>in</u> <u>the</u> <u>room</u> 75. <u>Man</u> <u>is</u> <u>in</u> <u>the</u> <u>room</u> 76. <u>Man</u> <u>is</u> <u>in</u> <u>the</u> <u>room</u> 77. <u>Man</u> <u>is</u> <u>in</u> <u>the</u> <u>room</u> 78. <u>Man</u> <u>is</u> <u>in</u> <u>the</u> <u>room</u> 79. <u>Man</u> <u>is</u> <u>in</u> <u>the</u> <u>room</u> 80. <u>Man</u> <u>is</u> <u>in</u> <u>the</u> <u>room</u> 81. <u>Man</u> <u>is</u> <u>in</u> <u>the</u> <u>room</u> 82. <u>Man</u> <u>is</u> <u>in</u> <u>the</u> <u>room</u> 83. <u>Man</u> <u>is</u> <u>in</u> <u>the</u> <u>room</u> 84. <u>Man</u> <u>is</u> <u>in</u> <u>the</u> <u>room</u> 85. <u>Man</u> <u>is</u> <u>in</u> <u>the</u> <u>room</u> 86. <u>Man</u> <u>is</u> <u>in</u> <u>the</u> <u>room</u> 87. <u>Man</u> <u>is</u> <u>in</u> <u>the</u> <u>room</u> 88. <u>Man</u> <u>is</u> <u>in</u> <u>the</u> <u>room</u> 89. <u>Man</u> <u>is</u> <u>in</u> <u>the</u> <u>room</u> 90. <u>Man</u> <u>is</u> <u>in</u> <u>the</u> <u>room</u> 91. <u>Man</u> <u>is</u> <u>in</u> <u>the</u> <u>room</u> 92. <u>Man</u> <u>is</u> <u>in</u> <u>the</u> <u>room</u>		

Pada babak pertama berfokus pada penceritaan latar belakang dari karakter utama Raka yang memiliki pola hidup tidak sehat yakni begadang dengan cara menampilkan adegan dimana Raka bangun kesiangannya akibat begadang, lalu untuk memperkuat kesan tidak sehatnya ditampilkan dengan bentuk tubuh yang sedikit buncit. Setelah itu menampilkan adegan di kantor yang

berfungsi untuk memberikan informasi tentang pekerjaan utama karakter. Pada *scene* ini juga sekaligus menampilkan adegan dimana Raka bertemu Cella yang nantinya karakter Cella ini berfungsi sebagai penggerak utama atau motivasi utama karakter untuk berubah. Lalu setelah Raka bertemu dengan Cella, Raka mulai memiliki rasa suka kepada Cella tetapi hal ini terhalang oleh keraguan karena Raka tidak percaya diri dengan fisiknya. Namun dengan bantuan Bimo, akhirnya Raka membulatkan tekad untuk berubah demi bisa lebih percaya diri dan mendekati Cella.

PRODUCTION TITLE: <i>Scene Daily</i> PAGE NUMBER: 12					PRODUCTION TITLE: <i>Scene Daily</i> PAGE NUMBER: 13				
CPTS	ICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME	CPTS	ICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
47		Raka: "Gila, aku nggak pernah di grup ini, siapa yang mengundang?"			51		Raka: "Gila, aku nggak pernah di grup ini, siapa yang mengundang?"		
48		Raka: "Gila, aku nggak pernah di grup ini, siapa yang mengundang?"			52		Raka: "Gila, aku nggak pernah di grup ini, siapa yang mengundang?"		
49		Raka: "Gila, aku nggak pernah di grup ini, siapa yang mengundang?"			53		Raka: "Gila, aku nggak pernah di grup ini, siapa yang mengundang?"		
50		Raka: "Gila, aku nggak pernah di grup ini, siapa yang mengundang?"			54		Raka: "Gila, aku nggak pernah di grup ini, siapa yang mengundang?"		
					55		Raka: "Gila, aku nggak pernah di grup ini, siapa yang mengundang?"		
Scene Daily PAGE NUMBER: 14					Scene Daily PAGE NUMBER: 15				
56		Raka: "Gila, aku nggak pernah di grup ini, siapa yang mengundang?"			61		Raka: "Gila, aku nggak pernah di grup ini, siapa yang mengundang?"		
57		Raka: "Gila, aku nggak pernah di grup ini, siapa yang mengundang?"			62		Raka: "Gila, aku nggak pernah di grup ini, siapa yang mengundang?"		
58		Raka: "Gila, aku nggak pernah di grup ini, siapa yang mengundang?"			63		Raka: "Gila, aku nggak pernah di grup ini, siapa yang mengundang?"		
59		Raka: "Gila, aku nggak pernah di grup ini, siapa yang mengundang?"			64		Raka: "Gila, aku nggak pernah di grup ini, siapa yang mengundang?"		
60		Raka: "Gila, aku nggak pernah di grup ini, siapa yang mengundang?"			65		Raka: "Gila, aku nggak pernah di grup ini, siapa yang mengundang?"		

PRODUCTION TITLE		SCENE	DATE	PAGE NUMBER
		10	10/10/10	16
CUTS	SCENE	ACTION	DIALOGUE	TIME
66		Person walking in a hallway.		
67		Two people talking.		
68		Person sitting at a desk.		
69		Person walking in a hallway.		
70		Person walking in a hallway.		

PRODUCTION TITLE		SCENE	DATE	PAGE NUMBER
		11	10/10/10	17
CUTS	SCENE	ACTION	DIALOGUE	TIME
81		Person walking in a hallway.		
82		Person walking in a hallway.		
83		Person walking in a hallway.		
84		Person walking in a hallway.		
85		Person walking in a hallway.		

PRODUCTION TITLE		SCENE	DATE	PAGE NUMBER
		12	10/10/10	18
CUTS	SCENE	ACTION	DIALOGUE	TIME
96		Person walking in a hallway.		
97		Person walking in a hallway.		
98		Person walking in a hallway.		
99		Person walking in a hallway.		
100		Person walking in a hallway.		

PRODUCTION TITLE					SCENE Day 2 PAGE NUMBER 23				
CUTS	ICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME					
95		Person in room, looking at camera.							
96		Person in room, looking at camera.							
97		Person in room, looking at camera.							
98		Person in room, looking at camera.							
99		Person in room, looking at camera.							

PRODUCTION TITLE					SCENE Day 3 PAGE NUMBER 24				
CUTS	ICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME					
100		Person in room, looking at camera.							
101		Person in room, looking at camera.							
102		Person in room, looking at camera.							
103		Person in room, looking at camera.							
104		Person in room, looking at camera.							

PRODUCTION TITLE		SCENE Day 1 PAGE NUMBER 26		PRODUCTION TITLE		SCENE Day 2 PAGE NUMBER 25			
CUTS	ICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME	CUTS	ICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
100		Person walking in field, looking at camera.			105		Person talking to person, looking at camera.		
101		Person walking in field, looking at camera.			106		Person sitting at table, looking at camera.		
102		Person walking in field, looking at camera.			107		Person sitting at table, looking at camera.		
103		Person walking in field, looking at camera.			108		Person sitting at table, looking at camera.		

PRODUCTION TITLE		SCENE Day 3		PAGE NUMBER: 27	PRODUCTION TITLE		SCENE Day 3		PAGE NUMBER: 28
CUTS	ICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME	CUTS	ICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
104		Person in room, looking down at floor. He is wearing a white shirt and blue pants.			117		Person in room, looking down at floor. He is wearing a white shirt and blue pants.		
		Person in room, looking down at floor. He is wearing a white shirt and blue pants.				118		Person in room, looking down at floor. He is wearing a white shirt and blue pants.	
105		Person in room, looking down at floor. He is wearing a white shirt and blue pants.			119			Person in room, looking down at floor. He is wearing a white shirt and blue pants.	
		Person in room, looking down at floor. He is wearing a white shirt and blue pants.				120		Person in room, looking down at floor. He is wearing a white shirt and blue pants.	
106		Person in room, looking down at floor. He is wearing a white shirt and blue pants.			121			Person in room, looking down at floor. He is wearing a white shirt and blue pants.	
		Person in room, looking down at floor. He is wearing a white shirt and blue pants.							

PRODUCTION TITLE		SCENE: Day 1 PAGE NUMBER: 29			
CUTS	SCENE	ACTION	DURATION	TIME	
122		Person running through a field.			
123		Person sitting at a desk, looking at a book.			
124		Person sitting at a desk, looking at a book.			
125		Person sitting at a desk, looking at a book.			
126		Person sitting at a desk, looking at a book.			

From: [illegible] to: [illegible]

PRODUCTION TITLE		SCENE: Day 4 PAGE NUMBER: 30			
CUTS	SCENE	ACTION	DURATION	TIME	
127		Person sitting at a desk, looking at a book.			
128		Person sitting at a desk, looking at a book.			
129		Person sitting at a desk, looking at a book.			
130		Person sitting at a desk, looking at a book.			
131		Person sitting at a desk, looking at a book.			

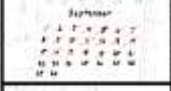
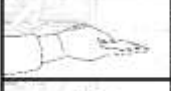
From: [illegible] to: [illegible]

PRODUCTION TITLE		SCENE: Day 5 PAGE NUMBER: 31			
CUTS	SCENE	ACTION	DURATION	TIME	
132		Person sitting at a desk, looking at a book.			
133		Person sitting at a desk, looking at a book.			
134		Person sitting at a desk, looking at a book.			
135		Person sitting at a desk, looking at a book.			
136		Person sitting at a desk, looking at a book.			

From: [illegible] to: [illegible]

PRODUCTION TITLE		SCENE: Day 6 PAGE NUMBER: 32			
CUTS	SCENE	ACTION	DURATION	TIME	
137		Person sitting at a desk, looking at a book.			
138		Person sitting at a desk, looking at a book.			
139		Person sitting at a desk, looking at a book.			
140		Person sitting at a desk, looking at a book.			
141		Person sitting at a desk, looking at a book.			

From: [illegible] to: [illegible]

PRODUCTION FILE					PRODUCTION FILE				
SCENE 14					SCENE 15				
CUTS	SCENE	ACTION	DIALOG	TIME	CUTS	SCENE	ACTION	DIALOG	TIME
140		Character lying in bed, looking up at the ceiling.			144		Character running on a path.		
141		Character lying in bed, looking up at the ceiling.			145		Character running on a path.		
142		Character lying in bed, looking up at the ceiling.			146		Character running on a path.		
143		Character lying in bed, looking up at the ceiling.			147		Character running on a path.		
					148		Character running on a path.		

Pada babak kedua, karakter utama akan dihadapkan dengan berbagai konflik yang menghambatnya dalam mencapai tujuan hingga mencapai konflik puncak atau klimaks. Pada konflik pertama ditampilkan bahwa Raka kesulitan untuk bangun dari tidur karena dijerat oleh bayangan hitam, yang mana bayangan hitam ini adalah sebuah representasi dari karakteristik rasa malas, lebih tepatnya rasa malas untuk bangun pagi. Lalu penyelesaian dari konflik ini adalah dengan mengingat motivasi awal mengapa ia mau berubah, sehingga ia akhirnya bisa bangkit dari rasa malas tersebut. Lalu pada konflik bagian kedua adalah pada saat Raka hendak pergi jogging di hari kedua, ia terkena nyeri pasca olahraga atau yang biasa disebut *Delayed Onset Muscle Soreness (DOMS)*, hal ini disebabkan karena dia berolahraga terlalu keras pada hari sebelumnya sehingga banyak jaringan otot yang robek, namun hal ini adalah hal yang lumrah terjadi dan akan hilang sendirinya. Lalu pada bagian klimaks Raka dihadapkan dengan kenyataan pahit dimana wanita yang selama ini dia kejar ternyata sudah memiliki pasangan sehingga Raka tergoncang secara mental. Dalam teknik penulisan cerita bagian klimaks ini sangat penting karena pada bagian ini akan menentukan jalan

cerita serta perubahan yang terjadi pada karakter, sehingga pada bagian ini dibuat semenarik mungkin dan *se-relate* mungkin dengan audiens.

PRODUCTION TITLE: <i>Takutnya Benar</i> SKENARIO: <i>Medusa</i> PAGE NUMBER: 78					PRODUCTION TITLE: SKENARIO: <i>Medusa</i> PAGE NUMBER: 79				
CUTS	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME	CUTS	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
38		Character looking at the screen.		2.0	83		Character looking at the screen.		
39		Character looking at the screen.		3.0	84		Character looking at the screen.		
40		Character looking at the screen.		1.0	85		Character looking at the screen.		
41		Character looking at the screen.		2.0	86		Character looking at the screen.		
From script page 78					From script page 79				
PRODUCTION TITLE: SKENARIO: <i>Medusa</i> PAGE NUMBER: 80					PRODUCTION TITLE: SKENARIO: <i>Medusa</i> PAGE NUMBER: 81				
CUTS	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME	CUTS	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
167		Character looking at the screen.			172		Character looking at the screen.		
168		Character looking at the screen.			173		Character looking at the screen.		
169		Character looking at the screen.			174		Character looking at the screen.		
170		Character looking at the screen.			175		Character looking at the screen.		
171		Character looking at the screen.			176		Character looking at the screen.		
From script page 80					From script page 81				
PRODUCTION TITLE: SKENARIO: <i>Medusa</i> PAGE NUMBER: 91					PRODUCTION TITLE: SKENARIO: <i>Medusa</i> PAGE NUMBER: 92				
CUTS	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME	CUTS	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
177		Character looking at the screen.			182		Character looking at the screen.		
178		Character looking at the screen.			183		Character looking at the screen.		
179		Character looking at the screen.			184		Character looking at the screen.		
180		Character looking at the screen.			185		Character looking at the screen.		
181		Character looking at the screen.							
From script page 91					From script page 92				

Lalu babak yang terakhir adalah resolusi. Setelah melalui klimaks karakter Raka dihadapkan oleh dua pilihan antar ia terus bergerak maju atau berhenti

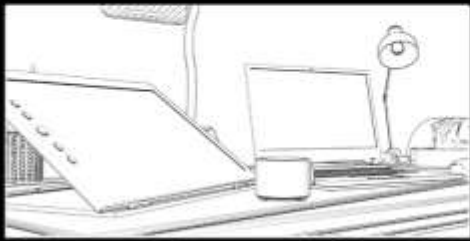
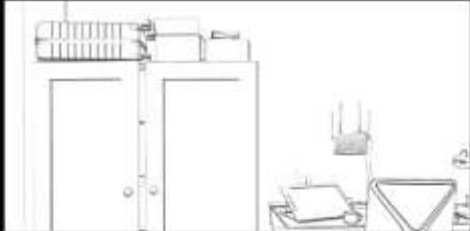
olahraga. Dan untuk menciptakan narasi yang menarik penulis memilih untuk melanjutkan cerita dengan membuat karakter Raka memilih untuk terus bergerak maju, tetapi kali ini dengan pandangan dan motivasi yang berbeda yang mana pada awal cerita dia berjuang demi seseorang tetapi kini ia berjuang demi diri sendiri. Pada babak resolusi ini juga berfungsi untuk menletakan pesan yang ingin disampaikan dalam cerita kepada audiens.

4.5.3.3 *Clean Up*

Setelah tahap rough pass selesai maka selanjutnya adalah tahap *clean up*. Pada tahap ini semua panel di *render* secara keseluruhan yang bertujuan untuk memperjelas semua informasi yang ada pada gambar, lalu tidak lupa ditambahkan juga keterangan dibagian samping panel untuk menjelaskan konteks tentang adegan yang terjadi pada tiap panel seperti *action*, *dialogue*, *type of shot*, *camera movement*, dan durasi.

PRODUCTION TITLE:

SCENE: Eksposis PAGE NUMBER: 1

CUTS	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
1		TRANSISI IN: FADE IN TRANSISI OUT: CUT TO CAMERA ANGLE: EYE LV TYPE OF SHOT: MS CAMERA MOVEMENT: PAN RIGHT		8s
2		TRANSISI IN: CUT TO TRANSISI OUT: CUT TO CAMERA ANGLE: EYE LV TYPE OF SHOT: WS CAMERA MOVEMENT: TRACK RIGHT		8s
3		TRANSISI IN: CUT TO TRANSISI OUT: CUT TO CAMERA ANGLE: HIGH ANGLE TYPE OF SHOT: WS CAMERA MOVEMENT: STILL		8s
				
4		TRANSISI IN: CUT TO TRANSISI OUT: CUT TO CAMERA ANGLE: LOW ANGLE TYPE OF SHOT: CU CAMERA MOVEMENT: STILL		4s

Frame aspect ratio = 2:1

PRODUCTION TITLE:

SCENE: Eksposis PAGE NUMBER: 2

CUTS	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
5		TRANSISI IN: CUT TO TRANSISI OUT: CUT TO CAMERA ANGLE: LOW ANGLE TYPE OF SHOT: CU CAMERA MOVEMENT: STILL		4s
		TANGAN RAKA MERAIH PONSEL YANG ADA DI SAMPINGNYA		
6		TRANSISI IN: CUT TO TRANSISI OUT: CUT TO CAMERA ANGLE: LOW ANGLE TYPE OF SHOT: CU CAMERA MOVEMENT: STILL		3s
7		TRANSISI IN: CUT TO TRANSISI OUT: CUT TO CAMERA ANGLE: HIGH ANGLE TYPE OF SHOT: MS CAMERA MOVEMENT: STILL		4s
		RAKA YANG MASIH SETENGAH SADAR SONTAK KAGET KARENA IA BARU INGAT BAHWA DIA HARUS BEKERJA		

Frame aspect ratio = 2:1

PRODUCTION TITLE:

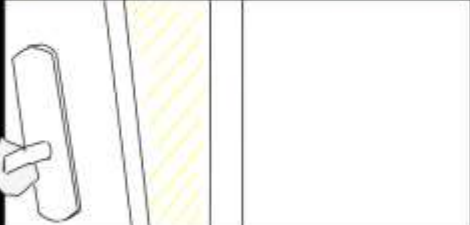
SCENE: *Eksposis* PAGE NUMBER: *3*

CUTS	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
<i>8</i>		TRANSISI IN: CUT TO TRANSISI OUT: CUT TO CAMERA ANGLE: EYE LV TYPE OF SHOT: MS CAMERA MOVEMENT: DOLLY OUT RAKA BANGUN DARI POISI TIDUR		<i>2s</i>
<i>9</i>		TRANSISI IN: CUT TO TRANSISI OUT: CUT TO CAMERA ANGLE: HIGH ANGLE TYPE OF SHOT: WS CAMERA MOVEMENT: STILL RAKA MEMBUKA TELEPON DARI BIMO, TIBA - TIBA MUNCUL BUBBLE TEXT YANG BERISI BIMO, MENGINGATKAN RAKA UNTUK BERANGKAT KERJA	<i>Bimo' Waiiii bangun, terjail"</i>	<i>3s</i>
<i>10</i>		TRANSISI IN: CUT TO TRANSISI OUT: WIPE LEFT CAMERA ANGLE: EYE LV TYPE OF SHOT: MS CAMERA MOVEMENT: STILL MEMPERLIHATKAN RAKA YANG SEDANG TERTIDUR PULAS SEMENTARA MATAHARI SUDAH TERBIT		<i>2s</i>
<i>11</i>		TRANSISI IN: CUT TO TRANSISI OUT: WIPE RIGHT CAMERA ANGLE: HIGH ANGLE TYPE OF SHOT: WS CAMERA MOVEMENT: STILL RAKA BURU - BURU MEMAKAI PAKAIAN		<i>2s</i>
<i>12</i>		TRANSISI IN: CUT TO TRANSISI OUT: WIPE RIGHT CAMERA ANGLE: HIGH ANGLE TYPE OF SHOT: WS CAMERA MOVEMENT: STILL RAKA BURU - BURU MEMBUKA PINTU		<i>1s</i>

Frame aspect ratio = 2:1

PRODUCTION TITLE:

SCENE: *Eksposis* PAGE NUMBER: 4

CUTS	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
13		TRANSISI IN: CUT TO TRANSISI OUT: CUT TO CAMERA ANGLE: EYE LV TYPE OF SHOT: MS CAMERA MOVEMENT: STILL RAKA BERGE GAS MENUJU PINTU		1s
14	 	TRANSISI IN: CUT TO TRANSISI OUT: FADE OUT CAMERA ANGLE: HIGH ANGLE TYPE OF SHOT: CU CAMERA MOVEMENT: STILL RAKA MERAIH GAGANG PINTU LALU MEMBUKANYA		2s
15		TRANSISI IN: FADE IN TRANSISI OUT: CUT TO CAMERA ANGLE: HIGH ANGLE TYPE OF SHOT: WS CAMERA MOVEMENT: STILL MEMPERLIHATKAN WORKSPCE KANTOR RAKA SERTA MEMPERLIHATKAN DUA ORANG YANG SEDANG BERDIRI DI DEPAN RUANGAN		2s
16		TRANSISI IN: CUT TO TRANSISI OUT: CUT TO CAMERA ANGLE: LOW ANGLE TYPE OF SHOT: MCU CAMERA MOVEMENT: STILL PAK BOS SEDANG MEMBERIKAN PENGUMUMAN DI DEPAN RUANGAN	Pak Bos "Oke, jadi hari ini kita kedatangan karyawan baru namanya - "	4s

Frame aspect ratio = 2:1

PRODUCTION TITLE:

SCENE: *Eksposisi* PAGE NUMBER: *5*

CUTS	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
17		TRANSISI IN: CUT TO TRANSISI OUT: CUT TO CAMERA ANGLE: EYE LV TYPE OF SHOT: FS CAMERA MOVEMENT: STILL RAKA MEMBUKA PINTU RUANGAN DENGAN KONDISI SEDIKIT KELELAHAN KARENA TERGESA - GESA		3s
18	 	TRANSISI IN: CUT TO TRANSISI OUT: CUT TO CAMERA ANGLE: EYE LV TYPE OF SHOT: MCU CAMERA MOVEMENT: STILL RAKA BERJALAN MEMASUKI RUANGAN, NAMUN TIBA -TIBA PANDANGANNYA TERALIHKAN PADA SESOSOK WANITA DI DEPAN RUANGAN		3s
19	 	TRANSISI IN: CUT TO TRANSISI OUT: CUT TO CAMERA ANGLE: EYE LV TYPE OF SHOT: CU CAMERA MOVEMENT: STILL MEMPERLIHATKAN CELLA DARI SUDUT PANDANG RAKA, LALU CELLA MENOLEH KE ARAH RAKA DAN PANDANGAN MEREKA SALING BERTEMU.		5s

Frame aspect ratio = 2:1

PRODUCTION TITLE:

SCENE: *Eksposis* PAGE NUMBER: 6

CUTS	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
20		TRANSISI IN: - TRANSISI OUT: CUT TO CAMERA ANGLE: EYE LV TYPE OF SHOT: MCU CAMERA MOVEMENT: ZOOM IN LALU PANDANGAN RAKA TERLAJIKAN DENGAN SOSOK DISAMPIN CELLA, YAKNI PAK BOS YANG MENATAPNYA DENGAN TAJAM		1s
21		TRANSISI IN: CUT TO TRANSISI OUT: CUT TO CAMERA ANGLE: EYE LV TYPE OF SHOT: MS CAMERA MOVEMENT: STILL RAKA PURA - PURA TIDAK TAHU DAN MELANJUTKAN BERJALAN, TETAPI TERNYATA PAK BOS SADAR, LALU MENYINGGUNG RAKA, MEMBUAT RAKA TERKEJUT SEDIKIT PANIK		4s
			Pak Bos "Ehem"	
22		TRANSISI IN: CUT TO TRANSISI OUT: CUT TO CAMERA ANGLE: EYE LV TYPE OF SHOT: MS CAMERA MOVEMENT: STILL RAKA MENOLEH PERLAHAN DENGAN CANGGUNG		4s
23		TRANSISI IN: CUT TO TRANSISI OUT: CUT TO CAMERA ANGLE: EYE LV TYPE OF SHOT: CU CAMERA MOVEMENT: STILL PAK BOS BERTANYA PADA RAKA	Pak Bos "kamu kenapa telat lagi?"	

Frame aspect ratio = 2:1

PRODUCTION TITLE:

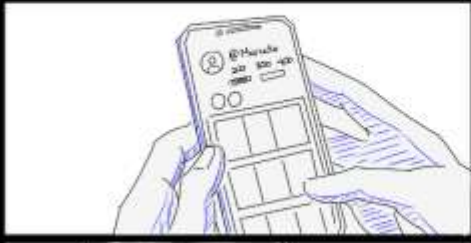
SCENE: *Eksposis* PAGE NUMBER: 7

CUTS	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
24		TRANSISI IN: CUT TO TRANSISI OUT: CUT TO CAMERA ANGLE: EYE LV TYPE OF SHOT: MS CAMERA MOVEMENT: STILL RAKA MENJAWAB LIRIH SAMBIL NYENGIR	Raka "Hehe, aku... biasa pak ketiduran habis begadang" Pak Boc "kamu ini, ganda' cana"	
25		TRANSISI IN: CUT TO TRANSISI OUT: CUT TO CAMERA ANGLE: EYE LV TYPE OF SHOT: MS CAMERA MOVEMENT: STILL RAKA SEGERA MENUJU MEJA KERJANYA LALU DUDUK		4s
				
				
26		TRANSISI IN: CUT TO TRANSISI OUT: CUT TO CAMERA ANGLE: EYE LV TYPE OF SHOT: MS CAMERA MOVEMENT: STILL BIMO YANG DUDUK DISEBRANG RAKA HANYA BISA GELENG - GELENG KEPALA MELIHAT TINGKAH TEMANNYA TERSEBUT		3s

Frame aspect ratio = 2:1

PRODUCTION TITLE:

SCENE: *Eksposis* PAGE NUMBER: 8

CUTS	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
27		TRANSISI IN: CUT TO TRANSISI OUT: CUT TO CAMERA ANGLE: EYE LV TYPE OF SHOT: MS CAMERA MOVEMENT: STILL	Cella " Halo semuanya, kenalin aku Marcella atau Cella. Mulai hari ini aku kerja sebagai Junior Project Manager.	4s
28		TRANSISI IN: CUT TO TRANSISI OUT: DISSOLVE CAMERA ANGLE: EYE LV TYPE OF SHOT: MS CAMERA MOVEMENT: STILL	Jadi mohon kerja- sama ya."	8s
29		TRANSISI IN: DISSOLVE TRANSISI OUT: CUT TO CAMERA ANGLE: HIGH ANGLE TYPE OF SHOT: CU CAMERA MOVEMENT: STILL		3s
30		TRANSISI IN: CUT TO TRANSISI OUT: CUT TO CAMERA ANGLE: LOW ANGLE TYPE OF SHOT: CU CAMERA MOVEMENT: STILL		2s
31		TRANSISI IN: CUT TO TRANSISI OUT: CUT TO CAMERA ANGLE: HIGH ANGLE TYPE OF SHOT: CU CAMERA MOVEMENT: STILL		2s

Frame aspect ratio = 2:1

PRODUCTION TITLE:

SCENE: Eksposisi; PAGE NUMBER: 9

CUTS	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
32		TRANSISI IN: CUT TO TRANSISI OUT: CUT TO CAMERA ANGLE: HIGH ANGLE TYPE OF SHOT: CU CAMERA MOVEMENT: STILL		2s
33		TRANSISI IN: CUT TO TRANSISI OUT: CUT TO CAMERA ANGLE: EYE LV TYPE OF SHOT: MS CAMERA MOVEMENT: STILL		2s
34		TRANSISI IN: WIPE RIGHT TRANSISI OUT: CUT TO CAMERA ANGLE: EYE LV TYPE OF SHOT: MS CAMERA MOVEMENT: STILL		35s
35		TRANSISI IN: CUT TO TRANSISI OUT: CUT TO CAMERA ANGLE: HIGH ANGLE TYPE OF SHOT: CU CAMERA MOVEMENT: STILL		4s
36		TRANSISI IN: CUT TO TRANSISI OUT: CUT TO CAMERA ANGLE: EYE LV TYPE OF SHOT: MS CAMERA MOVEMENT: STILL		2s

Frame aspect ratio = 2:1

PRODUCTION TITLE:

SCENE: *Eksposisi* PAGE NUMBER: *10*

CUTS	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
<i>37</i>		TRANSISI IN: CUT TO TRANSISI OUT: CUT TO CAMERA ANGLE: EYE LV TYPE OF SHOT: MS CAMERA MOVEMENT: STILL		<i>5s</i>
		KEMUDIAN RAKA MENDORONG KURSINYA, BANGKIT LALU BERDIRI DI DEPAN CERMIN		
				
				
<i>38</i>		TRANSISI IN: CUT TO TRANSISI OUT: CUT TO CAMERA ANGLE: EYE LV TYPE OF SHOT: MS CAMERA MOVEMENT: STILL DI DEPAN CERMIN RAKA BERSUMPAH SAMPIL MENGEPAKAN TANGANNYA	<i>Raka 'Demi Cella aku akan berubah'</i>	<i>3s</i>

Frame aspect ratio = 2:1

PRODUCTION TITLE:

SCENE: *Eksposisi* PAGE NUMBER: 11

CUTS	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
39		TRANSISI IN: CUT TO TRANSISI OUT: CUT TO CAMERA ANGLE: EYE LV TYPE OF SHOT: MCU CAMERA MOVEMENT: STILL SETELAH ITU RAKA MENEPUK KEDUA PIPINYA		3s
40		TRANSISI IN: CUT TO TRANSISI OUT: CUT TO CAMERA ANGLE: EYE LV TYPE OF SHOT: MCU CAMERA MOVEMENT: STILL RAKA MENATAP CERMIN DENGAN TATAPAN SERIUS		2s

Frame aspect ratio = 2:1

PRODUCTION TITLE:

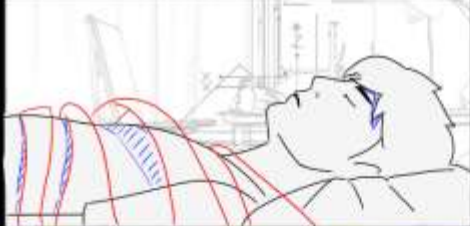
SCENE: Day 1 PAGE NUMBER: 12

CUTS	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
41		TRANSISI IN: CUT TO TRANSISI OUT: CUT TO CAMERA ANGLE: HIGH ANGLE TYPE OF SHOT: MCU CAMERA MOVEMENT: STILL		2s
42		TRANSISI IN: CUT TO TRANSISI OUT: CUT TO CAMERA ANGLE: HIGH ANGLE TYPE OF SHOT: CU CAMERA MOVEMENT: STILL		2s
43		TRANSISI IN: CUT TO TRANSISI OUT: CUT TO CAMERA ANGLE: HIGH ANGLE TYPE OF SHOT: MCU CAMERA MOVEMENT: STILL		3s
		RAKA TIDAK MENGGUBRIS TELEPON TERSEBUT DAN MALAH MELANJUTKAN TIDURNYA		
44		TRANSISI IN: CUT TO TRANSISI OUT: CUT TO CAMERA ANGLE: EYE LV TYPE OF SHOT: FS CAMERA MOVEMENT: STILL		2s

Frame aspect ratio = 2:1

PRODUCTION TITLE:

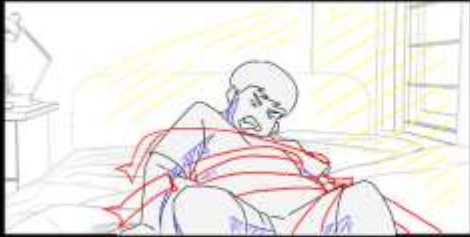
SCENE: Day 1 PAGE NUMBER: 13

CUTS	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
45		TRANSISI IN: CUT TO TRANSISI OUT: CUT TO CAMERA ANGLE: HIGH ANGLE TYPE OF SHOT: COWBOY SHOT CAMERA MOVEMENT: STILL		2s
46		TRANSISI IN: CUT TO TRANSISI OUT: CUT TO CAMERA ANGLE: EYE LV TYPE OF SHOT: MCU CAMERA MOVEMENT: STILL		2s
47		TRANSISI IN: CUT TO TRANSISI OUT: CUT TO CAMERA ANGLE: EYE LV TYPE OF SHOT: ECU CAMERA MOVEMENT: STILL		3s
48		TRANSISI IN: CUT TO TRANSISI OUT: CUT TO CAMERA ANGLE: HIGH ANGLE TYPE OF SHOT: CU CAMERA MOVEMENT: STILL		2s
49		TRANSISI IN: CUT TO TRANSISI OUT: CUT TO CAMERA ANGLE: EYE LV TYPE OF SHOT: ECU CAMERA MOVEMENT: STILL		3s

Frame aspect ratio = 2:1

PRODUCTION TITLE:

SCENE: Day 1 PAGE NUMBER: 19

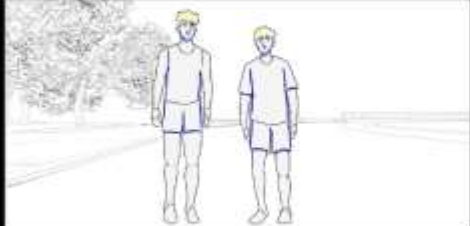
CUTS	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
S0		TRANSISI IN: CUT TO TRANSISI OUT: CUT TO CAMERA ANGLE: EYE LV TYPE OF SHOT: MS CAMERA MOVEMENT: STILL		3s
S1		TRANSISI IN: CUT TO TRANSISI OUT: CUT TO CAMERA ANGLE: HIGH ANGLE TYPE OF SHOT: MS CAMERA MOVEMENT: STILL		3s
S2		TRANSISI IN: CUT TO TRANSISI OUT: CUT TO CAMERA ANGLE: DUTCH ANGLE TYPE OF SHOT: ECU CAMERA MOVEMENT: STILL		3s
S3		TRANSISI IN: CUT TO TRANSISI OUT: CUT TO CAMERA ANGLE: EYE LV TYPE OF SHOT: MS CAMERA MOVEMENT: STILL		5s
		TRANSISI IN: CUT TO TRANSISI OUT: CUT TO CAMERA ANGLE: EYE LV TYPE OF SHOT: MS CAMERA MOVEMENT: STILL		

Frame aspect ratio = 2:1

PRODUCTION TITLE:

SCENE: Day 1

PAGE NUMBER: 15

CUTS	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
54		TRANSISI IN: CUT TO TRANSISI OUT: CUT TO CAMERA ANGLE: EYE LV TYPE OF SHOT: MCU CAMERA MOVEMENT: STILL RAKA BERHASIL BANGKIT DARI TIDUR		2s
55		TRANSISI IN: CUT TO TRANSISI OUT: CUT TO CAMERA ANGLE: EYE LV TYPE OF SHOT: MS CAMERA MOVEMENT: STILL RAKA DIAM SEJENAK		1s
56		TRANSISI IN: CUT TO TRANSISI OUT: CUT TO CAMERA ANGLE: EYE LV TYPE OF SHOT: CU CAMERA MOVEMENT: STILL RAKA MENGANGKAT TELEPON DARI BIMO UNTUK MENGABARI BAHWA IA SUDAH SIAP BERANGKAT	Raka "Eh, sorry-sorry baru bangun". (beat) "Oke OTW"	5s
57		TRANSISI IN: CUT TO TRANSISI OUT: CUT TO CAMERA ANGLE: HIGH ANGLE TYPE OF SHOT: CU CAMERA MOVEMENT: STILL RAKA MEMAKAI SEPATU		2s
58		TRANSISI IN: CUT TO TRANSISI OUT: CUT TO CAMERA ANGLE: EYE LV TYPE OF SHOT: FS CAMERA MOVEMENT: STILL RAKA DAN BIMO SUDAH BERADA DI LAPANGAN GASIBU		2s

Frame aspect ratio = 2:1

PRODUCTION TITLE:

SCENE: Day 1 PAGE NUMBER: 16

CUTS	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
59		TRANSISI IN: CUT TO TRANSISI OUT: ZOOM IN CAMERA ANGLE: EYE LV TYPE OF SHOT: FS CAMERA MOVEMENT: STILL BIMO MENGANGAKAT SALAH SATU KAKI UNTUK PEMANASAN		2s
60		TRANSISI IN: ZOOM IN TRANSISI OUT: WIPE RIGHT CAMERA ANGLE: EYE LV TYPE OF SHOT: MS CAMERA MOVEMENT: STILL BIMO MENYURUH RAKA UNTUK PEMANASAN	Bimo "Sebelum lari baiknya pemanasan dulu"	3s
61		TRANSISI IN: WIPE RIGHT TRANSISI OUT: WIPE UP CAMERA ANGLE: EYE LV TYPE OF SHOT: MS CAMERA MOVEMENT: STILL RAKA MENGIKUTI SARAN BIMO DENGAN SENANG HATI	Raka "Siapp"	1s
62		TRANSISI IN: WIPE UP TRANSISI OUT: CUT TO CAMERA ANGLE: EYE LV TYPE OF SHOT: FS CAMERA MOVEMENT: STILL BIMO MENGHITUNG MUNDUR SEBELUM MULAI BERLARI	Bimo "Oke, hitung mundur 5 kita lari"	3s
		TRANSISI IN: CUT TO TRANSISI OUT: CUT TO CAMERA ANGLE: EYE LV TYPE OF SHOT: FS CAMERA MOVEMENT: STILL BIMO MULAI BERLARI SEMENTARA RAKA MASIH DITEMPAT	Bimo "5...2...1"	

Frame aspect ratio = 2:1

PRODUCTION TITLE:

SCENE: *Day 1* PAGE NUMBER: *17*

CUTS	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
<i>63</i>		TRANSISI IN: CUT TO TRANSISI OUT: CUT TO CAMERA ANGLE: EYE LV TYPE OF SHOT: FS CAMERA MOVEMENT: STILL RAKA MENGAMBIL POSISI SIAP SEBELUM BERLARI		<i>3s</i>
		TRANSISI IN: CUT TO TRANSISI OUT: CUT TO CAMERA ANGLE: EYE LV TYPE OF SHOT: CU CAMERA MOVEMENT: STILL RAKA MELESAT DENGAN KENCANG		
<i>64</i>		TRANSISI IN: CUT TO TRANSISI OUT: CUT TO CAMERA ANGLE: EYE LV TYPE OF SHOT: FS CAMERA MOVEMENT: STILL RAKA BERLARI DENGAN KENCANG SEOLAH SEDANG MENGIKUTI KOMPETISI, BAHKAN DIA MENYALIP BIMO DAN MENINGGALKANNYA DIBELAKANG		<i>2s</i>
<i>65</i>		TRANSISI IN: CUT TO TRANSISI OUT: CUT TO CAMERA ANGLE: EYE LV TYPE OF SHOT: MS CAMERA MOVEMENT: STILL BIMO YANG MELIHAT HAL TERSEBUT MENYURUH RAKA UNTUK MENGURANGI KECEPATANNYA	<i>Bimo "Dy Rnt, nggak usah cepat-cepat"</i>	<i>2s</i>
<i>66</i>		TRANSISI IN: CUT TO TRANSISI OUT: CUT TO CAMERA ANGLE: EYE LV TYPE OF SHOT: WS CAMERA MOVEMENT: STILL MEMPERLIHATKAN JARAK ANTARA RAKA DAN BIMO		<i>2s</i>

Frame aspect ratio = 2:1

PRODUCTION TITLE:

SCENE: Day 1 PAGE NUMBER: 18

CUTS	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
67		TRANSISI IN: CUT TO TRANSISI OUT: CUT TO CAMERA ANGLE: LOW ANGLE TYPE OF SHOT: MS CAMERA MOVEMENT: TRACKING		3s
68		TRANSISI IN: CUT TO TRANSISI OUT: CUT TO CAMERA ANGLE: EYE LV TYPE OF SHOT: MS CAMERA MOVEMENT: TRACKING		2s
69		TRANSISI IN: CUT TO TRANSISI OUT: CUT TO CAMERA ANGLE: EYE LV TYPE OF SHOT: MS CAMERA MOVEMENT: TRACKING		2s
70		TRANSISI IN: CUT TO TRANSISI OUT: CUT TO CAMERA ANGLE: EYE LV TYPE OF SHOT: MS CAMERA MOVEMENT: TRACKING		2s
71		TRANSISI IN: CUT TO TRANSISI OUT: CUT TO CAMERA ANGLE: EYE LV TYPE OF SHOT: MS CAMERA MOVEMENT: TRACKING		2s

Frame aspect ratio = 2:1

PRODUCTION TITLE:

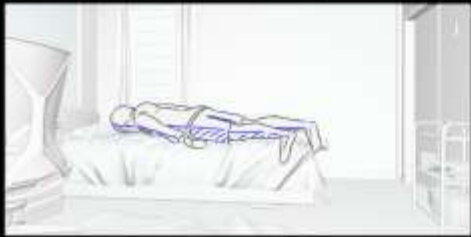
SCENE: *Day 1* PAGE NUMBER: *19*

CUTS	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
		TRANSISI IN: CUT TO TRANSISI OUT: CUT TO CAMERA ANGLE: EYE LV TYPE OF SHOT: MS CAMERA MOVEMENT: STILL		9s
		TRANSISI IN: CUT TO TRANSISI OUT: CUT TO CAMERA ANGLE: EYE LV TYPE OF SHOT: MS CAMERA MOVEMENT: STILL		1s
72		TRANSISI IN: FADE IN TRANSISI OUT: CUT TO CAMERA ANGLE: HIGH ANGEL TYPE OF SHOT: WS CAMERA MOVEMENT: TILT DOWN		2s
73		TRANSISI IN: CUT TO TRANSISI OUT: CUT TO CAMERA ANGLE: EYE TYPE OF SHOT: MCU CAMERA MOVEMENT: STILL		2s
74		TRANSISI IN: CUT TO TRANSISI OUT: CUT TO CAMERA ANGLE: EYE LV TYPE OF SHOT: CHOKER SHOT CAMERA MOVEMENT: STILL		2s

Frame aspect ratio = 2:1

PRODUCTION TITLE:

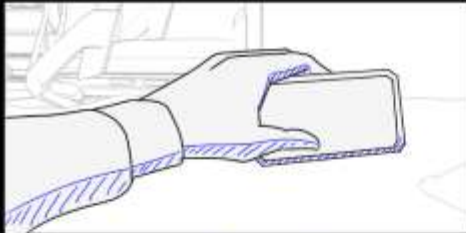
SCENE: *Day 1* PAGE NUMBER: *20*

CUTS	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
75 —		TRANSISI IN: CUT TO TRANSISI OUT: CUT TO CAMERA ANGLE: EYE LV TYPE OF SHOT: FS CAMERA MOVEMENT: STILL		85 —
		SEPULANG DARI KANTOR RAKA SEGERA MENUJU KASUR UNTUK TIDUR TRANSISI IN: CUT TO TRANSISI OUT: FADE OUT CAMERA ANGLE: EYE LV TYPE OF SHOT: FS CAMERA MOVEMENT: STILL RAKA LANGSUNG MEREBAHKAN DIRI KE KASUR LALU TIDUR		

Frame aspect ratio = 2:1

PRODUCTION TITLE:

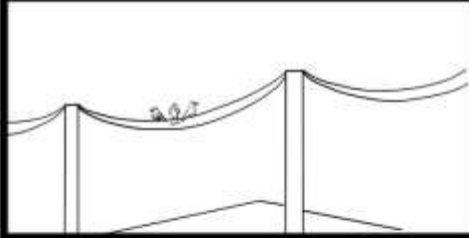
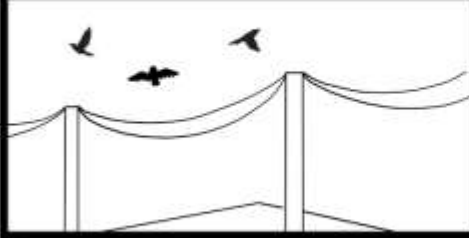
SCENE: *Day 2* PAGE NUMBER: *21*

CUTS	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
76		TRANSISI IN: FADE IN TRANSISI OUT: CUT TO CAMERA ANGLE: EYE LV TYPE OF SHOT: CU CAMERA MOVEMENT: STILL		3s
		POV RAKA YANG SEDANG MEMEGANG PONSEL. DIA TERBANGUN KARENA PONSELNYA BEDRING TRANSISI IN: CUT TO TRANSISI OUT: CUT TO CAMERA ANGLE: EYE LV TYPE OF SHOT: CU CAMERA MOVEMENT: STILL RAKA MEMBUKA PONSEL, TERNYATA ITU TELEPON DARI BIMO		1
77		TRANSISI IN: CUT TO TRANSISI OUT: CUT TO CAMERA ANGLE: EYE LV TYPE OF SHOT: MS CAMERA MOVEMENT: STILL		3s
		RAKA SEGERA MENGANGKAT TELEPON TERSEBUT UNTUK MENJAWABNYA		1
78		TRANSISI IN: CUT TO TRANSISI OUT: CUT TO CAMERA ANGLE: EYE LV TYPE OF SHOT: MS CAMERA MOVEMENT: STILL KEMUDIAN DARI TELEPON TERDENGAR SUARA BIMO. BIMO MENGATAKAN BAHWA LOKASI JOGGING AKAN DIMULAI DARI JALAN CILAKI MENUJU GASIBU	<i>Bimo "Og Pak, hari ini tirumaga di jalan Cilaki ya. Ah ada surprise buat kamu"</i> <i>Raka "Halo, surprise apa?"</i> <i>Bimo "Hast... udah besukin aja busman, ntar jaga taku"</i>	9s

Frame aspect ratio = 2:1

PRODUCTION TITLE:

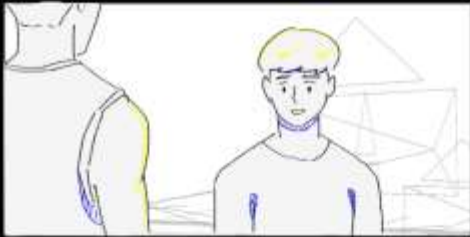
SCENE: Day 2 PAGE NUMBER: 22

CUTS	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
79		TRANSISI IN: CUT TO TRANSISI OUT: CUT TO CAMERA ANGLE: EYE LV TYPE OF SHOT: FS CAMERA MOVEMENT: STILL		2s
80		TRANSISI IN: CUT TO TRANSISI OUT: WIPE UP CAMERA ANGLE: LOW ANGLE TYPE OF SHOT: CU CAMERA MOVEMENT: TILT UP		2s
81		TRANSISI IN: TILT UP TRANSISI OUT: WIPE UP CAMERA ANGLE: EYE LV TYPE OF SHOT: MS CAMERA MOVEMENT: TILT UP	Raka "Aaarrghh hkh..."	1s
82		TRANSISI IN: WIPE UP TRANSISI OUT: CUT TO CAMERA ANGLE: EYE LV TYPE OF SHOT: WS CAMERA MOVEMENT: STILL		3s
		MEMPERLIHATKAN SUASANA DILUAR KAMAR RAKA YANG DAMAI TETAPI KEMUDIAN DIUSIK OLEH SUARA TERIAKAN RAKA, SAMPAI MEMBUAT BURUNG BURUNG KABUR		

Frame aspect ratio = 2:1

PRODUCTION TITLE:

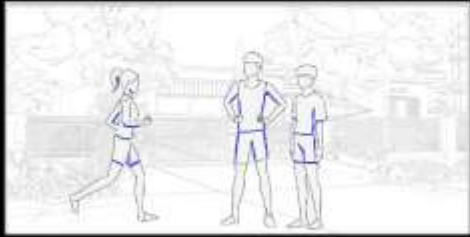
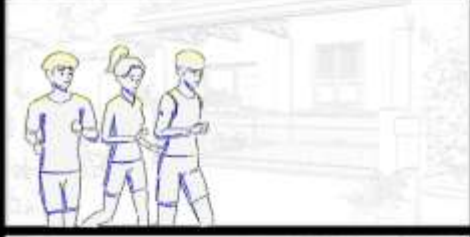
SCENE: *Day 2* PAGE NUMBER: *23*

CUTS	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
83		TRANSISI IN: FADE IN TRANSISI OUT: CUT TO CAMERA ANGLE: EYE LV TYPE OF SHOT: MS CAMERA MOVEMENT: TILT DOWN MEMPERLIHATKAN RAKA DAN BIMO YANG SUDAH DILOKASI DAN BARU SAJA SELESAI PEMANASAN		4s
84		TRANSISI IN: CUT TO TRANSISI OUT: CUT TO CAMERA ANGLE: EYE LV TYPE OF SHOT: OTS CAMERA MOVEMENT: STILL RAKA BERTANYA TENTANG KEJUTAN YANG INGIN DIBERIKAN OLEH BIMO	Raka "Jadi kamu mau kasih surprise apa?"	3s
85		TRANSISI IN: CUT TO TRANSISI OUT: CUT TO CAMERA ANGLE: EYE LV TYPE OF SHOT: OTS CAMERA MOVEMENT: STILL RAKA HANYA MENOLEH KE ARAH SAMPING SAMBIL BERKATA	Bimo "Tuh..."	2s
86		TRANSISI IN: CUT TO TRANSISI OUT: CUT TO CAMERA ANGLE: EYE LV TYPE OF SHOT: MS CAMERA MOVEMENT: TRACKING TERLIHAT CELLA SEDANG BERJALAN MEJU ARAH MEREKA	akan ditangkap.	5s
87		TRANSISI IN: CUT TO TRANSISI OUT: CUT TO CAMERA ANGLE: EYE LV TYPE OF SHOT: MS CAMERA MOVEMENT: DOLLY IN RAKA TERPUKAU DENGAN KEHADIRAN CELLA		5s

Frame aspect ratio = 2:1

PRODUCTION TITLE:

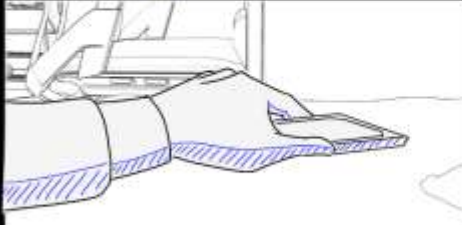
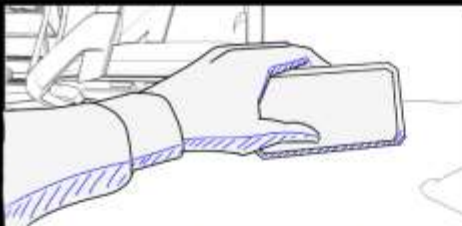
SCENE: Day 2 PAGE NUMBER: 24

CUTS	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
88		TRANSISI IN: CUT TO TRANSISI OUT: CUT TO CAMERA ANGLE: EYE LV TYPE OF SHOT: FS CAMERA MOVEMENT: STILL CELLA MENGAMPIRI RAKA DAN BIMO		9s
		TRANSISI IN: CUT TO TRANSISI OUT: CUT TO CAMERA ANGLE: EYE LV TYPE OF SHOT: FS CAMERA MOVEMENT: STILL CELLA MENYAPA RKA DAN BIMO	Cella "Eh sorry guys aku telat" Bimo "Oh iya nggak papa kok" Raka "Iya"	
89		TRANSISI IN: CUT TO TRANSISI OUT: CUT TO CAMERA ANGLE: EYE LV TYPE OF SHOT: MS CAMERA MOVEMENT: STILL CELLA MENGAJAK UNTUK LANGSUNG MULAI JOGGING	Cella "Yaudah yok mulai"	2s
90		TRANSISI IN: CUT TO TRANSISI OUT: CUT TO CAMERA ANGLE: EYE LV TYPE OF SHOT: MS CAMERA MOVEMENT: TRACKING MEREK BERTIGA JOGGING BERSAMA		3s
91		TRANSISI IN: CUT TO TRANSISI OUT: CUT TO CAMERA ANGLE: EYE LV TYPE OF SHOT: WS CAMERA MOVEMENT: TRACKING CELLA JOGGING SAMPIL MENGAJAK MENGBROL DENGAN MEREKA BERDUA	Cella "Jogging pagi- pagi gini seger ya?" Raka "Iya..."	5s

Frame aspect ratio = 2:1

PRODUCTION TITLE:

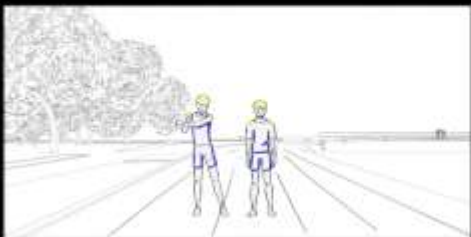
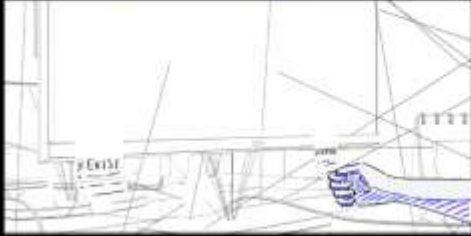
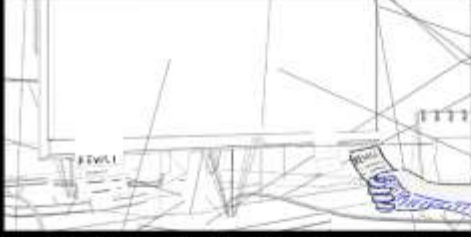
SCENE: *Day 2* PAGE NUMBER: *25*

CUTS	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
<i>92</i>		TRANSISI IN: FADE IN TRANSISI OUT: CUT TO CAMERA ANGLE: HIGH ANGLE TYPE OF SHOT: MS CAMERA MOVEMENT: STILL		<i>3s</i>
		SETELAH SELESAI JOGGING MEREKA BERTIGA FOTO BERSAMA		
<i>93</i>		TRANSISI IN: CUT TO TRANSISI OUT: CUT TO CAMERA ANGLE: EYE LV TYPE OF SHOT: MS CAMERA MOVEMENT: STILL		<i>3s</i>
		MENAMPILKAN EKSPRESI RAKA YANG TERLIHAT SENANG SEHABIS JOGGING BERSAMA CELLA		
<i>94</i>		TRANSISI IN: FADE IN TRANSISI OUT: CUT TO CAMERA ANGLE: EYE LV TYPE OF SHOT: CU CAMERA MOVEMENT: STILL		<i>3s</i>
		POV RAKA YANG SEDANG MEMEGANG PONSEL. DIA TERBANGUN KARENA PONSELNYA BEDRING		
		TRANSISI IN: CUT TO TRANSISI OUT: CUT TO CAMERA ANGLE: EYE LV TYPE OF SHOT: CU CAMERA MOVEMENT: STILL		
		RAKA MEMBUKA PONSEL, UNTUK MEMATIKAN ALARM		
<i>95</i>		TRANSISI IN: CUT TO TRANSISI OUT: CUT TO CAMERA ANGLE: HIGH ANGLE TYPE OF SHOT: CU CAMERA MOVEMENT: STILL		<i>2s</i>
		RAKA MEMAKAI SEPATU OLAHRGANYA		

Frame aspect ratio = 2:1

PRODUCTION TITLE:

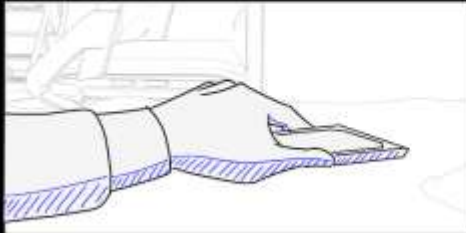
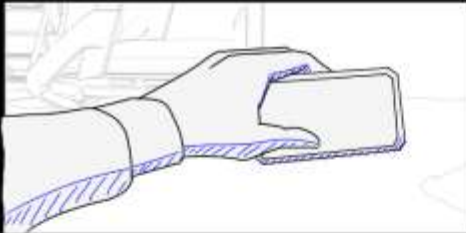
SCENE: *Day 3* PAGE NUMBER: *26*

CUTS	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
<i>96</i>		TRANSISI IN: CUT TO TRANSISI OUT: CUT TO CAMERA ANGLE: EYE LV TYPE OF SHOT: FS CAMERA MOVEMENT: STILL		<i>2s</i>
<i>97</i>		TRANSISI IN: CUT TO TRANSISI OUT: CUT TO CAMERA ANGLE: EYE LV TYPE OF SHOT: MS CAMERA MOVEMENT: TRACKING		<i>4s</i>
<i>98</i>		TRANSISI IN: CUT TO TRANSISI OUT: CUT TO CAMERA ANGLE: EYE LV TYPE OF SHOT: WS CAMERA MOVEMENT: STILL		<i>2s</i>
		TRANSISI IN: CUT TO TRANSISI OUT: CUT TO CAMERA ANGLE: EYE LV TYPE OF SHOT: WS CAMERA MOVEMENT: STILL		<i>1s</i>
<i>99</i>		TRANSISI IN: CUT TO TRANSISI OUT: CUT TO CAMERA ANGLE: EYE LV TYPE OF SHOT: CU CAMERA MOVEMENT: STILL		<i>2s</i>

Frame aspect ratio = 2:1

PRODUCTION TITLE:

SCENE: *Day 4* PAGE NUMBER: *27*

CUTS	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
100		TRANSISI IN: FADE IN TRANSISI OUT: CUT TO CAMERA ANGLE: EYE LV TYPE OF SHOT: CU CAMERA MOVEMENT: STILL		3s
		RAKA TERBANGUN OLEH ALARM DARI PONSELNYA TRANSISI IN: CUT TO TRANSISI OUT: CUT TO CAMERA ANGLE: EYE LV TYPE OF SHOT: CU CAMERA MOVEMENT: STILL		
101		TRANSISI IN: CUT TO TRANSISI OUT: CUT TO CAMERA ANGLE: EYE LV TYPE OF SHOT: MS CAMERA MOVEMENT: TRACKING		2s
		RAKA MEMBUKA PONSEL DAN MEMATIKAN ALARM TERSEBUT		
102		TRANSISI IN: CUT TO TRANSISI OUT: CUT TO CAMERA ANGLE: EYE LV TYPE OF SHOT: MS CAMERA MOVEMENT: STILL		2s
103		BIMO MENYEMANGATI DARI PINGGIR LAPANGAN TRANSISI IN: CUT TO TRANSISI OUT: CUT TO CAMERA ANGLE: EYE LV TYPE OF SHOT: MS CAMERA MOVEMENT: TRACKING		2s
		RAKA BERLARI SEMAKIN SEMANGAT		

Frame aspect ratio = 2:1

PRODUCTION TITLE:

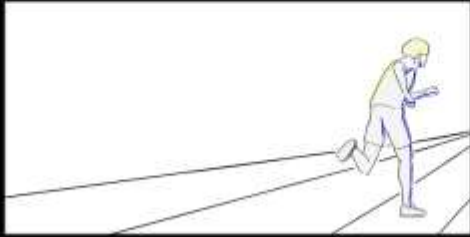
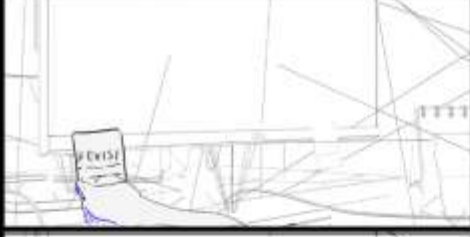
SCENE: *Day 1* PAGE NUMBER: *28*

CUTS	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
104				8s
105	   	TRANSISI IN: CUT TO TRANSISI OUT: CUT TO CAMERA ANGLE: EYE LV TYPE OF SHOT: FS CAMERA MOVEMENT: STILL RAKA BERLARI DENGAN SEMANGAT		5s

Frame aspect ratio = 2:1

PRODUCTION TITLE:

SCENE: Day 4 PAGE NUMBER: 29

CUTS	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
				
106		TRANSISI IN: CUT TO TRANSISI OUT: CUT TO CAMERA ANGLE: HIGH ANGLE TYPE OF SHOT: CU CAMERA MOVEMENT: STILL RAKA MENGUNGGAH STATUS PROGRES OLAHRAGANYA KE MEDIA SOSIAL DAN TAK DISANGKA CELLA MENGOMENTARI STATUS TERSEBUT, MEMBERINYA UCAPAN SEMANGAT		2s
107		TRANSISI IN: CUT TO TRANSISI OUT: CUT TO CAMERA ANGLE: DUTCH ANGLE TYPE OF SHOT: ECU CAMERA MOVEMENT: STILL RAKA TERSENYUM MENDAPAT BALASAN DARI CELLA		3s
108		TRANSISI IN: CUT TO TRANSISI OUT: CUT TO CAMERA ANGLE: EYE LV TYPE OF SHOT: CU CAMERA MOVEMENT: STILL MEMPERLIHATKAN TANGAN RAKA YANG MENGAMBIL STICKY NOTES, KINI STICKY NOTES TERSEBUT HANYA TERBISA SEDIKIT, MENANDAKAN PERKEMBANGAN PRODUKTIVITAS YANG SEMAKIN MENINGKAT		2s
				

Frame aspect ratio = 2:1

PRODUCTION TITLE:

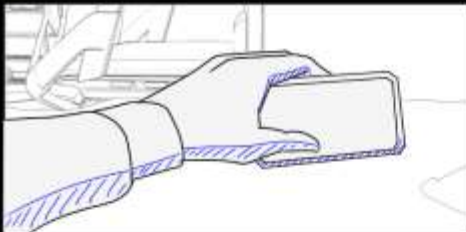
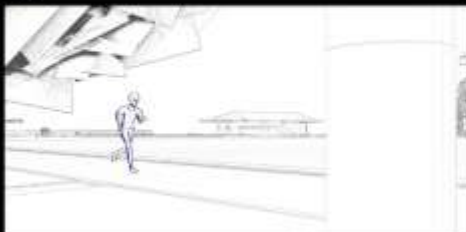
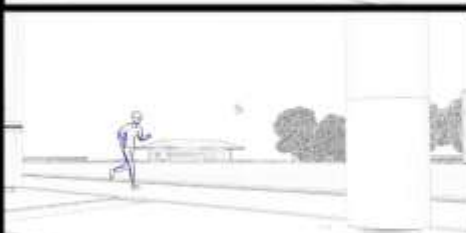
SCENE: *Day 4* PAGE NUMBER: *30*

CUTS	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
109		TRANSISI IN: CUT TO TRANSISI OUT: CUT TO CAMERA ANGLE: EYE LV TYPE OF SHOT: MS CAMERA MOVEMENT: STILL		1s
110		TRANSISI IN: CUT TO TRANSISI OUT: CUT TO CAMERA ANGLE: EYE LV TYPE OF SHOT: MS CAMERA MOVEMENT: STILL		2s
111		TRANSISI IN: CUT TO TRANSISI OUT: CUT TO CAMERA ANGLE: EYE LV TYPE OF SHOT: WS CAMERA MOVEMENT: STILL		2s
112		TRANSISI IN: CUT TO TRANSISI OUT: CUT TO CAMERA ANGLE: EYE LV TYPE OF SHOT: MS CAMERA MOVEMENT: STILL		2s
113		TRANSISI IN: CUT TO TRANSISI OUT: CUT TO CAMERA ANGLE: EYE LV TYPE OF SHOT: CU CAMERA MOVEMENT: STILL		2s

Frame aspect ratio = 2:1

PRODUCTION TITLE:

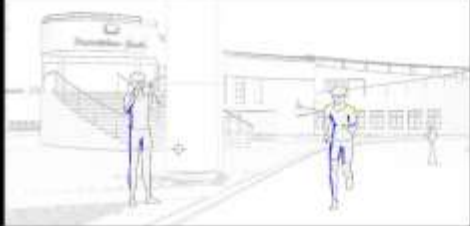
SCENE: *Montage* PAGE NUMBER: 31

CUTS	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
114		TRANSISI IN: FADE IN TRANSISI OUT: CUT TO CAMERA ANGLE: EYE LV TYPE OF SHOT: CU CAMERA MOVEMENT: STILL		3s
		SEPERTI BIASA RAKA TERBANGUN OLEH ALARM DARI PONSELNYA		
115		TRANSISI IN: CUT TO TRANSISI OUT: CUT TO CAMERA ANGLE: EYE LV TYPE OF SHOT: CU CAMERA MOVEMENT: STILL		
		RAKA MENGANGKAT PONSEL LALU MEMATIKAN ALARM TERSEBUT		
116		TRANSISI IN: CUT TO TRANSISI OUT: CUT TO CAMERA ANGLE: EYE LV TYPE OF SHOT: WS CAMERA MOVEMENT: TRUCK RIGHT		2s
		MEMPERLIHATKAN PERJUANGAN RAKA JOGGING		
117		TRANSISI IN: CUT TO TRANSISI OUT: CUT TO CAMERA ANGLE: EYE LV TYPE OF SHOT: WS CAMERA MOVEMENT: TRUCK RIGHT		2s
		BERGANTI HARI. DISINI RAKA TERLIHAT TETAP BERLARI MESKIPUN HUJAN DERAS. MENUNJUKAN DEDIKASI TINGGI TERHADAP TUJUANNYA.		
117		TRANSISI IN: CUT TO TRANSISI OUT: CUT TO CAMERA ANGLE: EYE LV TYPE OF SHOT: WS CAMERA MOVEMENT: TRUCK RIGHT		2s
		BERGANTI HARI LAGI. DAN RAKA MASIH TETAP BERLARI		

Frame aspect ratio = 2:1

PRODUCTION TITLE:

SCENE: *Montage* PAGE NUMBER: 32

CUTS	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
118		TRANSISI IN: CUT TO TRANSISI OUT: CUT TO CAMERA ANGLE: EYE LV TYPE OF SHOT: MS CAMERA MOVEMENT: STILL		2s
119		TRANSISI IN: CUT TO TRANSISI OUT: CUT TO CAMERA ANGLE: EYE LV TYPE OF SHOT: WS CAMERA MOVEMENT: STILL		5s
120		TRANSISI IN: CUT TO TRANSISI OUT: CUT TO CAMERA ANGLE: EYE LV TYPE OF SHOT: MS CAMERA MOVEMENT: STILL		2s
121		TRANSISI IN: CUT TO TRANSISI OUT: CUT TO CAMERA ANGLE: EYE LV TYPE OF SHOT: CU CAMERA MOVEMENT: STILL		2s
122		TRANSISI IN: CUT TO TRANSISI OUT: CUT TO CAMERA ANGLE: EYE LV TYPE OF SHOT: MS CAMERA MOVEMENT: STILL	Bimo: Gass... Raka: Gass...	2s

Frame aspect ratio = 2:1

PRODUCTION TITLE:

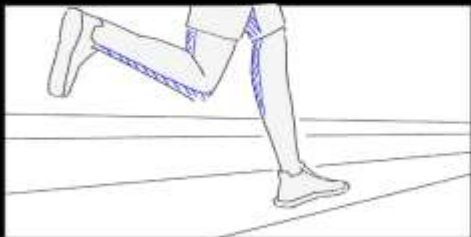
SCENE: *Montage* PAGE NUMBER: *33*

CUTS	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
123		TRANSISI IN: CUT TO TRANSISI OUT: CUT TO CAMERA ANGLE: EYE LV TYPE OF SHOT: CU CAMERA MOVEMENT: STILL		2s
124		TRANSISI IN: CUT TO TRANSISI OUT: CUT TO CAMERA ANGLE: EYE LV TYPE OF SHOT: CU CAMERA MOVEMENT: STILL		3s
		TRANSISI IN: CUT TO TRANSISI OUT: CUT TO CAMERA ANGLE: DUTCH ANGLE TYPE OF SHOT: ECU CAMERA MOVEMENT: STILL		
		TRANSISI IN: CUT TO TRANSISI OUT: CUT TO CAMERA ANGLE: EYE LV TYPE OF SHOT: CU CAMERA MOVEMENT: STILL		
125		TRANSISI IN: CUT TO TRANSISI OUT: CUT TO CAMERA ANGLE: EYE LV TYPE OF SHOT: CU CAMERA MOVEMENT: STILL		2s
126		TRANSISI IN: CUT TO TRANSISI OUT: CUT TO CAMERA ANGLE: LOW ANGLE TYPE OF SHOT: CU CAMERA MOVEMENT: ORBIT		6s

Frame aspect ratio = 2:1

PRODUCTION TITLE:

SCENE: *Montage* PAGE NUMBER: *39*

CUTS	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
		TRANSISI IN: CUT TO TRANSISI OUT: CUT TO CAMERA ANGLE: LOW ANGLE TYPE OF SHOT: CU CAMERA MOVEMENT: ORBIT KAMERA BERPUTAR KEARAH KANAN SAMPIL PERLAHAN NAIK, MENGITARI KARAKTER RAKA		
				
				
127 				3s
				

Frame aspect ratio = 2:1

PRODUCTION TITLE:

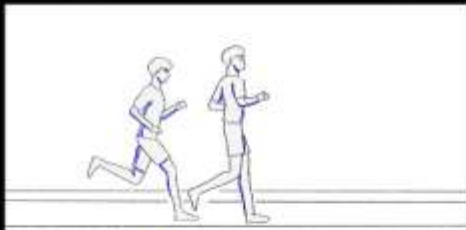
SCENE: *Montage* PAGE NUMBER: 35

CUTS	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
128		TRANSISI IN: CUT TO TRANSISI OUT: CUT TO CAMERA ANGLE: EYE LV TYPE OF SHOT: CU CAMERA MOVEMENT: STILL		2s
129		TRANSISI IN: CUT TO TRANSISI OUT: CUT TO CAMERA ANGLE: EYE LV TYPE OF SHOT: MS CAMERA MOVEMENT: STILL		2s
130		TRANSISI IN: CUT TO TRANSISI OUT: CUT TO CAMERA ANGLE: LOW ANGLE TYPE OF SHOT: MS CAMERA MOVEMENT: STILL		3s
130		TRANSISI IN: CUT TO TRANSISI OUT: CUT TO CAMERA ANGLE: HIGH ANGLE TYPE OF SHOT: CU CAMERA MOVEMENT: STILL		2s
131		TRANSISI IN: CUT TO TRANSISI OUT: CUT TO CAMERA ANGLE: LOW ANGLE TYPE OF SHOT: CU CAMERA MOVEMENT: STILL		3s

Frame aspect ratio = 2:1

PRODUCTION TITLE:

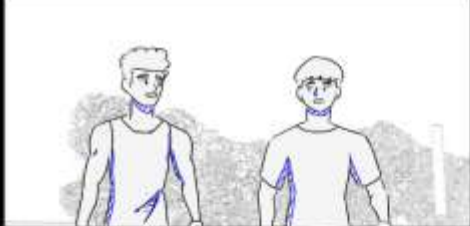
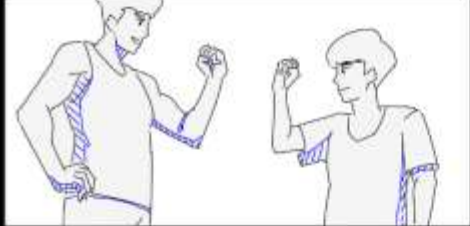
SCENE: *Montage* PAGE NUMBER: 76

CUTS	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
132		TRANSISI IN: CUT TO TRANSISI OUT: CUT TO CAMERA ANGLE: EYE LV TYPE OF SHOT: CU CAMERA MOVEMENT: STILL		2s
133		TRANSISI IN: CUT TO TRANSISI OUT: CUT TO CAMERA ANGLE: EYE LV TYPE OF SHOT: FS CAMERA MOVEMENT: STILL		2s
134		TRANSISI IN: CUT TO TRANSISI OUT: CUT TO CAMERA ANGLE: DUTCH ANGLE TYPE OF SHOT: ECU CAMERA MOVEMENT: STILL		2s
135		TRANSISI IN: CUT TO TRANSISI OUT: CUT TO CAMERA ANGLE: EYE LV TYPE OF SHOT: MS CAMERA MOVEMENT: STILL		2s
136		TRANSISI IN: CUT TO TRANSISI OUT: CUT TO CAMERA ANGLE: EYE LV TYPE OF SHOT: MS CAMERA MOVEMENT: STILL		3s

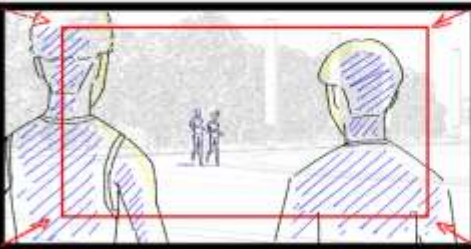
Frame aspect ratio = 2:1

PRODUCTION TITLE:

SCENE: *Montage* PAGE NUMBER: 77

CUTS	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
137		TRANSISI IN: CUT TO TRANSISI OUT: CUT TO CAMERA ANGLE: LOW ANGLE TYPE OF SHOT: MS CAMERA MOVEMENT: STILL		4s
		TRANSISI IN: CUT TO TRANSISI OUT: CUT TO CAMERA ANGLE: LOW ANGLE TYPE OF SHOT: MS CAMERA MOVEMENT: STILL		
138		TRANSISI IN: CUT TO TRANSISI OUT: CUT TO CAMERA ANGLE: EYE LV TYPE OF SHOT: MS CAMERA MOVEMENT: STILL		4s
		TRANSISI IN: CUT TO TRANSISI OUT: CUT TO CAMERA ANGLE: EYE LV TYPE OF SHOT: MS CAMERA MOVEMENT: STILL		
				

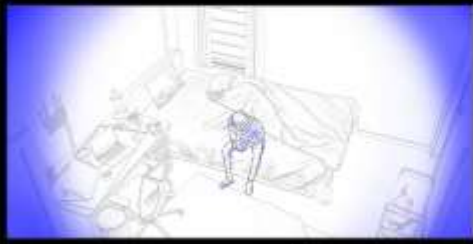
Frame aspect ratio = 2:1

CUTS	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
139		TRANSISI IN: CUT TO TRANSISI OUT: CUT TO CAMERA ANGLE: EYE LV TYPE OF SHOT: OTS CAMERA MOVEMENT: STILL		2s
140		TRANSISI IN: CUT TO TRANSISI OUT: CUT TO CAMERA ANGLE: EYE LV TYPE OF SHOT: MS CAMERA MOVEMENT: STILL		2s
K1		TRANSISI IN: CUT TO TRANSISI OUT: CUT TO CAMERA ANGLE: EYE LV TYPE OF SHOT: MCU CAMERA MOVEMENT: STILL		3s
		TRANSISI IN: CUT TO TRANSISI OUT: CUT TO CAMERA ANGLE: EYE LV TYPE OF SHOT: MCU CAMERA MOVEMENT: STILL		1s
142		TRANSISI IN: CUT TO TRANSISI OUT: CUT TO CAMERA ANGLE: HIGH ANGLE TYPE OF SHOT: WS CAMERA MOVEMENT: STILL		2s

Frame aspect ratio = 2:1

PRODUCTION TITLE:

SCENE: Resolusi PAGE NUMBER: 38

CUTS	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
143		TRANSISI IN: DISSOLVE TRANSISI OUT: CUT TO CAMERA ANGLE: HIGH ANGLE TYPE OF SHOT: WS CAMERA MOVEMENT: STILL RAKA DUDUK DI KASUR SAMBIL BERSEDIH, BERPIKIR BAHWA SEMUANYA SIA SIA	Raka: Semuanya sia-sia semuanya percuma	5s
144		TRANSISI IN: CUT TO TRANSISI OUT: CUT TO CAMERA ANGLE: EYE LV TYPE OF SHOT: COWBOY SHOT CAMERA MOVEMENT: STILL RAKA DUDUK DI DEPAN LAPTOP SAMBIL BERMAIN GAME		4s
		TRANSISI IN: CUT TO TRANSISI OUT: CUT TO CAMERA ANGLE: EYE LV TYPE OF SHOT: COWBOY SHOT CAMERA MOVEMENT: STILL TIBA - TIBA MUNCUL BAYANGAN RAKA YANG MERUPAKAN PERWUJUDAN DARI HATI KECIL RAKA		
145		TRANSISI IN: CUT TO TRANSISI OUT: CUT TO CAMERA ANGLE: EYE LV TYPE OF SHOT: MS CAMERA MOVEMENT: STILL BAYANGAN TERSEBUT MENGHAMPIRI RAKA	Bayangan Raka: Enggalah Raka Perjuangannya bagai pribadi sib-sib	5s
146		TRANSISI IN: CUT TO TRANSISI OUT: CUT TO CAMERA ANGLE: HIGH ANGLE TYPE OF SHOT: LS CAMERA MOVEMENT: STILL BAYANGAN TERSEBUT DUDUK DISAMPING RAKA	Raka: Terus? Aku dahaga tiap hari, bangun pagi, makan cepat tiap hari, semua demis dia... Tapi teringat.	7s

Frame aspect ratio = 2:1

PRODUCTION TITLE:

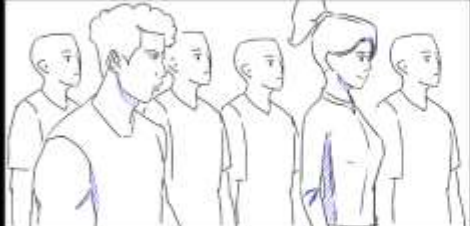
SCENE: *Resolusi* PAGE NUMBER: *39*

CUTS	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
<i>19.7</i>		TRANSISI IN: CUT TO TRANSISI OUT: CUT TO CAMERA ANGLE: HIGH ANGLE TYPE OF SHOT: MS CAMERA MOVEMENT: STILL RAKA MENCERITAKAN APA YANG TERJADI, BERKATA BAHWA IA MENYESAL USAHA SELAMA INI	<i>Raka: Kalo udah gini buat apa aku ngelanjutin ini semua.</i>	<i>5s</i>
<i>19.8</i>		TRANSISI IN: CUT TO TRANSISI OUT: CUT TO CAMERA ANGLE: EYE LV TYPE OF SHOT: MS CAMERA MOVEMENT: STILL BAYANGAN RAKA MENCoba UNTUK MENYADARKAN RAKA		<i>2s</i>
<i>19.9</i>		TRANSISI IN: CUT TO TRANSISI OUT: CUT TO CAMERA ANGLE: EYE LV TYPE OF SHOT: MCU CAMERA MOVEMENT: STILL RAKA DIAM TERMENUNG SEMBARI MEMIKIRKAN TENTANG SEMUA YANG SUDAH TERJADI	<i>Bayangan Raka: Buat kamu Raka. Buat jantungmu yang udah mulai kuat, buat dadamu yang udah nggak ngal-ngosan. Raka, kamu udah jalan sejauh ini. Jangan berhenti sekarang.</i>	<i>13s</i>
				
				

Frame aspect ratio = 2:1

PRODUCTION TITLE:

SCENE: *Resolusi* PAGE NUMBER: *40*

CUTS	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
<i>1</i>		TRANSISI IN: CUT TO TRANSISI OUT: CUT TO CAMERA ANGLE: EYE LV TYPE OF SHOT: MCU CAMERA MOVEMENT: STILL	<i>Raka: Oke, kali ini dem. diika</i>	<i>3s</i>
<i>150</i>		TRANSISI IN: CUT TO TRANSISI OUT: FADE OUT CAMERA ANGLE: LOW ANGLE TYPE OF SHOT: MS CAMERA MOVEMENT: STILL		<i>3s</i>
<i>1</i>				<i>1</i>
<i>151</i>		TRANSISI IN: FADE I N TRANSISI OUT: CUT TO CAMERA ANGLE: EYE LV TYPE OF SHOT: WS CAMERA MOVEMENT: TILT DOWN		<i>6s</i>
<i>152</i>		TRANSISI IN: CUT TO TRANSISI OUT: CUT TO CAMERA ANGLE: EYE LV TYPE OF SHOT: MS CAMERA MOVEMENT: STILL		<i>8s</i>

Frame aspect ratio = 2:1

PRODUCTION TITLE:

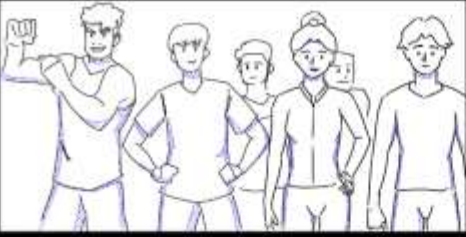
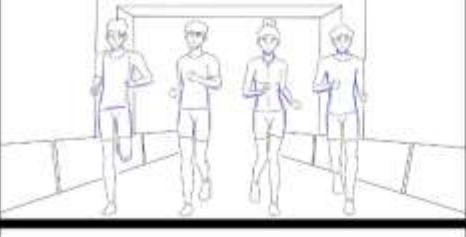
SCENE: *Resolusi* PAGE NUMBER: *91*

CUTS	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
		TRANSISI IN: CUT TO TRANSISI OUT: CUT TO CAMERA ANGLE: EYE LV TYPE OF SHOT: MS CAMERA MOVEMENT: STILL		8s
		RAKA DATANG DARI BELAKANG DENGAN GESTUR KELELEAHAN KARENA BERDESAKAN DENGAN PESERTA LAIN UNTUK MENUJU KE POSISI BIMO		
		RAKA TOS DENGAN BIMO		
		TAK LUPA DIA MENYAPA CELLA		
		NAMUN TIBA - TIBA MUNCUL PRIA YANG WAKTU ITU. PRIA TERSEBUT MENYAPA RAKA, TETAPI RAKA Justru CANGGUNG		

Frame aspect ratio = 2:1

PRODUCTION TITLE:

SCENE: *Resolusi* PAGE NUMBER: 42

CUTS	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
1		TRANSISI IN: CUT TO TRANSISI OUT: CUT TO CAMERA ANGLE: EYE LV TYPE OF SHOT: MS CAMERA MOVEMENT: STILL		8s
153		TRANSISI IN: CUT TO TRANSISI OUT: CUT TO CAMERA ANGLE: EYE LV TYPE OF SHOT: COWBOY SHOT CAMERA MOVEMENT: STILL		2s
154		TRANSISI IN: CUT TO TRANSISI OUT: CUT TO CAMERA ANGLE: EYE LV TYPE OF SHOT: CU CAMERA MOVEMENT: TRUCK RIGHT		2s
155		TRANSISI IN: CUT TO TRANSISI OUT: CUT TO CAMERA ANGLE: EYE LV TYPE OF SHOT: FS CAMERA MOVEMENT: STILL		2s

Frame aspect ratio = 2:1

BAB V

KESIMPULAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang sudah penulis lakukan, dapat disimpulkan bahwa fenomena *FoMO* secara umum dipandang sebagai fenomena yang mendatangkan dampak negatif tetapi dibalik itu juga terdapat dampak positif yang ditimbulkan dan hal ini juga bergantung pada hal apa yang di-*FoMOKan*. Jika dalam objek penelitian ini *FoMO* yang dimaksud adalah dalam konteks *FoMO* dalam berolahraga sehingga menimbulkan dampak positif seperti dapat ikut memotivasi orang lain untuk menerapkan pola hidup sehat, dapat meningkatkan produktivitas, memperluas koneksi sosial, dan membuka kesempatan untuk mencoba hal baru. Maka dari itu diperlukannya sebuah media yang memberitahu tentang dampak positif dari fenomena *FoMO* yang menarik, mudah dipahami, dan relate dengan kalangan muda.

Proses perancangan *storyboard* dimulai dari pembuatan thumbnail, roughpass, lalu cleanup. Dan setelah semua tahap tadi selesai, mulailah *storyboard* tadi disusun menjadi sebuah video animatic yang berfungsi sebagai acuan durasi bagi animator dalam menganimasikan tiap adegannya. Perancangan *storyboard* juga bertujuan untuk membantu dalam menyajikan cerita serta visual yang menarik bagi penonton. Dan perancang berharap dengan adanya animasi ini dapat turut meningkatkan kesadaran masyarakat akan pentingnya pola hidup sehat.

5.2 Saran

Berdasarkan dari yang penulis tulis dalam laporan ini, penulis sadar bahwa laporan ini masih terdapat banyak kekurangan dan jauh dari kata sempurna. Maka dari itu bagi yang pembaca yang telah membaca dan merasa tertarik untuk melanjutkan penelitian ini, penulis harap dapat bisa lebih diteliti pada aspek fenomena dampak positif *FoMO* dalam olahraga dan kaitannya terhadap motivasi individu dalam berolahraga dengan tujuan agar penelitian tersebut bisa menjadi lebih konkrit dan valid. Dan harapan saya sebagai penulis adalah semoga penelitian ini dapat sedikit membantu dan berkontribusi bagi masyarakat luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Adrian, d. K. (2025, Juni 28). *www.alodokter.com*. Retrieved from *www.alodokter.com*:
<https://www.alodokter.com/suka-jogging-pahami-hal-hal-ini#:~:text=Jogging%20tidak%20harus%20dilakukan%20setiap,2%2C5%20jam%20per%20minggunya.>
- Akmaliya Alimah Nabila & Arief Budiman, S. M. (2018, Desember). THE ROLE OF *STORYBOARDARTIST IN STORYBOARDDESIGN OF SHORT ANIMATION2D RADIO MALABAR. PERAN STORYBOARDARTIST DALAM PERANCANGAN STORYBOARDPADA ANIMASI PENDEK 2D RADIO MALABAR*, 2097.
- Aslam, N. &. (2020). Studi Kasus Tentang Perilaku Fear of Missing Out (*FOMO*) . *Studi Kasus Tentang Perilaku Fear of Missing Out (FOMO)* .
- Brahmana, N. &. (2021). pengaruh kecenderungan fear of missing out (*FoMO*) pada generasi milenial (gen z) di Indonesia. *pengaruh kecenderungan fear of missing out (FoMO) pada generasi milenial (gen z) di Indonesia*, 104-108.
- Bryne, M. T. (1999). *Animation The Art of Layout and Storyboarding*. Ireland.
- DOWLATABADI, C. W. (2011). *Producing Animation Second Edition*. UK: Focal Press is an imprint of Elsevier.
- Fiantika, R. F. (2022). *METODOLOGI PENELITIAN KUALITATIF*. Padang Sumatera Barat: PT. GLOBAL EKSEKUTIF TEKNOLOGI.
- garmin. (2024, 12 24). *Garmin Ungkap Tren Kebugaran di Tahun 2024: Lari, Tennis dan Golf Jadi Olahraga Paling Digemari di Indonesia*. Retrieved from *www.garmin.co.id*:
<https://www.garmin.co.id/news/press-release/news-2024-dec-garmin-connect-data-report/>
- Husnul, R. A. (2025, Januari 16). *Dampak Positif FoMO: Inovasi dan Keterhubungan di Era Digital*. Retrieved from *Radio Republik Indonesia.co.id*:
<https://www.rri.co.id/features/1258388/dampak-positif-FoMO-inovasi-dan-keterhubungan-di-era-digital#:~:text=FoMO%20bisa%20memicu%20keinginan%20untuk,dan%20memperkaya%20kehidupan%20sosial%20mereka.>
- Jew, S. P. (2013). *Professional Storyboarding: Rules of Thumb*. UK: Focal Press.
- Kaloeti, S. H. (2021). Pengaruh Fear of Missing Out (*FoMO*). *Pengaruh Fear of Missing Out (FoMO)*.
- Mahestu, M. &. (2020). Prilaku Komunikasi Remaja dengan Kecenderungan *FoMO*. *Prilaku Komunikasi Remaja dengan Kecenderungan FoMO*, 69 - 88.

- Nahda, A. S. (2022). KAJIAN SEMIOTIKA DALAM ANIMASI 3D. *KAJIAN SEMIOTIKA DALAM ANIMASI 3D*, 4(2), 81-86.
- Przybylski, A. K. (2013). Motivational, Emotional and Behavioural Correlates of Fear of Missing Out. Computer in human behavior. *Motivational, Emotional and Behavioural Correlates of Fear of Missing Out. Computer in human behavior*, 1841- 1848.
- Putri, A. F. (2019). Pentingnya Orang Dewasa Awal Menyelesaikan Tugas. *Pentingnya Orang Dewasa Awal Menyelesaikan Tugas*, 36. Retrieved Mei 9, 2025
- Rosjayani, A. P. (2024). Fenomena Mahasiswa Terhadap Sindrom Fear Of Missing Out. *Fenomena Mahasiswa Terhadap Sindrom Fear Of Missing Out*, 4284-4298. Retrieved 3 5, 2024
- runnerscase.com. (2025, Juni 28). *www.runnerscase.com*. Retrieved from *www.runnerscase.com*: <https://www.runnerscase.com/2021/06/pace-lari.html>
- Sahir, S. H. (2021). *Metodologi Penelitian*. Bantul-Jogjakarta: PENERBIT KBM INDONESIA.
- Selby, A. (2013). *Animation*. London: Laurence King Publishing Ltd.
- Tafdila, M. F. (2024). ANALISIS PENGARUH FENOMENA *FOMO* (Fear of Missing Out) OLAHRAGA DALAM KEHIDUPAN REMAJA BESERTA DAMPAKNYA BAGI KESEHATAN MENTAL. *ANALISIS PENGARUH FENOMENA FOMO (Fear of Missing Out) OLAHRAGA DALAM KEHIDUPAN REMAJA BESERTA DAMPAKNYA BAGI KESEHATAN MENTAL*.

LAMPIRAN

Lampiran 1 : Transkrip Wawancara

Transkrip Wawancara 1

Waktu Wawancara : 1 Juni 2025

Tempat Wawancara : Lapangan Gasibu (Jl. Diponegoro, Citarum, Kec. Bandung Wetan, Kota Bandung, Jawa Barat).

Profil Narasumber

Nama : Fatir.
Umur : 25 Tahun.
Kelamin : Laki – Laki.
Pekerjaan : Fresh Graduate.

Hasil Wawancara

Penulis : Permisi, sebelumnya apakah anda bisa memperkenalkan diri anda terlebih dahulu, namanya siapa?

Narasumber : Fatir

Penulis : Lalu umur anda berapa?

Narasumber : 25 tahun

Penulis : Dan apa pekerjaan anda saat ini?

Wawancara : Belum bekerja

Penulis : Baik, saya ingin bertanya kepada anda. Apakah anda tahu tentang apa itu FoMO?

Wawancara : Secara *simple* mungkin bisa dikatakan sebagai tindakan ikut – ikutan

Penulis : Jikalau dari pandangan anda, FoMO ini berdampak positif atau negatif?

Narasumber : Bergantung pada hal yang di-FoMOKan. Jika hal tersebut positif maka akan berdampak positif sebaliknya jika hal tersebut negatif maka akan berdampak negatif bagi pengikutnya.

Penulis : Sekarang bagaimana jika FoMO nya adalah tentang berolahraga?

Narasumber : Bagus saja, selama tujuan dari individu tersebut adalah demi kesehatan dirinya sendiri.

Penulis : Dan bagaimana dengan anda sendiri? Seberapa seringkah anda olahraga?

Narasumber : Jika dikatakan rutin tetapi masih dalam intensitas yang rendah.

Penulis : Lalu berapa frekuensi latihan anda selama seminggu?

Narasumber : Jika saya, minimal satu kali dalam seminggu, tetapi saya usahakan lebih dari tiga kali dalam seminggu.

Penulis : Lalu apa motivasi anda dalam berolahraga?

Narasumber : Kalau saya, dari diri sendiri.

Penulis : Berarti anda paham akan pentingnya pola hidup sehat, betul?

Narasumber : Iya.

Penulis : Lalu berdasarkan yang anda alami, dampak apa yang anda rasakan setelah berolahraga secara rutin?

Narasumber : Tentu saja, maka dari itu saya rutin berolahraga agar tetap sehat.

Transkrip Wawancara 2

Waktu Wawancara : 1 Juni 2025

Tempat Wawancara : Lapangan Gasibu (Jl. Diponegoro, Citarum, Kec. Bandung Wetan, Kota Bandung, Jawa Barat).

Profil Narasumber

Nama : Ausof Freza Albari.

Umur : 20 Tahun.

Kelamin : Laki – Laki.

Pekerjaan : Pegawai Mall.

Hasil Wawancara

Penulis : Permisi sebelumnya bisa tolong perkenalkan diri anda terlebih dahulu, mulai dari nama, usia, dan pekerjaan anda saat ini.

Narasumber : Baik, nama saya Ausof Freza Albari umur 20 tahun dan saat ini sedang bekerja.

Penulis : Saya ingin bertanya apakah anda tahu apa itu FoMO?

Narasumber : Setahu saya FoMO itu seperti ikut – ikutan.

Penulis : Lalu pandangan anda tentang FoMO ini bagaimana?

Narasumber : Kalau FoMO nya itu ke arah yang baik, maka bagus, tetapi jika FoMO nya ke arah yang kurang baik maka hasilnya juga akan tidak baik.

Penulis : Nah sekarang saya ingin tahu pandangan anda tentang FoMO tetapi dalam berolahraga?

Narasumber : Menurut saya itu itu baik, karena mendorong seseorang untuk hidup sehat.

Penulis : Untuk anda sendiri, sudah berapa lama menjalani olahraga lari?

Narasumber : Kalau saya sih baru mulai, baru sekitar satu bulan.

Penulis : Lalu apa motivasi yang membuat anda memilih untuk berolahraga?

Narasumber : Kalau saya sih FoMO pengen hidup sehat juga.

Penulis : Kalau boleh tahu untuk FoMO nya ini sendiri asalnya darimana?

Narasumber : Kalau saya dari liat – lihat di media sosial, kayanya seru jadi pengen ikutan juga.

Penulis : Ketika lari apakah anda cenderung terbiasa sendiri atau mengajak teman? Lalu se berpengaruh apakah dampak dari seorang teman ketika sedang lari?

Narasumber : Kadang sendiri kadang juga bersama teman. Kalau bersama teman itu bisa bikin makin seru karena bisa ngobrol, selain itu terkadang ketika bersama teman hawanya jadi lebih ringan aja gitu.

Transkrip Wawancara 3

Waktu Wawancara : 1 Juni 2025

Tempat Wawancara : Lapangan Gasibu (Jl. Diponegoro, Citarum, Kec. Bandung Wetan, Kota Bandung, Jawa Barat).

Profil Narasumber

Nama : Iqbal Al Bakhrie.

Umur : 20 Tahun.

Kelamin : Laki – Laki.

Pekerjaan : Mahasiswa.

Hasil Wawancara

Penulis : Sebelumnya bisakah anda perkenalkan diri anda?

Narasumber : Nama saya Iqbal Al Bakhrie, umur 20 tahun, dan saya berkerja sebagai mahasiswa di Universitas Pasundan.

Penulis : Saya ingin bertanya, apakah anda tahu tentang apa itu FoMO?

Narasumber : Tahu. Singkatnya itu seperti ikut – ikutan gitu.

Penulis : Lalu pandangan anda terhadap FoMO ini bagaimana? Apakah itu positif atau negatif?

Narasumber : Kalau itu bergantung ya. Jika dari segi olahraga tentunya itu baik, karena awalnya saya juga mulai olahraga karena FoMO, ikut – ikut teman seperti itu. Dan akhirnya saya justru jadi kecanduan olahraga dan malah teman saya yang berhenti duluan.

Penulis : Lalu apa motivasi awal anda selain FoMO?

Narasumber : Jadi awalnya karena dulu saya itu kurus, lalu saya lihat teman saya yang olahraga saya jadi pengen ikutan juga dan justru keterusan sampai sekarang.

Penulis : Dan saya ingin tahu, sudah berapa lama anda berolahraga?

Narasumber : Jujur sudah sekitar tiga tahunan, tetapi akhir – akhir ini sedikit jarang karena sibuk.

Transkrip Wawancara 4

Waktu Wawancara : 1 Juni 2025

Tempat Wawancara : Lapangan Gasibu (Jl. Diponegoro, Citarum, Kec. Bandung Wetan, Kota Bandung, Jawa Barat).

Profil Narasumber

Nama : Firman.

Umur : 20 Tahun.

Kelamin : Laki – Laki.

Pekerjaan : Mahasiswa.

Hasil Wawancara

Penulis : Permisi, sebelumnya bisa izin untuk memperkenalkan diri anda terlebih dahulu namanya siapa?

Narasumber : Firman

Penulis : Umur anda?

Narasumber : dua puluh tahun.

Penulis : Lalu apa status anda saat ini, apakah sudah bekerja atau masih sekolah?

Narasumber : Saat ini sedang menjadi mahasiswa.

Penulis : Kalau boleh tahu dimana itu?

Narasumber : Di ASM Ariyati.

Penulis : Saya ingin bertanya apakah anda tahu apa itu FoMO?

Narasumber : Berdasarkan pengetahuan saya, FoMO itu kegiatan ikut – ikutan terhadap suatu hal seperti contohnya trend.

Penulis : Lalu menurut pendapat anda, FoMO itu positif atau negatif?

Narasumber : Bergantung pada hal yang di FoMO kan sih, kalau itu hal positif maka akan berdampak positif, tetapi kalau hal tersebut negatif maka berdampak negatif.

Penulis : Lalu apakah anda pernah mendengar tentang FoMO dalam berolahraga?

Narasumber : Pernah dengar.

Penulis : Tetapi sebelum itu, apakah saya boleh tahu, kira – kira anda sudah berolahraga berapa lama?

Narasumber : Dulu saya cukup sering, tetapi untuk akhir – akhir ini justru jarang.

Penulis : Lalu apa motivasi anda dalam olahraga?

Narasumber : Yang pertama tentunya agar sehat, lalu ada juga untuk meningkatkan kapasitas diri.

Penulis : Lalu bagaimana pandangan anda mengenai individu yang terlibat dalam FoMO olahraga?

Narasumber : Tentu saja bergantung pada individu tersebut. Tetapi menurut saya itu adalah hal yang baik, karena meskipun awalnya hanya karena FoMO diharapkan perlahan bisa menerkuni olahraga yang diikutinya.

Penulis : Apa motivasi anda memilih olahraga lari dibandingkan olahraga lainnya?

Narasumber : Karena mudah dilakukan dan juga untuk wilayah Bandung sendiri memiliki fasilitas yang cukup mumpuni.