

1. LATAR BELAKANG

Salah satu faktor dalam pembuatan film animasi yang dapat membangun rasa tertarik penonton pada film tersebut adalah *shot*. Kontruksi *shot* menyajikan penonton dengan informasi dan makna yang dapat diambil dari film tersebut (Bowen, 2018). Bowen juga menyebutkan bahwa penonton memiliki kemampuan untuk mengobservasi elemen dalam sebuah gambar dan memahami implikasinya. Pembuat film yang baik dapat memanfaatkan hubungan antara penonton dengan *shot* untuk menyampaikan cerita. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Jimmy dan Aditya (2021), bahwa *filmmaker* harus terlebih dahulu mengerti konteks yang ingin disampaikan melalui *shot* tersebut untuk menciptakan penceritaan yang efektif.

Dalam animasi, *shot* yang digunakan disusun dalam *storyboard*. *Storyboard* menghubungkan cerita tertulis dengan hasil yang akan terlihat secara visual. Oleh karena itu, *storyboard* banyak menggunakan terminologi pada sinematografi seperti *framing*, *angle*, dan pergerakan kamera (Rousseau & Phillips, 2013). *Storyboard* kemudian dapat diteruskan menjadi *animatic*, di mana tim dapat melihat pergerakan karakter dan kamera sebagai visualisasi awal dari film. Tahapan ini dapat menguji apakah cerita dan suasana yang dibangun berhasil tersampaikan ke penonton. Sehingga, pembuatan *storyboard* menjadi bagian praproduksi yang fundamental dalam pembuatan film animasi.

Perancangan *shot* melalui *storyboard* ini juga digunakan pada pembuatan Core Conflict. Core Conflict merupakan animasi pendek dua dimensi yang akan dibahas pada penulisan ini. Pada Core Conflict, konflik antartokoh menjadi fokus yang penting karena pesan yang ingin disampaikan, yaitu bagaimana dua orang dapat memiliki pendapat yang berlawanan, namun tidak dapat dikatakan pihak mana yang salah. Perbedaan pendapat tersebut juga dapat menyebabkan rusaknya sebuah hubungan. Pesan ini berkaitan erat dengan kejadian di dunia nyata. Misalnya pada saat pemilihan presiden, seluruh masyarakat memiliki tujuan yang sama, yaitu untuk mendapatkan pilihan terbaik yang dapat memajukan negaranya. Namun akibatnya, dapat terjadi konflik dalam hubungan pertemanan atau kekeluargaan karena adanya perbedaan pendapat mengenai pilihan mana yang terbaik.

Nurgiyantoro (2018) mengatakan bahwa konflik yang kompleks akan memikat penonton karena dapat membangkitkan ketegangan dan rasa penasaran penonton akan akhir dari cerita. Konflik dengan intensitas yang semakin tinggi kemudian akan menjadi klimaks. DeGuzman (2023) menambahkan bahwa peningkatan intensitas konflik ditandai dengan ketegangan dan *stake* yang semakin meningkat bagi tokoh. Begitu pula dengan penambahan rintangan bagi tokoh. Hal tersebut dapat dibentuk oleh kamera, sinematografi, *editing*, dan sebagainya (Loker, 2005). Adegan yang paling menegangkan dalam film juga cenderung menjadi adegan yang paling diingat oleh penonton dalam sebuah film.

Dalam Core Conflict, ketegangan dari intensitas konflik pada adegan klimaks dapat membantu mengarahkan penonton pada pesan utama yang ingin disampaikan. Klimaks pada Core Conflict dapat dilihat pada bagian di mana intensitas konflik tersebut mencapai tingkat tertinggi dalam film, yaitu adegan perkelahian antara Raksa dan Kaliyan. Karena merupakan momen penting dalam film untuk menyampaikan pesan mengenai konflik yang dapat terjadi antara manusia, susunan *shot* adegan perkelahian pada bagian klimaks dari Core Conflict perlu dibangun dengan baik. Dengan begitu, penonton dapat melihat bagaimana perpecahan dapat terjadi dalam sebuah hubungan melalui konstruksi *shot*.

1.1. RUMUSAN MASALAH

Bagaimana merancang *shot* yang dapat menggambarkan intensitas konflik pada film animasi dua dimensi Core Conflict?

1.2. BATASAN MASALAH

Agar fokus dalam membangun intensitas konflik dapat tercapai, penelitian ini akan dibatasi dengan *shot-shot* yang mewakili hal tersebut dan aspek yang akan dibahas. Berikut merupakan batasan yang ditentukan:

1. Aspek yang dibahas merupakan jenis *shot*, *angle*, komposisi, pergerakan kamera, dan teknik kamera yang menggambarkan adegan perkelahian.

2. Bagian yang dibahas merupakan *scene* 3, terutama pada bagian klimaks cerita saat perkelahian Raksa dan Kaliyan.
3. *Shot* yang dipilih akan dibatasi pada *shot* yang fokus dengan interaksi Raksa dan Kaliyan, yaitu *shot* 18-22 dan *shot* 26-30.

1.3.TUJUAN PENELITIAN

Tujuan dari skripsi ini adalah untuk merancang *shot* yang menggambarkan intensitas konflik pada film animasi dua dimensi Core Conflict melalui jenis *shot*, *angle*, komposisi, dan pergerakan kamera.

Melalui penulisan ini, penulis berharap untuk dapat memberikan manfaat bagi pihak-pihak yang membaca, antara lain:

1. Manfaat bagi Penulis

Penulis dapat mengimplementasikan teori yang telah dipelajari baik dari dalam maupun luar perkuliahan. Selain itu, penulis juga mendapatkan pengetahuan yang lebih mendetail lagi mengenai sinematografi dan cara menggunakannya untuk menggambarkan intensitas konflik.

2. Manfaat bagi Pembaca

Penulisan ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi pembaca ketika ingin merancang *shot* dengan adegan yang serupa, yaitu adegan perkelahian dan perebutan.

3. Manfaat bagi Universitas dan Industri

Diharapkan bahwa karya tulis ini dapat menjadi referensi bagi pihak lain dalam industri yang sama ketika ingin membuat penulisan mengenai perancangan *shot*, seperti aspek-aspek apa saja yang perlu diperhatikan, terutama dalam menghubungkannya dengan intensitas konflik.

2. STUDI LITERATUR

2.1. SINEMATOGRAFI DALAM PERANCANGAN STORYBOARD

Storyboard merupakan bentuk visual dari naskah. *Storyboard* digunakan untuk merencanakan berbagai aspek dalam film terutama dalam penceritaan. Misalnya