

3. METODE PENCIPTAAN

Deskripsi Karya

Core Conflict merupakan film animasi 2D fiksi yang bertema perbedaan dengan genre fantasi dan drama. Film animasi *Core Conflict* memiliki durasi kurang lebih enam menit. Mulai dirancang dari Agustus 2023 oleh tim Kopi Garam Production yang beranggotakan lima orang, menceritakan tentang perjalanan dua orang bernama Raksa dan Kaliyan untuk mencari *core of life* agar mereka dapat menyelamatkan desanya. Film ini merupakan 2D animasi pendek dengan teknik *frame by frame animation*. *Style* visual tokoh yang minimalis dengan *lineart* dan *cell shade* sebagai *shadow*. Seperti judulnya, film ini tidak jauh dengan konflik dari masalah luar maupun masalah dalam dari tokoh tersebut. Film kami memiliki tema yaitu perbedaan, karena adanya perbedaan pendapat dan *personality* tokoh Raksa dan Kaliyan.

Konsep Karya

Indonesia merupakan negara yang terkenal dengan perbedaan dan keragamannya, mulai dari suku, agama, ras, yang menyebabkan terjadinya perbedaan dalam pola pikir, pendapat, dan pemahaman. Tidak jarang, perbedaan tersebut justru menimbulkan benturan bahkan konflik. *Core Conflict* mengadaptasi konsep Bhinneka Tunggal Ika. Aspek perbedaan dan keberagaman pada film ini direpresentasikan oleh Kaliyan dan Raksa untuk menyampaikan bahwa setiap individu akan selalu mempunyai sudut pandang yang berbeda saat menghadapi masalah.

Konsep visual film ini menggunakan teknik *frame by frame* karena ingin memberikan animasi yang lebih halus gerakannya dan menggunakan *cartoon* agar lebih menonjolkan bentuk tubuh dan ekspresi dari tokoh tanpa memberikan detail yang banyak. Kedua teknik ini dapat memberikan animasi yang lebih menonjolkan emosi maupun gerakannya. Seperti yang dikatakan oleh Smith (2007), ia menyarankan untuk tidak menyamakan penggambaran animasi dengan

penggambaran komik karena semakin menambahkan detail garis semakin membuat animasi terlihat tidak lancar dan menyeramkan.

Konsep penyajian film *Core Conflict* dikemas dengan genre fantasi di beberapa aspek yaitu bentuk dan warna. Film ini menggunakan kelas peranan seperti *warrior* dan *healer*, ras jawa dan chinese, dan menggunakan sihir untuk menggambarkan tokoh. Mengambil hewan asal Sumatra yang dilindungi yaitu Monyet Kedih dan digambarkan seperti makhluk halus sebagai referensi tokoh Kiki. Mengangkat Indonesia sebagai inspirasi utama, film ini menggunakan Pulau Lombok sebagai referensi utama untuk membuat latar belakang dan desain pakaian tokoh pada film ini. Latar belakang menggunakan referensi Hutan Sesaot, makhluk halus yang diambil dari cerita mistis Indonesia dan beberapa flora khas Indonesia.

Warna yang ada dalam genre fantasi tidak jauh dengan warna biru, ungu, hijau dan merah. Dari warna yang disebut, memang dipakai untuk menggambarkan suasana maupun latar dalam fantasi maka Kopi Garam Production menggunakan warna di atas untuk akan merepresentasikan kesehatan hutan dari efek *core*. Di mana warna merah untuk menggambarkan hutan yang rusak dan warna hijau serta biru menggambarkan hutan sehat.

Referensi penyajian visual *Core Conflict* diambil dari beberapa animasi pendek yaitu *This Strange Planet* (2023), *Under This Luminous Sky* (2022), *Cage* (2022). Ketiga referensi animasi ini menggunakan *style visual minimalist cartoonist* sebagai gaya animasi. Digunakan *frame* yang lebih banyak untuk memberikan efek animasi yang lebih halus. *Under This Luminous Sky* (2022) dipilih sebagai referensi fantasi yang tidak banyak aksi tokoh. Terakhir, diambil juga referensi film animasi pendek berjudul *This Strange Planet* (2023) karena memiliki tujuan cerita yang mirip, yaitu mencari sebuah *core*.



Gambar 3.1 Referensi Visual animasi pendek *This Strange Planet* (2023), *Under This Luminous Sky* (2022), dan *Cage* (2022) (Sumber: Youtube)

Tahapan Kerja

1. Pra produksi:

a. Ide atau gagasan

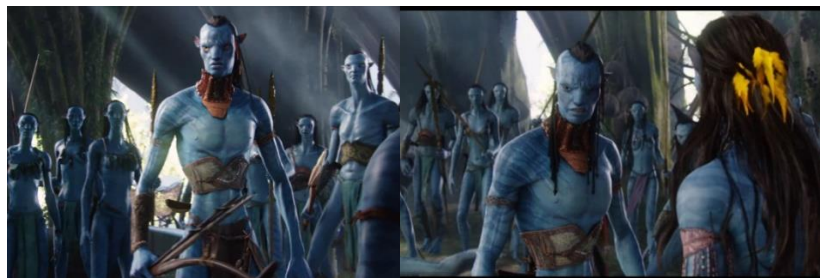
Cerita *Core Conflict* merupakan perkembangan cerita Kopi Garam Production setelah melihat animasi referensi *This Strange Planet* (2023) di mana menceritakan tentang petualangan mereka untuk mencari *core*. Penulis dan rekan merasa kurang adanya konflik dan perbedaan tokoh pada cerita ini sehingga Kopi Garam Production mengembangkan cerita ini. Cerita yang kami kembangkan mengambil konsep sama yaitu mencari *core*, dan kami memberikan dua tokoh utama warna, bentuk, kepribadian yang berbeda. Adanya moto *Bhinneka Tunggal Ika*, kami beberapa unsur Indonesia ke dalam animasi kami seperti ras, pakaian, latar tempat, flora dan fauna.

Karakter di buat bukan hanya sebagai “aktor” namun sekaligus untuk representasi ideologi pencipta animasi yang dirancang sedemikian rupa agar mampu berkomunikasi secara lebih intim dan intens melalui bahasa visual tertentu (Purwaningsih, p. 49). Atas dasar ini, kami merancang 2 tokoh kami dengan memberikan beberapa perbedaan untuk menggambarkan 2 perbedaan dalam segi bentuk hingga pemikiran. Nama Raksa dan Kaliyan di ambil bahasa Sunda dari arti perlindungan dan keduanya memiliki ambisi melindungi dengan caranya sendiri baik menggunakan sihir mereka maupun kekuatannya. Memberikan kepribadian Raksa yang lebih tangkas, tangguh, dan keras kepala sedangkan Kaliyan diberi kepribadian lembut, pengertian, sensitif dan

peka. Dua hal ini akan berpengaruh dengan tingkah yang akan diambil saat menghadapi konflik.

b. Observasi

Melihat adanya *shot* yang membutuhkan menyampaikan emosi tokoh sehingga penulis mulai merancang dan mengobservasi ekspresi dan *gesture* yang tepat. Melihat banyaknya ekspresi marah seperti yang di bedah pada buku *unmasking the face* milik Ekman, maka penulis mencoba mengumpulkan beberapa referensi dari film 2D hingga 3D yang mempunyai emosi dan tindakan yang mirip dengan emosi Kaliyan. Ciri-ciri dari ekspresi marah ini tidak jauh dengan kerutan alis yang masih tercampur dengan takut, mata fokus sedikit terkena kerutan alis, jarak gigi yang tidak jauh atau mulut yang hampir tertutup, dan bahu yang naik karna ingin melakukan kekerasan fisik. Maka *shot* 26 mengambil referensi ekspresi marah dari beberapa film animasi seperti *Avatar* (2009), *Red Panda* (2022) dan *On My Mind* (2019);



Gambar 3.2 Adegan Ekspresi Marah dalam film *Avatar* (2009)

(Sumber: Ridomovies TV)

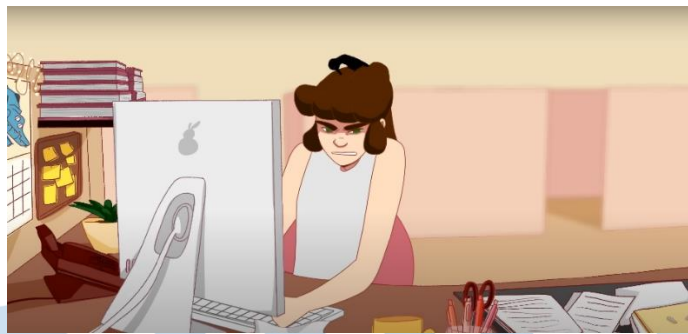
Pada gambar 3.2, dapat dilihat bahwa Tsu'tey memberikan ekspresi marah dan mendorong Jake Sully hingga terjatuh karena Tsu'tey merasa ada orang asing yang masuk dan menyebabkan semua kekacauan ini. Ekspresi yang awal Tsu'tey mata fokus tertuju dan berjalan ke arah Sully, semakin dekat alisnya semakin mengerut ke bawah, mulutnya tetap tertutup sebelum dia mendorong Sully. Saat mendorong, Tsu'tey terlihat menggertakkan giginya dan memasang muka marah setelah mendorong

Sully. Adegan pada film avatar ini merupakan acuan tim untuk membuat *shot* 26.



Gambar 3.3 Adegan Ekspresi Marah dalam film *Red Panda* (2022)
(Sumber: Ridomovies TV)

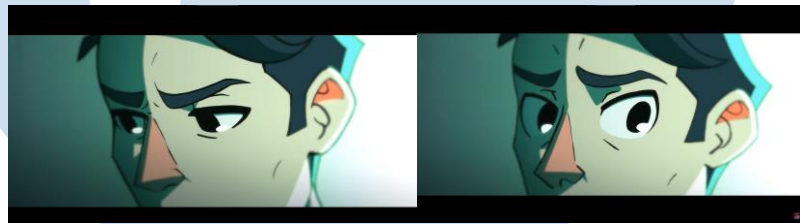
Pada gambar 3.3, Adegan ini diambil saat Meilin mencoba mengalihkan tujuan ibunya saat yang lain sedang menyiapkan cara untuk membalikkan wujud ibunya sebelum gerhana. Meilin menunjukan ekspresi marah sebelum ia bergerak ke arah muka ibunya. Ekspresi dan *gesture* yang ia tunjukan merupakan alis yang dikerutkan bagian depan, mata fokus tertuju ibunya, mengertakkan gigi, dan bahu yang naik.



Gambar 3.4 Adegan Ekspresi Marah dalam film pendek *On My Mind* (2019)
(Sumber: Youtube)

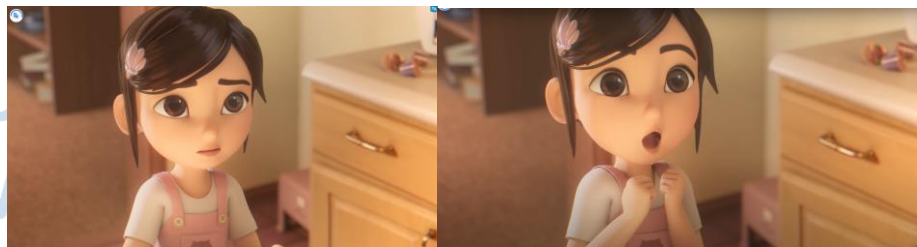
Pada gambar 3.4, tokoh melihatkan ekspresi marah karena di ganggu oleh patokan burungnya di kepalanya. Tokoh ini memberikan ekspresi alis yang dikerut, mengertakkan gigi dan mata yang tertutup oleh alisnya.

Sebelum tokoh Kaliyan menunjukkan emosi marah, tokoh ini merasakan emosi takut akan perlakuan temannya. Hasil riset Ekman (2003), ekspresi takut memiliki ciri-ciri yang mirip seperti kaget di mana alis terangkat dan bagian dalamnya lebih naik daripada bagian lainnya, Mata yang terbuka dan mulut yang terbuka. Ekspresi ini masih bisa berubah seiring adanya emosi kedua, sehingga adanya emosi *blend* di mana 2 hingga 3 emosi tercampur dalam jarak waktu yang dekat. Maka ekspresi dalam *shot* ini akan mengambil dari beberapa referensi ekspresi dari beberapa tiga film animasi *Memories for Sale* (2022), *Let's Eat* (2021), *Period Drama* (2023).



Gambar 3.5 Ekspresi pergantian marah ke takut di dalam film *Memories for sale* (2022)
(Sumber : Youtube)

Pada gambar 3.5 memberikan sedikit cuplikan pergantian ekspresi dari marah ke takut-kaget, dimana dalam cerita ini ia menyaksikan ayahnya yang sering mabok meninggal dunia. Pergantian ekspresi ini sangat cepat seperti *micro-expression* dan ekspresi yang di keluarkan sangat di pendam olehnya. Ciri-ciri dari ekspresi ini hanya difokuskan di bagian mata dan alis.



Gambar 3.6 Adegan Ekspresi takut ke senang dalam film pendek *Let's Eat* (2021)
(Sumber: Youtube)

Pada gambar 3.6, dapat dilihat bahwa Anak takut dimarahi oleh ibunya karena bercandanya melewati batas. Namun saat ia tahu ibunya hanya bercanda, ia terkejut dan senang. Ekspresi yang diberikan anak ialah alis yang turun dan melengkung, mata tertuju dengan ibunya dan setelahnya ia menggunakan tangannya untuk mengekspresikan senang, mulut terbuka, alis naik, dan mata terbuka lebar.



Gambar 3.7 Adegan Ekspresi takut dalam film pendek *Period Drama* (2023)
(Sumber: Youtube)

Pada gambar 3.7, dapat dilihat bahwa anak yang baru mendapatkan datang bulan merasa takut dan berpikir ia sekarat. Ia hanya memperhatikan darah tersebut untuk memproses, ciri-ciri alis yang naik dan melengkung, mulut yang terbuka setengah, mata tertuju ke objek dan tangan yang untuk mengekspresikan stres.

c. Studi Pustaka

Dari pembahasan teori yang dilakukan penulis mengobservasi lebih dalam dari contoh *gesture* dan *face expression* dalam buku Ekman dan McNeil. Sebelum melakukan pertimbangan, adanya aspek *three-dimensional character* dan naskah dapat mempengaruhi pembahasan ini. Dapat dilihat dalam naskah *shot 26* ini ditulis oleh rekan naskah dan *three-dimensional character* Kaliyan dibawah ini;

KIKI bumps into RAKSA.

RAKSA (CONT'D)
(shoves KIKI)
Get away!

KIKI crashed into a tree. KALIYAN is alarmed by KIKI's crash. She turns to her head to RAKSA in anger and harshly grabs The Core from RAKSA's hand. KALIYAN pushes RAKSA's shoulder. RAKSA falls down.

KALIYAN
H-How can you be so heartless?!

Gambar 3.8 Naskah Scene 3 Shot 26

(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Tabel 3.1 Tabel *Three-Dimensional Character* untuk tokoh Kaliyan

Fisiologis	Jenis Kelamin	Perempuan
	Usia	22 tahun
	Warna Rambut	Coklat tua
	Warna Mata	Hitam
	Warna Kulit	Putih
	Tinggi Badan	164
	Penampilan	- Badan tegak - Rambut dan pakaian rapi
	Kemampuan/Skill	<i>Healing powers</i> , mengendalikan sihir secara <i>full</i>
Psikologis	Ambisi/Goal	Mengatasi krisis magis yang melanda desanya
	Frustration	Ketika ia tidak bisa membuat semua orang/pihak senang
	Kepribadian	- Lembut (<i>gentle</i>) - Pengertian - Sensitif dan peka
Sosiologis	Kelas Sosial	Mage Class
	Pekerjaan	Healer
	Peran dalam Lingkungan	- Anak tunggal dari <i>Chief of the village</i> (kepala/pemimpin desa) - <i>Healer</i> yang seringkali membantu para penduduk setempat


Berdasarkan dari naskah dan rancangan *three-dimensional character* yang telah dibuat oleh rekan tim, beberapa sifat dapat terlihat

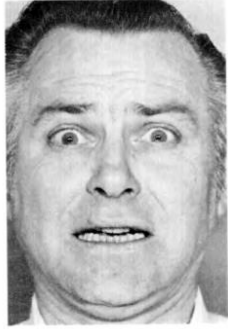
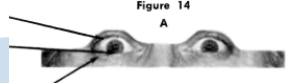


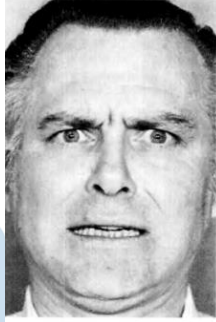


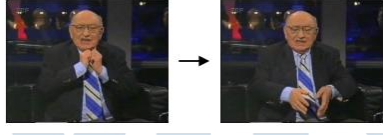



saat Kaliyan mendorong Raksa melihat tindakannya kepada Kiki. Setelah menggunakan fisik Kaliyan baru dapat menyampaikan amarahnya melalui kata-katanya. Melihat kepribadian Kaliyan yang lembut namun sensitif maka emosi kaliyan ikut naik turun dalam *shot* ini. Dalam permasalahan ini, Kaliyan tidak bisa mengkomunikasikan emosi marah kepada sahabatnya sehingga Kaliyan memilih untuk menahan dan mengontrol emosinya.

Emosi yang dihasilkan setelah melihat tindakan Raksa ialah emosi takut sehingga Kaliyan terlihat terdiam selama 1 detik sebelum ia dapat memproses kejadian tersebut. Setelah memproses, Kaliyan merasa marah namun perasaan ini masih tercampur dengan emosi sebelumnya emosi takut. Emosinya juga tercampur dengan rasa kebimbangannya sehingga Kaliyan masih tidak dapat mengeluarkan amarahnya menjadi kata-kata tanpa terbawa emosi. Kaliyan menggunakan cara lain untuk mengeluarkan emosi dengan cara mendorong Raksa seperti Raksa mendorong Kiki. Emosi marah yang dialami oleh Kaliyan disebabkan oleh perlakuan Raksa terhadap Kiki dan marah terhadap diri sendiri karena tidak bisa melindungi Kiki.

Gesture yang Kaliyan gunakan merupakan *gesture* untuk melindungi atau menyerang. Hal ini dapat dilihat dari *gesture* kelas *metaphoric alter-adaptor*. Dalam film ini Kaliyan tidak menduga bahwa Raksa dengan mudah menyakiti makhluk lain, maka Kaliyan menggambarkan takut yang tidak terduga. Berikut merupakan analisa ciri-ciri ekspresi takut dan marah yang di dapat dari buku Ekman (2003) berjudul *Unmasking the Face* dalam tabel di bawah ini;

Tabel 3.2 Ciri – ciri ekspresi emosi takut dan marah dari teori Ekman (2003).

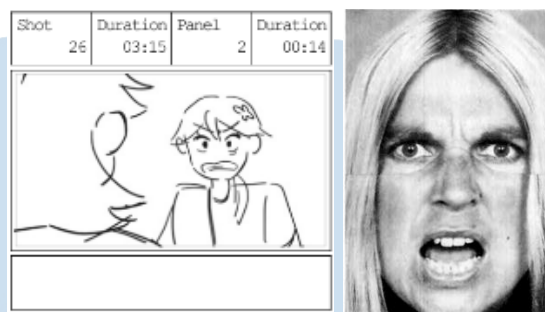
	Ciri – ciri	Deskripsi
		<p>Figure 13 (B) - Worry – slight apprehension</p>

		<p>Figure 14 (A) – Mata takut</p>
<p>Takut</p>		<p>Figure 15 (A), - Surprise mouth.</p>
	<p>Meta.Fling-Down</p> 	<p>Meta-Fling Down. Seperti memegang sesuatu dan melempar ke bawah.</p>
		<p>Figure 32 (A) – Marah – takut blend</p>
<p>Figure 41(C) Marah – takut blend</p>		<p>Figure 34 (E) – control angry lips</p>
	<p>Meta.Fling-Down</p> 	<p>Meta-Fling Down. Seperti memegang sesuatu dan melempar ke bawah.</p>
		<p>Figure 37 (C) – marah yang dikontrol</p>
		<p>Figure 41 (C), Marah – takut blend</p>

<p>Figure 42 (B) marah (output)</p>	<p>Meta.Dome</p> 	<p>Meta. DoMe – tangan terbuka, sejajar dengan bagian perut</p>
---	---	---

Penulis memilih beberapa ekspresi yang dapat menggambarkan emosi Kaliyan dalam *shot* ini, penulis mengambil tiga contoh ekspresi yang dapat menggambarkan tiap pergantian emosi Kaliyan. *Gesture* yang Kaliyan pakai ialah *metaphoric alter-adaptor* spesifiknya *Meta.DoMe* dan *Meta.Fling-Down* di pakai untuk menyerang maupun melindungi. Penulis melihat adanya kesamaan jenis emosi marah dari hasil observasi. Di mana hasil observasi dan riset dari buku milik Ekman (2003) memiliki ciri-ciri yang sama dari ekspresi muka dan bahu. Sehingga penulis mengambil ciri-ciri tersebut dan mengembangkan ke dalam *Scene 3 Shot 26* di film *Core Conflict*.

d. Eksperimen Bentuk dan Teknis



Gambar 3.9 *Storyboard* sebelum dilakukannya riset dan *figure 37 D*

(Sumber: Dokumentasi Pribadi & Buku *Unmasking the face* karya Ekman)

Setelah naskah dan *storyboard* dibuat, penulis melihat bahwa ekspresi yang dipakai untuk menggambarkan perasaan Kaliyan kurang tepat. Ekspresi yang diberikan ialah full marah dan disini kurang terlihat rasa kebingungan dan ketakutan Kaliyan. Maka penulis mencoba

membuat sketsa alternatif lain dengan menggunakan beberapa ekspresi berdasarkan emosi yang dirasakan;

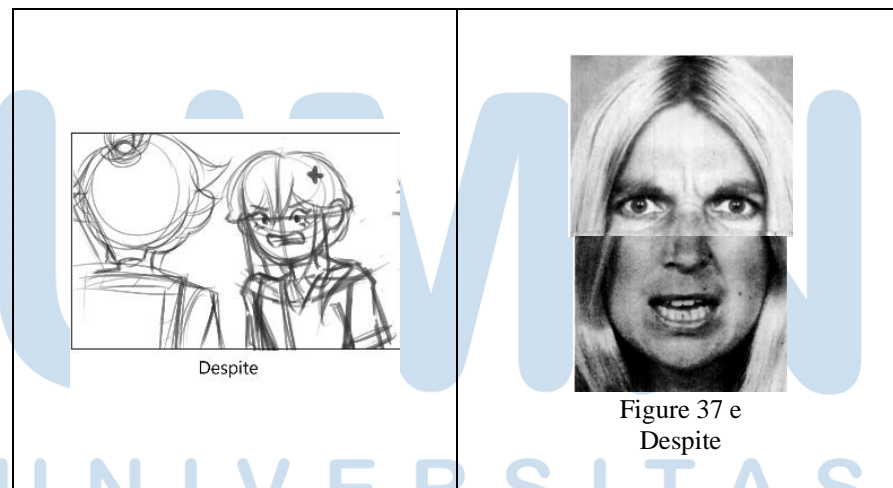









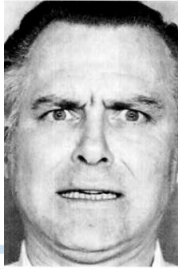
Gambar 3.10 Sketsa Emosi Marah Sesuai Responsnya.

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Penulis mencoba lima sketsa alternatif emosi marah sesuai dengan responsnya. Di antaranya, memiliki ekspresi campuran untuk mempertegas ke dua emosi yang dirasakannya. Berikut merupakan *breakdown* sketsa dengan bandingan referensi pembahasan teori dari Paul Ekman;

Tabel 3.3 bandingan sketsa dengan refrensi ekspresi dari teori Ekman (2003).



 <p>Anger + Betrayed</p>	 <p>Figure 18 B Marah + Suprised</p>
 <p>Full Anger</p>	 <p>Figure 37 C Marah yang membara</p>
 <p>Anger Controlled</p>	 <p>Figure 41 b Marah yang di kontrol</p>
 <p>Anger + Fear + Controlled</p>	 <p>Figure 41 C Takut + Marah Blend</p>

2. Produksi:



Gambar 3.11 Pemilihan Ekspresi yang Cocok Untuk *Shot* 26.

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Penulis dan rekan tim Kopi Garam Production bersepakat menggunakan ekspresi marah + takut yang di kontrol untuk ekspresi *shot* di *Scene* 3 karena ekspresi ini dapat menggambarkan kedua emosi yang sedang di rasakan oleh Kaliyan. Ciri-ciri dari ekspresi ini adalah tokoh memiliki alis yang marah namun tidak terlalu miring sehingga dapat mengekspresikan keraguan dan takut dari Kaliyan. Posisi alis yang sedikit terkena bagian mata, bagian gigi yang tidak ada jaraknya, postur tubuh rada mendongak ke depan dan bahu yang tegang.

3. Pascaproduksi:

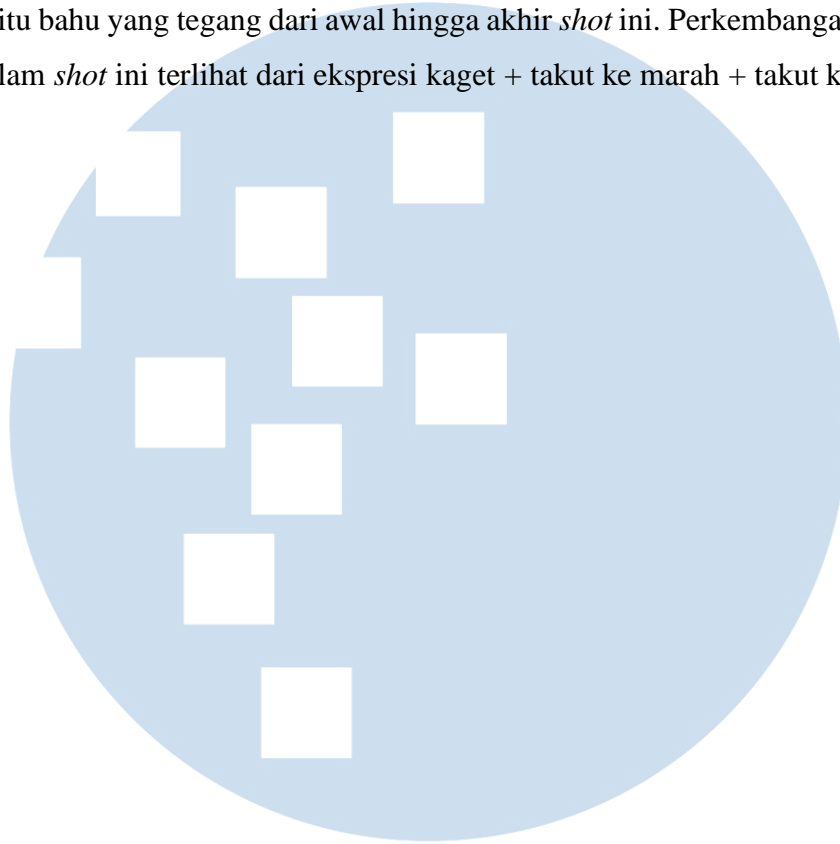


Gambar 3.12 Pengembangan *Shot* Menjadi Tiga *Key Pose*

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Setelah menentukan *shot* ekspresi yang pas, Penulis mengembangkan *shot* ini menjadi tiga *key pose*. *Ketiga key pose* tersebut terdiri dari respons awal, *build-up* dan *output* yang terjadi selama empat detik. Pertama respons awal di mana Kaliyan kaget dengan tindakan Raksa, respons *build up* di mana Kaliyan merasa marah dan takut kepada Raksa dan respons *output* di mana hasil dari *build up* itu Kaliyan memilih untuk mendorong Raksa untuk mengeluarkan

emosinya. Dari ketiga *shot* ini memiliki kesamaan di bagian *gesture* tubuh yaitu bahu yang tegang dari awal hingga akhir *shot* ini. Perkembangan ekspresi dalam *shot* ini terlihat dari ekspresi kaget + takut ke marah + takut ke marah.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA