

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

bagaimana aksi dimulai, di mana aksi akan berubah arah, akibat dari aksi tersebut, dan sebagainya (Glebas, 2009). Lukmanto (2019) mengatakan bahwa *storyboard* digunakan oleh *filmmaker* agar tim dapat mengerti ide, cerita, dan konsep dari sebuah proyek. Menurut Rousseau dan Phillips (2013), perancangan *storyboard* membutuhkan kerja sama antara penulis naskah, arahan dari sutradara, dunia yang telah diciptakan *production designer*, dan gambar dari ilustrator. Saat tahap perancangan *storyboard* selesai, *storyboard* didistribusi pada tim produksi yang akan menggunakannya sebagai arahan visual.

Karena berfungsi sebagai petunjuk visual, penggunaan *storyboard* pada animasi sama persis dengan penggunaan sinematografi dan *blocking* kamera pada film *live-action* (Glebas, 2009). Pernyataan tersebut sejalan dengan pendapat Rousseau dan Phillips (2013) yang mengatakan bahwa inti dari pembuatan *storyboard* adalah menempatkan kamera untuk membingkai aksi dari karakter. *Storyboard* terikat dengan apa yang terlihat oleh kamera, sehingga dalam perancangannya banyak menggunakan terminologi pada sinematografi. Rosseau dan Phillips menyebutkan bahwa terdapat tiga komponen penting dalam penentuan *shot* dalam *storyboard*, yaitu *framing height* atau yang biasa disebut *type of shot*, *camera angle*, dan pergerakan kamera.

2.1.1. TYPE OF SHOT

Menurut Bowen (2018), *shot* merupakan rekaman subjek dari sebuah sudut pandang pada waktu tertentu. Subjek tersebut dapat berupa orang, lokasi, atau kejadian. Seberapa penting subjek dapat diukur dari jarak kamera ketika merekam. Subjek yang terlihat lebih besar, akan terkesan lebih penting dan personal. Hal tersebut juga berlaku sebaliknya, di mana subjek yang jauh dan terlihat lebih kecil, akan terlihat kurang penting. Dengan mengatur besar dan kecil subjek di layar, *filmmaker* dapat mengendalikan informasi yang ingin disampaikan pada penonton, seperti informasi apa yang ingin disampaikan atau seberapa banyak informasi yang ingin ditampilkan.

Rousseau dan Phillips (2013) membagi jenis-jenis *shot* menjadi:

1. *Cowboy Shot* atau *American Shot*



Gambar 2.1. *Cowboy Shot*
(Rousseau dan Phillips, 2013)

Cowboy shot merupakan sebuah *medium full shot* dimana sekelompok karakter diatur agar semuanya dapat terlihat di kamera. Biasanya, karakter di *shot* tersebut terlihat mulai dari lutut hingga ke atas, sehingga *shot* ini dapat juga disebut dengan *knee shot* (Rousseau & Phillips, 2013).

2. *Close-Up* (CU)



Gambar 2.2. *Close-Up Shot*
(Rousseau dan Phillips, 2013)

Close-Up shot merupakan arahan bagi kamera untuk mengambil ekspresi dari aktor. Untuk *shot* ini, kamera akan merekam bagian kepala, leher, atau pundak dari aktor tempat (Rousseau & Phillips, 2013). Menurut Mercado (2011), fungsi terpenting dari *close-up shot* adalah untuk memperlihatkan emosi aktor yang tidak dapat terlihat dari *shot* yang lebih luas. Jarak yang dekat dengan

membuat penonton dapat terhubung dengan karakter dan cerita secara lebih personal.

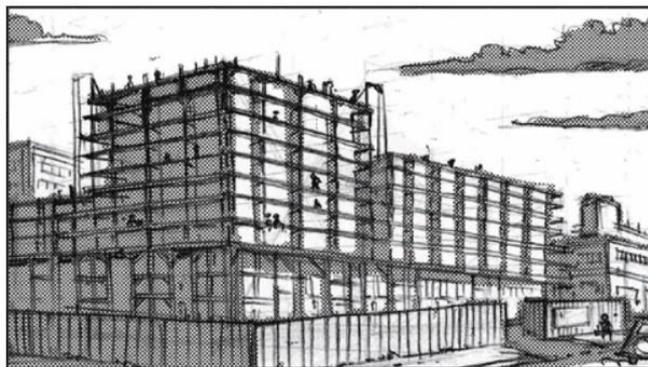
3. *Extreme Close-Up* (ECU)



Gambar 2.3. *Extreme Close-Up Shot*
(Rousseau dan Phillips, 2013)

Dibandingkan dengan *Close-Up shot*, *shot* ini bersifat lebih intens. Pada umumnya, *shot* ini mengambil bagian mata dari aktor (Rousseau & Phillips, 2013). Menurut Mercado (2011), *shot* ini dapat digunakan untuk menciptakan *visual statement* yang kuat dengan memfokuskan perhatian penonton pada detail tertentu.

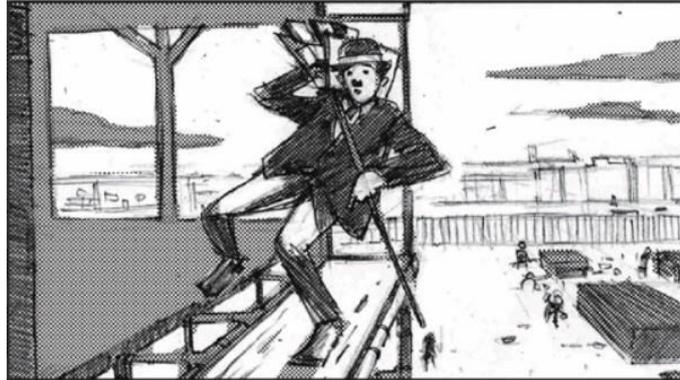
4. *Establishing Shot* (EST) dan *Wide Shot* (WS)



Gambar 2.4. *Establishing Shot*
(Rousseau dan Phillips, 2013)

Establishing shot digunakan untuk menunjukkan lokasi dari sebuah adegan dalam film. *Wide shot* digunakan untuk mengambil *establishing shot* tersebut, karena *wide shot* dimanfaatkan untuk menampilkan sebanyak mungkin gambar dari latar tempat (Rousseau & Phillips, 2013).

5. *Full Shot* atau *Long Shot*



Gambar 2.5. *Full Shot*
(Rousseau dan Phillips, 2013)

Full shot merupakan *shot* yang diambil pada jarak yang jauh dari aksi yang sedang berlangsung untuk dapat menangkap keseluruhan tubuh dari aktor. *Shot* ini sering digunakan sebagai transisi untuk menggambarkan sebuah latar yang lebih spesifik dari latar tempat yang sudah diperlihatkan sejak awal (Rousseau & Phillips, 2013).

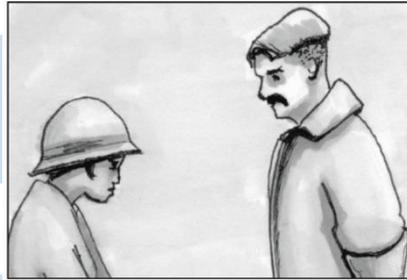
6. *Medium Shot*



Gambar 2.6. *Medium Shot*
(Rousseau dan Phillips, 2013)

Medium shot banyak digunakan pada film-film barat, di mana *shot* ini menunjukkan setengah tubuh pemeran, yaitu dari pinggang ke atas (Rousseau & Phillips, 2013). Mercado (2011) menyebutkan bahwa *shot* ini dapat menunjukkan bahasa tubuh karakter, juga merasakan emosi dan perilakunya. Karena *medium shot* cukup luas untuk memperlihatkan sedikit latar tempat, maka komposisi dari *shot* tersebut dapat menunjukkan hubungan karakter dengan tempat tersebut.

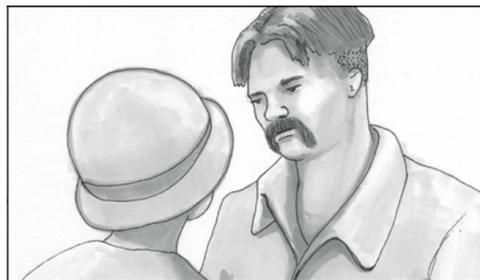
7. *Medium Close-Up* (MED CU)



Gambar 2.7. *Medium Close-Up*
(Rousseau dan Phillips, 2013)

Medium Close-Up merupakan *shot* yang berada di antara *close-up shot* dan *medium shot*. *Shot* ini biasa diambil dari dada hingga kepala dari aktor (Rousseau & Phillips, 2013). Mercado (2011) menambahkan bahwa *shot* juga dapat menunjukkan bahasa tubuh dan emosi dari karakter, namun dengan tingkat yang lebih tinggi. Hal tersebut dapat terlihat dari pundak karakter yang dapat menunjukkan lebih banyak bahasa tubuh daripada *close-up shot*. Selain itu, *shot* ini juga dapat menambahkan efek dramatis atau simbolis karena dapat memperlihatkan hubungan karakter dengan *background*.

8. *Over-the-Shoulder* (OTS)



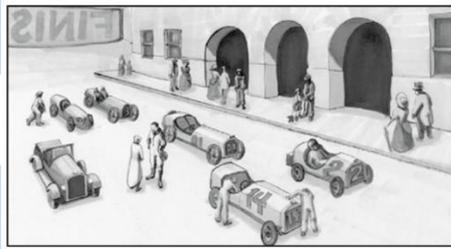
Gambar 2.8. *Over-the-Shoulder*
(Rousseau dan Phillips, 2013)

Over-the-shoulder merupakan *shot* yang memperlihatkan karakter dari belakang pundak karakter di seberangnya (Rousseau & Phillips, 2013). Menurut Mercado (2011), *over-the-shoulder* banyak digunakan ketika para karakter sedang berinteraksi, atau ketika karakter sedang melihat sesuatu. *Shot* ini dapat digunakan untuk menunjukkan dinamika kekuasaan antarkarakter atau menekankan hubungan yang sedang terbentuk.

2.1.2. CAMERA ANGLE

Menurut Rousseau dan Phillips (2013), ketika merekam sebuah film, setiap lokasi memiliki tantangannya masing-masing. Oleh karena itu, penting untuk mengenali lingkungan sebelum melakukan *shooting*. Hal tersebut juga menjadi tanggung jawab *storyboard artist*. Beberapa hal yang perlu dicatat adalah elemen yang perlu dimasukkan dalam *shot*, cara paling logis untuk memvisualkan adegan, dan *framing height* atau *angle* apa yang dapat menggambarkan suasana dari adegan. Untuk itu, Rousseau dan Phillips memberi daftar dari *angle shot* yang dapat digunakan:

1. *Aerial* dan *High Angle* (*Crane*)



Gambar 2.9. *Crane Shot*
(Rousseau dan Phillips, 2013)

Aerial atau yang dapat disebut juga dengan *helicopter shot* merupakan *shot* yang diambil dari tempat yang sangat tinggi, seperti dari helikopter. *High angle* atau *Crane shot* mirip dengan *aerial shot*, namun dengan ketinggian yang lebih rendah. Rousseau dan Phillips juga mengklasifikasikan *crane shot* sebagai salah satu pergerakan kamera karena dapat memiliki ruang gerak yang lebih luas menggunakan *crane* atau alat lain (Rousseau & Phillips, 2013).

2. *Bird's-eye View* atau *Extreme Down Shot* (XDS)



Gambar 2.10. *Bird's-eye View*
(Rousseau dan Phillips, 2013)

Sesuai dengan namanya, *shot* ini mengambil sudut yang ekstrim dan tidak natural dari ketinggian tertentu. Hal yang membedakan *shot* ini dengan *aerial shot* adalah bahwa *shot* ini diambil persis dari atas subjek dan memiliki ruang gerak yang lebih sempit (Rousseau & Phillips, 2013).

3. *Canted*

Shot ini merupakan *shot* yang diambil dari garis horizon yang miring. Sehingga, *canted shot* biasa dipakai untuk menggambarkan rasa instabilitas, kegelisahan, atau pada keadaan transisi (Rousseau & Phillips, 2013).

4. *Eye Level*

Eye level merupakan *shot* yang terlihat paling natural dan sangat biasa digunakan pada film (Rousseau & Phillips, 2013). Lannom (2019) menambahkan bahwa pada *shot* ini, kamera biasa ditempatkan sejajar dengan mata subjek. *Eye level shot* berfungsi untuk menghubungkan penonton dengan cerita dan membuat karakter terasa lebih manusia. Contoh *shot eye level* dapat dilihat pada Gambar 2.1.

5. *Low Angle* atau *High Hat*



Gambar 2.11. *High Hat shot*
(Rousseau dan Phillips, 2013)

Low angle atau *High hat shot* merupakan kamera yang diambil dari sudut yang rendah atau sejajar dengan tanah. Menempatkan kamera di tempat yang rendah dapat memberi subjek kesan agung, heroic, atau terkadang mengintimidasi (Rousseau & Phillips, 2013).

6. *Worm's-Eye View* atau *Extreme Up Shot* (XUS)



Gambar 2.12. *Worm's-eye View*
(Rousseau dan Phillips, 2013)

Sedikit berbeda dengan *high hat*, *shot* ini terlihat tidak natural dan ekstrim. Hal tersebut terjadi karena kamera diletakkan di tempat yang rendah, namun arah kamera menghadap ke atas (Rousseau & Phillips, 2013).

2.1.3. KOMPOSISI

Menurut Bowen (2018), komposisi merupakan penempatan elemen-elemen dari untuk menciptakan sebuah kesenian. Jika pada *type of shot* dan *camera angle* membahas jarak dan sudut kamera, maka komposisi membahas bagaimana mengisi sebuah *frame* dengan informasi. Penempatan sebuah objek harus menjadi bagian dari perancangan visual sebuah film ketika mengekspresikan sebuah cerita. Hal tersebut dikarenakan objek yang diletakkan pada posisi tertentu dapat memberikan makna tersirat pada penonton. Selain makna tersebut, aransemen yang memikirkan lebar, tinggi, dan kedalaman dapat memberikan estetika dan keseimbangan pada *shot*. Berikut merupakan beberapa jenis komposisi *shot*:

1. *Headroom*





Gambar 2.13-2.15. Perbandingan *Headroom*
(*Grammar of the Shot*, 2018)

Ketika manusia berkomunikasi, manusia cenderung melihat ke wajah dari lawan bicaranya, secara spesifik mata dan mulut. Oleh karena itu, penempatan kepala pada sebuah *shot* merupakan sesuatu yang penting. *Headroom* merupakan ruang yang terdapat di atas kepala aktor pada sebuah *shot*. Selama tidak memotong mata dan mulut, tidak ada aturan seberapa banyak *headroom* yang dapat diberikan. Namun secara umum, *headroom* tidak boleh terlalu banyak agar tidak merusak keseimbangan komposisi (Bowen, 2018).

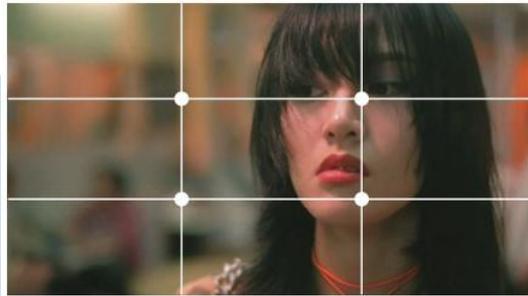
2. *Look Room/Nose Room*



Gambar 2.16. *Look Room*
(*Grammar of the Shot*, 2018)

Jika melihat Gambar 2.19, maka dapat terlihat bahwa subjek sedang melihat ke samping. Dari wajah hingga pinggiran *frame*, terdapat sebuah ruang kosong. Hal tersebutlah yang disebut Bowen (2018) sebagai *look room*. *Look room* dapat menciptakan keseimbangan antara subjek dengan ruang yang ia lihat. Sehingga, penonton terarah dan ikut tertarik melihat objek yang sedang dilihat aktor.

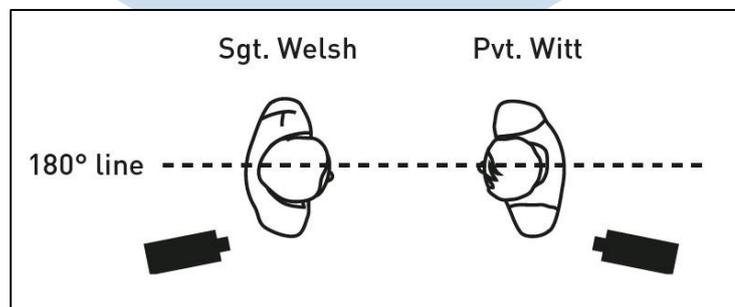
3. *The rule of Thirds*



Gambar 2.17. *The Rule of Thirds*
(Mercado, 2011)

Rule of thirds merupakan salah satu komposisi yang paling banyak digunakan sejak lama. Komposisi ini membagi *frame* baik secara vertikal maupun horizontal. Titik pertemuan antargaris ini menjadi tempat yang strategis untuk memposisikan objek. Pada pengambilan gambar manusia, *rule of third* dapat membantu dalam menentukan *headroom* dan *look room* yang tepat dan seimbang (Mercado, 2011).

4. 180° Rule dan *Screen Direction*



Gambar 2.18. *180° Rule*
(Mercado, 2011)

Komposisi ini pada intinya menempatkan kamera hanya di satu sisi dari sebuah garis imajiner. Dengan begitu, kontinuitas ruang dapat tetap terjaga. *Shot* ini membuat karakter berada di satu sisi *frame* secara konsisten. Jika peraturan ini dilanggar, maka karakter yang posisinya di kamera terus berganti akan membuat hasil akhir dari film gagal (Mercado, 2011).

Kench (2023) menambahkan bahwa Komposisi *180° rule* juga digunakan untuk menjaga *Screen direction* dalam sebuah adegan. *Screen direction* menjaga kontinuitas pergerakan tokoh dalam sebuah *frame*. Ketika

tokoh bergerak dari kiri ke kanan *frame*, maka pergerakan di *shot* selanjutnya harus tetap berlanjut kiri ke kanan agar penonton tetap mendapat kejelasan secara visual dari sebuah adegan. Jika 180° rule dan *screen direction* dilanggar, maka penonton akan sulit menentukan arah gerak tokoh. Sehingga, pelanggaran dari kedua aturan ini sering digunakan untuk menggambarkan kekacauan.

2.1.4. PERGERAKAN KAMERA

Rousseau dan Phillips (2013) membandingkan *storyboarding* yang membosankan dengan kurangnya aksi pada sebuah adegan. Namun, beberapa film juga terlalu penuh dengan aksi sehingga penonton bisa saja mendapatkan terlalu banyak stimulasi seperti sedang menaiki sebuah *roller coaster*. Oleh karena itu, diperlukan adanya keseimbangan. Setiap pergerakan harus memiliki tujuan untuk memajukan plot atau memperkuat cerita. Perlu ditentukan apakah kamera bersifat statis atau bergerak mengikuti aksi, agar penonton tidak bosan dengan teknik kamera yang terus diulang. Rousseau dan Phillips membagi pergerakan kamera dasar yang sering digunakan menjadi dua, yaitu statis (kamera diam atau hanya berotasi) dan kinetis (kamera ikut bergerak).

1. *Tilt*

Tilt merupakan gerakan kamera statis di mana kamera berotasi secara vertikal untuk menangkap gambar (Rousseau & Phillips, 2013). Mercado (2011) menjelaskan bahwa *shot* ini memperluas pandangan penonton sehingga dapat memperlihatkan latar. Selain itu, *shot* ini juga dapat mengikuti gerakan karakter ketika sedang melihat ke atas atau ke bawah.

2. *Zoom*

Pergerakan kamera ini menggunakan kamera yang statis, namun dengan lensa yang dapat memperbesar atau memperkecil subjek (Rousseau & Phillips, 2013). Mercado (2011) menjelaskan bahwa *shot* ini berfungsi untuk memperlihatkan elemen yang belum diperlihatkan atau memfokuskan pandangan pada sebuah objek.

3. *Pan*

Pan merupakan pergerakan kamera kinetis yang berpindah secara horizontal dan stabil (Rousseau & Phillips, 2013). Mercado (2011) menjelaskan bahwa *shot* ini biasanya mengikuti aktor dari satu tempat ke tempat lainnya. Selain untuk mengubah fokus dari sebuah subjek ke subjek lainnya, *shot* ini juga dapat menangkap aksi penting dari seorang aktor.

4. *Tracking shot*

Tracking shot merupakan arahan kamera untuk mengikuti aksi yang sedang berlangsung. Pergerakan kamera ini dinamakan *tracking* karena biasanya kamera dipasang pada jalur yang tidak rata (Rousseau & Phillips, 2013).

5. *Dolly*

Dolly merupakan pergerakan dari kamera kinetis yang menggunakan roda. Sementara, *zolly* merupakan pencampuran antara *zoom* dan *dolly* (Rousseau & Phillips, 2013). Mercado (2011) menjelaskan bahwa karena kamera bergerak secara fisik, terdapat perubahan terus menerus pada perspektif latar.

2.1.4.1. **HANDHELD**

Bowen (2018) menjelaskan mengenai *handheld* sebagai salah satu pergerakan kamera yang dasar, namun menantang untuk dilakukan. Film dokumenter sering menggunakan teknik kamera ini karena film dengan genre tersebut butuh untuk merekam alam secara spontan. Karena dapat menimbulkan kesan realita, dalam film fiksi dengan teknik *handheld* juga dapat membantu dalam mereplikasi kejadian nyata seperti kegaduhan massa, bencana alam, dan sebagainya.

Handheld kamera digunakan untuk merekam *sequence action* atau adegan dramatis yang meningkat karena dapat menimbulkan kesan yang gaduh. Sehingga, hal tersebut dapat meningkatkan ketegangan pada penonton. Karena penonton menghubungkan teknik *handheld* dengan kejadian nyata di program televisi, penonton dapat mengartikan *handheld* sebagai kejadian yang langsung terjadi di depan mata. Selain itu, salah satu fungsi dari teknik ini adalah menciptakan hubungan personal antara penonton dengan adegan karena adegan terlihat seperti *point of view* (POV) atau pandangan langsung penonton.

2.2. KONFLIK

Menurut Nurgiyantoro (2017), konflik merupakan peristiwa utama yang penting dalam mengembangkan sebuah cerita fiksi. Isi, kualitas, dan cara membangun sebuah konflik akan memengaruhi bagaimana plot dapat berkembang. Pemilihan dan pembangunan konflik yang baik melalui susunan peristiwa dapat menentukan seberapa menarik atau menegangkannya sebuah karya fiksi. Konflik juga dapat diartikan sebagai peristiwa negatif yang dialami sebuah tokoh. Dramatisasi dari peristiwa tersebut menjadi sesuatu yang menarik bagi penonton karena sifat manusia yang umumnya menyukai hal-hal sensasional. Sebuah konflik pada karya fiksi dapat merupakan imajinasi ulang dari konflik di dunia nyata.

Nurgiyantoro (2017) membagi konflik dalam fiksi menjadi dua jenis, yaitu konflik eksternal dan konflik internal. Konflik eksternal merupakan konflik yang terjadi antara tokoh dengan sesuatu di luar dirinya. Sementara itu, konflik internal atau yang juga disebut konflik batin merupakan konflik yang terjadi dalam hati dan pikiran seorang tokoh. Edwards (2020) membagi dengan lebih detail mengenai jenis-jenis konflik tersebut.

1. *Person vs. Person*

Konflik ini merupakan konflik eksternal yang paling sering digunakan, di mana tokoh protagonist melawan tokoh antagonis. Kedua tokoh biasanya memiliki pandangan yang berlawanan akan suatu masalah. Konflik jenis ini akan semakin menarik jika tidak diketahui pihak mana yang benar dan salah.

2. *Person vs. Nature*

Konflik jenis ini merupakan konflik eksternal yang melibatkan pertarungan antara tokoh dengan alam. Contoh dari melawan *nature* ini adalah bencana alam yang melibatkan cuaca atau melawan hewan.

3. *Person vs. Society*

Konflik ini biasanya terjadi ketika tokoh melawan tradisi yang berlaku di masyarakat. Contoh tradisi yang dimaksud adalah institusi atau sistem hukum yang berlaku.

4. *Person vs. Technology*

Konflik ini biasa terjadi saat perkembangan teknologi sains berkembang di luar kendali manusia.

5. *Person vs. Supernatural*

Konflik ini merupakan konflik antara manusia dengan fenomena yang sulit dipercaya atau dijelaskan di dunia nyata. Contoh konflik ini adalah cerita dengan tema yang mengangkat hal seperti hantu, vampir, alien, dan sebagainya.

6. *Person vs. Self*

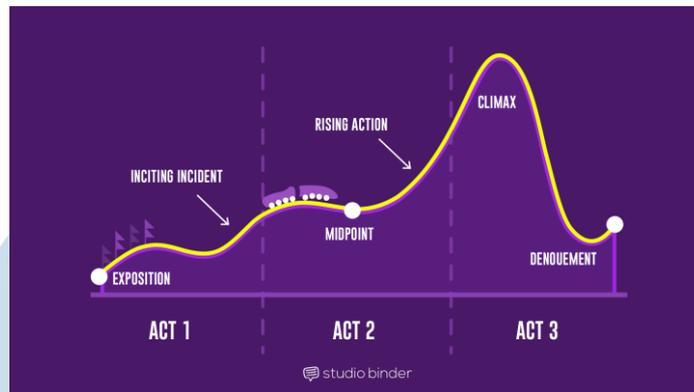
Konflik ini merupakan konflik internal antara tokoh dengan dirinya sendiri. Seorang tokoh biasanya akan melawan iblis dalam dirinya atau berusaha menjadi orang yang lebih baik.

7. *Person vs. Destiny*

Konflik jenis ini biasanya bersifat ambigu dan dapat bercabang ke konflik jenis lainnya. Terkadang konflik ini dapat dilihat sebagai konflik eksternal ketika seorang tokoh melawan agamanya, atau konflik internal ketika tokoh berusaha menerima nasibnya.

2.2.1. INTENSITAS KONFLIK

Nurgiyantoro (2017) juga menyebutkan bahwa konflik dan peristiwa terus menerus bertambah akan memuncak menjadi klimaks. Klimaks merupakan keadaan ketika konflik mencapai intensitas yang tinggi dan tidak dapat dihindari lagi. DeGuzman (2023) menambahkan bahwa pembangunan intensitas konflik dapat terlihat pada tahap *rising action* dalam sebuah naratif. *Rising action* sendiri merupakan bagian sebelum klimaks dalam *three-act structure* di mana ketegangan dan *stake* bagi tokoh semakin meningkat. Sehingga, dapat dilihat bahwa pembangunan intensitas konflik menuju klimaks terikat erat dengan pembangunan *rising action*.



Gambar 2.19. *Three-Act Structure* (DeGuzman, 2023)

Kantey (2023) menjelaskan mengenai cara *rising action* dapat dibangun sehingga dapat memperlihatkan hal yang dipertaruhkan oleh karakter, juga memicu emosi dan ketegangan penonton. Cara-cara tersebut antara lain:

1. Membangun emosi melalui motivasi dan tujuan karakter.
Hal ini bisa dilakukan dengan memberi nilai, ketakutan, dan sifat buruk pada tokoh. Selain itu, bisa juga diperlihatkan bagaimana tokoh mendapatkan motivasinya dan mengapa tokoh tersebut harus beraksi.
2. Menambah rintangan bagi tokoh sebagai unsur ketidakpastian.
Kemunduran dan komplikasi dari progres yang telah dilakukan dapat membuat penonton semakin penasaran dengan apa yang akan dilakukan selanjutnya oleh tokoh.
3. Memicu ketegangan dengan aksi dan reaksi tokoh.
Ketegangan yang dimaksud dibangun karena adanya hubungan yang kompleks antara tokoh dengan sifat dan keputusan yang berbeda. Sehingga, penonton dapat bertanya-tanya karakter mana yang akan lebih dulu membuat kesalahan, dan apa konsekuensi perbuatannya.
4. Membangun ketegangan dengan repetisi dan variasi.
Repetisi menjadi alat yang sangat baik digunakan untuk membangun ketegangan, terutama dalam film *thriller*. Hal tersebut terjadi karena penonton telah mengerti apa yang dipertaruhkan oleh tokoh.

5. Menunjukkan hal yang dipertaruhkan.
Cara ini menunjukkan apa yang akan diambil dari tokoh jika ia gagal menyelesaikan konflik yang terjadi, atau yang dapat juga disebut *stake*. *Stake* tokoh berkaitan dengan ketakutan personal tokoh tersebut.
6. Meningkatkan ketegangan dengan urgensi.
Urgensi dalam sebuah karya fiksi biasa dikaitkan dengan penyelesaian tugas dan rintangan. Peningkatan urgensi tetap berkaitan dengan faktor lain, seperti aksi dan reaksi dari tokoh.
7. Memelintir apa yang telah diketahui oleh penonton.
Hal ini dapat membuat cerita bersifat misterius dan tidak dapat ditebak. Dengan begitu, cerita dapat menjadi semakin luas dari apa yang telah disajikan.
8. Meninggalkan celah agar penonton berusaha menebak.
Celah yang dimaksud merupakan *hook* membuat penonton dapat tetap penasaran cerita. Oleh karena itu, *hook* harus mengarahkan penonton dengan apa yang akan terjadi selanjutnya.
9. Meningkatkan intensitas dari kejadian.
Cara ini dimaksudkan untuk membangun momentum menuju adegan selanjutnya dan meningkatkan intensitas emosional tokoh. Beberapa cara untuk melakukannya adalah dengan mengubah perjuangan tokoh dari tim menjadi individual, membatasi cara tokoh menyelesaikan masalah, mempersulit rintangan yang harus dihadapi.
10. Menciptakan ketertarikan dengan membalikkan nasib tokoh.
Membalikkan nasib tokoh dapat dilakukan secara positif maupun negatif. Tokoh bisa saja mendapatkan bantuan mendadak atau rintangan tambahan secara tiba-tiba. Oleh karena itu, akan terbentuk faktor yang mengejutkan penonton, sehingga menimbulkan rasa tertarik.

2.3. KETEGANGAN DALAM FILM

Konflik dalam film menjadi akar terjadinya ketegangan yang dirasakan ketika menonton film. Loker (2005) menjelaskan mengenai bagaimana ketegangan dapat diimplementasikan dalam pikiran penonton. Ketegangan secara psikologis

mempersempit area fokus penonton pada sumber dari ketegangan. Dengan perhatian penuh penonton pada kejadian dalam layar, penonton akan sesaat melupakan bahwa mereka sedang menonton sebuah karya fiksi. Sehingga, kejadian di layar terasa seperti realita.

Loker (2005) menyebutkan bahwa ketegangan penonton dapat dipicu dengan menyulitkan penonton untuk mendapatkan kebutuhannya. Misalnya, penonton dapat dihalangi untuk mendapatkan informasi mengenai apa yang sedang atau akan terjadi. Selain itu, penonton juga dapat merasakan ketegangan ketika tidak mengetahui siapa yang akan memenangkan sebuah konflik. Tergantung jenis konfliknya, penonton bisa saja merasakan kegelisahan ketika berasumsi bahwa tokoh bisa saja memilih pilihan yang melanggar norma sosial pada umumnya. Kegelisahan ini membuat penonton ikut terlibat langsung pada adegan.

2.4. TEKNIK KAMERA UNTUK ADEGAN PERKELAHIAN

Dalam buku *Master Shots: 100 Advanced Camera Techniques to Get an Expensive Look on Your Low Budget Movie* (2009), Kenworthy menjelaskan mengenai penggunaan kamera untuk mendapatkan adegan yang diinginkan. Berikut merupakan beberapa teknik untuk menggambarkan adegan perkelahian dengan baik menurut Kenworthy:

1. *Long Lens Stunt*

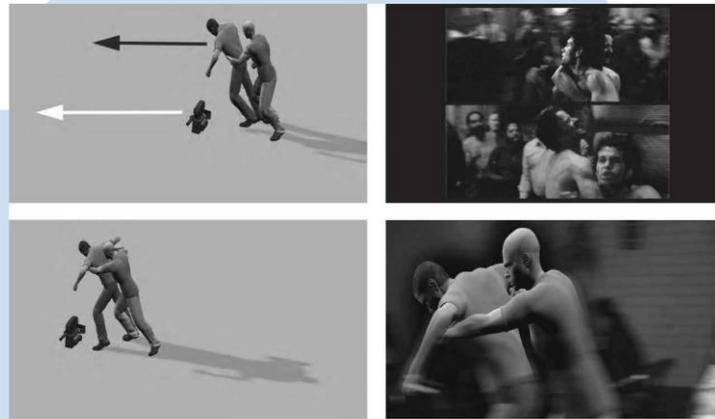
Pada dasarnya, *shot* ini dilakukan saat seorang aktor meninju wajah aktor di depannya ke arah berlawanan dari tangannya. Untuk *shot* ini, diperlukan pemilihan lensa yang tepat, yaitu *long lens*. Teknik ini dapat bekerja baik dalam framing yang sempit maupun luas. Adegan ini dapat menghalangi tangan aktor yang meninju sehingga meskipun tidak terjadi kontak secara fisik, kesan tertinju tetap didapatkan.

2. *Speed Punch*

Speed Punch dapat digunakan saat ingin menunjukkan satu tinjauan saja, namun penuh dengan makna. Teknik ini mirip dengan *Long Lens Stunt*, namun memiliki perbedaan pada pergerakan kamera. Pada teknik ini, kamera bergerak

ke arah dampak pada saat pukulan sudah dilakukan. Dengan begitu, kamera terasa seperti terkena dampak dari pukulan dan pukulan akan terasa kuat.

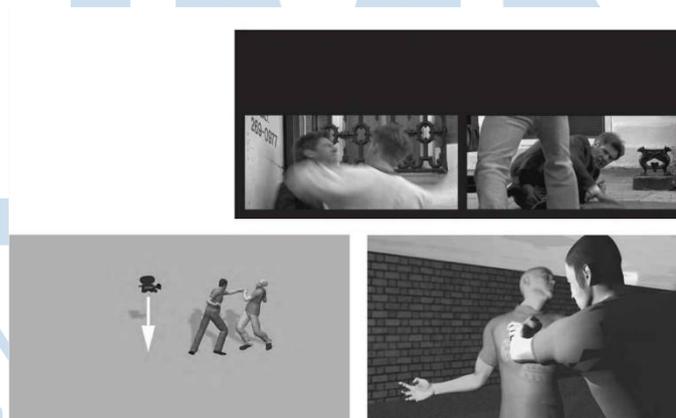
3. *Matching Motion*



Gambar 2.20. *Matching Motion*
(Kenworthy, 2011)

Ketika *filmmaker* ingin penonton untuk fokus pada apa yang terjadi atau siapa yang sedang memenangkan sebuah perkelahian di film, penonton harus dapat merasa sedang berada dalam adegan tersebut. Teknik kamera ini dapat menjadi salah satu caranya. Dalam teknik ini, kamera mengikuti arah setiap pergerakan dari aktor. Ketika aktor berhenti atau terjatuh, kamera dapat berganti menjadi statis atau *pan* untuk menandakan berhentinya pergerakan.

4. *Knock Down*



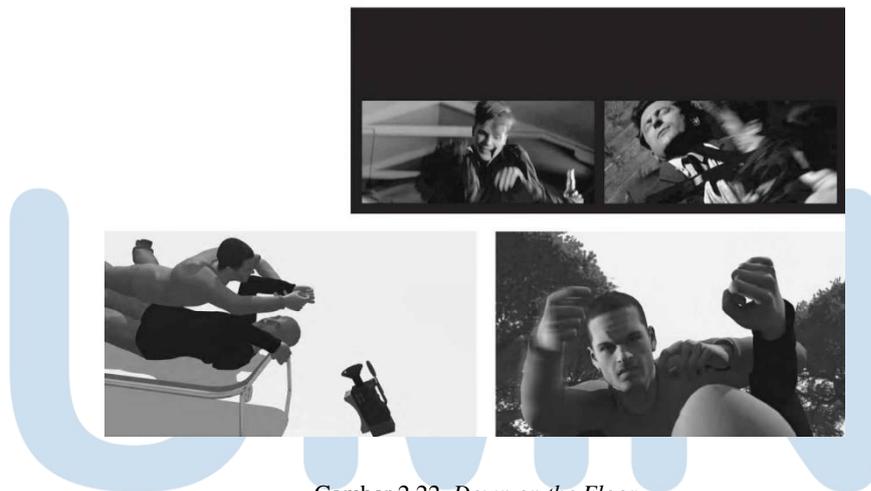
Gambar 2.21. *Knock Down*
(Kenworthy, 2011)

Momen saat seorang karakter jatuh menjadi bagian yang penting dari sebuah cerita karena hal tersebut menandakan keadaan yang buruk atau kekalahan bagi karakter tersebut. Menurut Kenworthy, adegan terjatuh dapat dilakukan dengan terlebih dahulu mengambil *shot eye-level* di mana aktor didorong hingga *off-screen*. *Shot* selanjutnya merupakan kamera yang seakan bergerak turun ke *eye-level* dari aktor yang sedang jatuh.

5. *Cutting for Impact*

Dalam perkelahian di sebuah film gerakan menendang dapat digunakan sepanjang adegan, terutama untuk membangun kekalahan. Karakter yang sedang menendang berada di atas, sementara yang sedang ditendang berada di bawah. Untuk menunjukkan kemenangan, *shot* untuk karakter yang sedang menendang diambil dari bawah, dan terlihat menendang sesuatu di luar kamera. Pada *shot* kedua, korban berbaring memperlihatkan punggung pada kamera, dan bergerak seakan sedang atau sudah ditendang.

6. *Down on the Floor*



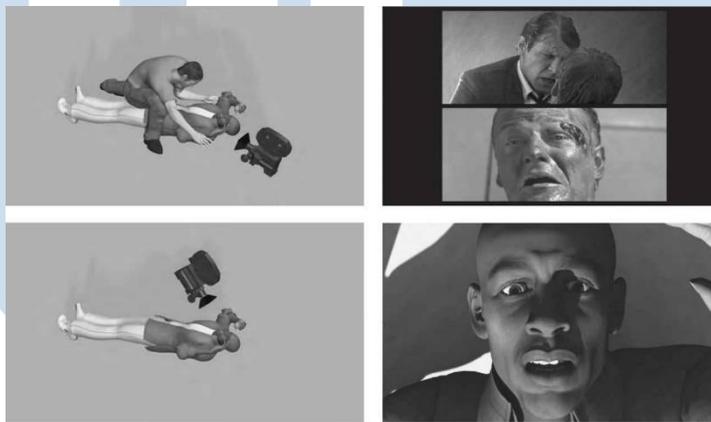
Gambar 2.22. *Down on the Floor*
(Kenworthy, 2011)

Sesuai dengan realita, adegan perkelahian biasa berakhir dengan satu orang yang kalah terjatuh ke lantai. Ketika hal tersebut terjadi, dapat terlihat adanya ketimpangan kekuasaan. *Shot* pertama dapat berupa *over-the-shoulder* dari atas yang menunjukkan karakter yang kalah. Sementara *shot* selanjutnya dapat diambil dari lantai untuk menunjukkan karakter lainnya.

7. *Off-Screen Violence*

Kenworthy menjelaskan teknik ini untuk *filmmaker* yang ingin menggambarkan adegan kekerasan yang krusial bagi cerita, namun tidak ingin menampilkan darah atau penganiayaan. Kamera dapat diatur untuk memperlihatkan aktor dari pinggang ke atas, dan aktor dapat diperlihatkan sedang memukul sesuatu yang *off-screen* berulang kali. Cara ini dapat bekerja lebih baik lagi jika korban dari serangan tersebut diperlihatkan terlebih dahulu.

8. *The Moment of Defeat*



Gambar 2.23. *The Moment of Defeat*
(Kenworthy, 2011)

Ketika sebuah perkelahian berakhir, penting untuk memperlihatkan pihak mana yang menang dan kalah. Keadaan bagi kedua karakter berbeda, sehingga pemilihan *lighting* dan lensa yang digunakan juga berbeda. Pertama, kedua aktor berada dalam *shot* yang diambil dari bawah. Ekspresi dari karakter yang menang dapat terbaca dengan jelas. Kemudian, *shot* diambil dari atas mengikuti *point of view* pemenang untuk mendapatkan ekspresi dari karakter yang kalah.

3. METODE PENCIPTAAN

Deskripsi Karya

Core Conflict merupakan judul dari karya animasi yang dibahas dalam penulisan ini. Pesan utama yang ingin disampaikan oleh Core Conflict adalah bagaimana orang-orang dapat memiliki pendapat yang bertolak belakang, namun bukan berarti