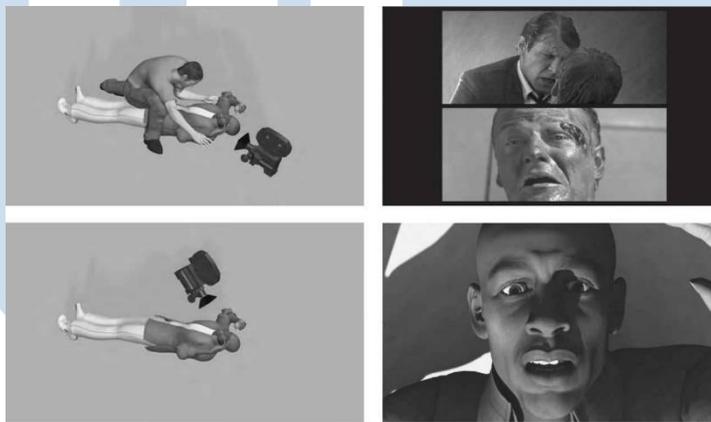


7. *Off-Screen Violence*

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

salah satunya merupakan pendapat yang salah. Sehingga, Core Conflict mengambil tema perbedaan dengan genre drama fantasi. Secara teknis Core Conflict menggunakan animasi dua dimensi pada keseluruhannya, termasuk dalam pembuatan *storyboard*.

Konsep Karya

Core Conflict bercerita tentang seorang *warrior* bernama Raksa dan *healer* bernama Kaliyan yang berteman baik, namun memiliki sifat yang bertolak belakang. Ketika desa tempat tinggal mereka mengalami bencana kekurangan kekuatan sihir, mereka berdua melakukan perjalanan untuk mencari Core of Life, benda yang dapat memulihkan kembali sihir di desa tersebut. Dalam perjalanan, mereka menyelamatkan Kiki, seekor makhluk hutan yang kemudian menuntun mereka untuk menemukan Core of Life sebagai tanda terima kasih. Namun, ketika mereka berhasil menemukan Core of Life, mereka menyadari bahwa seluruh alam di sekitarnya akan mengalami kerusakan jika benda tersebut diambil oleh mereka. Mereka mengalami perpecahan di mana Raksa bersikeras untuk tetap mengambil Core of Life tersebut, sementara Kaliyan berusaha menghalanginya. Raksa akhirnya pergi meninggalkan Kaliyan, penuh dengan kekecewaan.



Gambar 3.1-3.2. Desain Karakter Raksa dan Kaliyan
(Dokumentasi Pribadi, 2024)



Gambar 3.3. Desain *Background*
(Dokumentasi Pribadi, 2024)

Tahapan Kerja

1. Pra produksi:

a. Ide atau gagasan

Gagasan terbentuknya film *Core Conflict* bermula dari adanya pemikiran bahwa hubungan antagonis antara manusia tidak hanya muncul karena pihak yang baik melawan pihak yang jahat, tetapi juga perbedaan pendapat pada situasi sulit. Hal tersebut juga dapat dilihat pada kehidupan sehari-hari, di mana dalam sebuah kelompok dapat terdapat berbagai macam pemikiran yang berlawanan meski sama-sama bertujuan baik. Oleh karena itu, terbentuklah cerita antara Raksa dan Kaliyan, dua orang teman yang dekat dengan prinsip hidup yang berbeda. Raksa lebih memilih manusia dan orang kesayangan di sekitarnya, sementara Kaliyan lebih menyukai alam sekitar. Hal tersebut kemudian menyebabkan perpecahan antara mereka. Sehingga untuk menyampaikan pesan yang diinginkan, fokus cerita dari pencarian *core* beralih menjadi konflik di antara kedua karakter.

Pada perancangan ini penulis bertugas sebagai *shot designer*. Maka, pada tahapan selanjutnya penulis akan melakukan observasi pada karya-karya film dan animasi yang memiliki adegan perkelahian, perebutan benda, dan karakter yang didorong. Observasi ini nantinya akan digunakan sebagai inspirasi dalam perancangan *shot* tentang adegan perkelahian Raksa dan Kaliyan, perebutan *core*, dan Raksa yang terjatuh setelah didorong oleh Kaliyan. Film yang dijadikan referensi merupakan film yang menurut penulis telah dengan baik menggambarkan adegan perkelahian tersebut dan memunculkan ketegangan pada saat ditonton. Sehingga dengan adanya observasi, diharapkan bahwa adegan perkelahian yang dirancang dapat berhasil menyampaikan adegan tersebut juga.

b. Observasi

Secara keseluruhan, cerita *Core Conflict* mengambil inspirasi dari berbagai animasi pendek dengan cerita yang cenderung terkesan seperti potongan-potongan film panjang. Namun karena adegan perkelahian antara Raksa dan Kaliyan merupakan bagian yang sangat penting dalam penyampaian

pesan, dibutuhkan lebih banyak referensi *shot* yang dapat menggambarkan konflik antara kedua karakter dengan lebih baik. Film-film yang dijadikan referensi untuk adegan perkelahian tersebut adalah *Fuelled* (2021), dan *Avatar* (2009).

Pada film *Fuelled* (2021), adegan yang diambil merupakan adegan pada saat kedua karakter dalam film sedang memperebutkan sebuah jeriken berisi minyak. Film ini bercerita mengenai seorang ibu rumah tangga yang ingin membalas dendam kepada seorang perampok yang telah merenggut nyawa suaminya. Namun di tengah perjalanan, mobil yang ia kendarai kehabisan bensin, sehingga ia berniat untuk mencuri jeriken bensin. Karena ketahuan, terjadilah perebutan antara ibu rumah tangga tersebut dengan pemilik pom bensin.



Gambar 3.4-3.6. Referensi Adegan Perebutan
(*Fuelled*, 2021)

Adegan tersebut merupakan bagian di mana konflik semakin meningkat, sehingga beberapa *shot* dari adegan tersebut menjadi inspirasi adegan ketika Raksa dan Kaliyan sedang saling merebut Core of Life. Pada film tersebut, jenis *shot* dan pergerakan kamera mengarahkan penonton pada benda yang diperebutkan dan ke arah mana benda tersebut sedang ditarik. Hal tersebut utamanya dapat terlihat dari kamera yang bergerak mengikuti arah pergerakan benda. Selain itu, adegan terlihat lebih

menegangkan lagi karena menggunakan teknik *handheld* yang membuat *shot* terkesan lebih *shaky*.

Teknik *handheld* juga dapat terlihat pada film Avatar (2009), pada saat karakter Jake Sully dan Tsu'tey sedang bersitegang karena Jake dianggap telah merebut calon istrinya. Tsu'tey kemudian mendorong Jake hingga terjatuh. *Shot-shot* pada adegan tersebut merupakan bagian di mana emosi semakin meningkat, sehingga *shot-shot* tersebut dapat diimplementasikan ketika Kaliyan yang sedang marah mendorong Raksa hingga terjatuh. Hal tersebut sesuai dengan salah satu teknik kamera untuk adegan perkelahian yang disebut oleh Kenworthy, yaitu *Knock Down*. Salah satu teknik lain dari Kenworthy yang digunakan adalah *Matching Motion*. Kamera mengikuti arah pergerakan karakter, sehingga penonton ikut merasakan *impact* terdorong dan terjatuh.



Gambar 3.7-3.8. Referensi Adegan Mendorong
(Avatar, 2009)

c. Studi Pustaka

Pada penulisan ini teori utama yang digunakan merupakan sinematografi, terutama dalam perancangan *storyboard*. Teori ini menjadi teori utama karena merupakan dasar-dasar yang perlu dimengerti sebelum merancang *shot* untuk dapat memvisualisasi sebuah cerita. Perancangan *storyboard* dalam penulisan secara spesifik adalah untuk menggambarkan konflik dan perkelahian yang terjadi antara karakter. Sehingga, dibutuhkan teori yang menjelaskan mengenai konflik dan cara menggambarkan ketegangan dari perkelahian tersebut dalam film. Berikut merupakan daftar referensi dan teori-teori yang digunakan:

Tabel 3.1. Daftar Referensi

Judul	Penulis	Teori	Penggunaan
<i>Storyboarding Essentials: How to Translate Your Story to the Screen for Film, TV, and Other Media</i> (2013)	David Harland Rousseau dan Benjamin Reid Phillips	Sinematografi	Acuan untuk teknik perancangan <i>shot</i> pada media, terutama film. Teknik yang diambil berupa <i>type of shot, camera angle, dan camera movement.</i>
<i>Grammar of the Shot</i> (2018)	Christopher J. Bowen	Komposisi dan sinematografi	<ul style="list-style-type: none"> – Tambahan referensi untuk menjelaskan mengenai sinematografi, salah satunya penggunaan <i>handheld</i> kamera. – Penjelasan mengenai komposisi <i>shot</i> dan jenis-jenisnya.

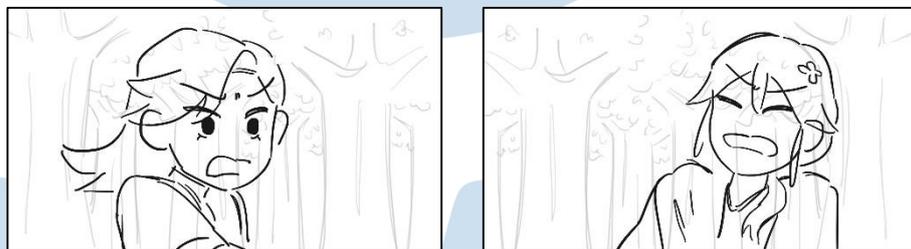
<i>The Filmmaker's Eye: Learning (and Breaking) the Rules of Cinematic Composition</i> (2011)	Gustavo Mercado	Komposisi dan sinematografi	<ul style="list-style-type: none"> – Tambahan referensi untuk menjelaskan mengenai sinematografi. – Tambahan Penjelasan mengenai komposisi <i>shot</i>.
<i>Teori Pengkajian Fiksi</i> (2017)	Burhan Nurgiyantoro	Konflik	Analisis pentingnya penggambaran konflik dan klimaks dalam film untuk dapat mendapatkan perhatian penonton.
<i>Rising Action that Grips Readers</i> (2023)	Jordan Kantey	Intensitas Konflik	Acuan mengenai cara untuk meningkatkan intensitas konflik.
<i>Film and Suspense</i> (2005)	Altan Loker	Ketegangan dalam film	Analisis mengenai cara membangkitkan ketegangan penonton.
<i>Master Shots: 100 Advanced Camera Techniques to Get and Expensive Look on your Low Budget Movie</i> (2011)	Christopher Kenworthy	Teknik kamera	Acuan untuk penggunaan teknik kamera dan kombinasi <i>shot</i> yang dapat membangun adegan perkelahian.

d. Eksperimen Bentuk dan Teknis

Dalam *storyboarding*, eksperimen dilakukan untuk melihat apakah rangkaian *shot* dalam mendapatkan *mood* yang diinginkan. Oleh karena itu, eksperimen yang dilakukan pada tahap *thumbnailing* atau sketsa awal dari *shot*. Khususnya untuk adegan perkelahian antara Raksa dan Kaliyan, terdapat beberapa kali revisi agar kesan menegangkan pada perkelahian tersebut semakin meningkat.



Gambar 3.9. *Shot* sebelum Revisi
(Dokumentasi Pribadi, 2024)

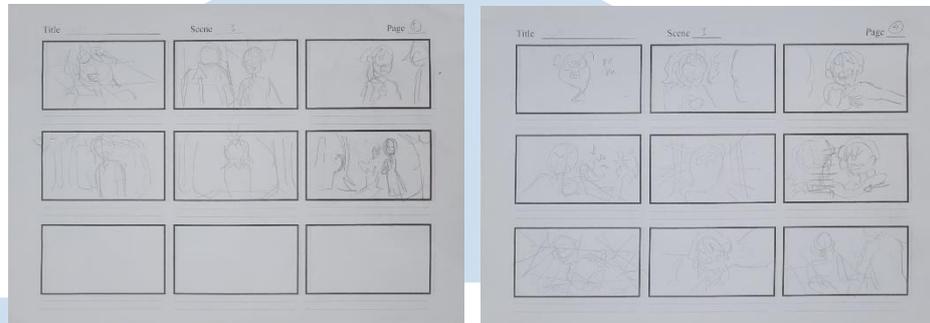


Gambar 3.10-3.11. *Shot* sesudah Revisi
(Dokumentasi Pribadi, 2024)

Pada percobaan pertama, perebutan *core* diambil secara *full shot*. *Shot* tersebut ternyata tidak dapat menggambarkan intensitas ketegangan yang diinginkan. Sehingga setelah melakukan riset lebih mendalam, *shot* tersebut diganti menjadi beberapa *shot close-up*, dan ditambahkan pergerakan kamera. Kemudian pada revisi selanjutnya, untuk mengeskalasi konflik, ditambahkan adegan Kaliyan mendorong Raksa hingga terjatuh. Pergantian dan penambahan *shot* tersebut dilakukan sesuai dengan teknik dan referensi yang telah dipelajari untuk dapat memaksimalkan intensitas konflik dalam film.

2. Produksi:

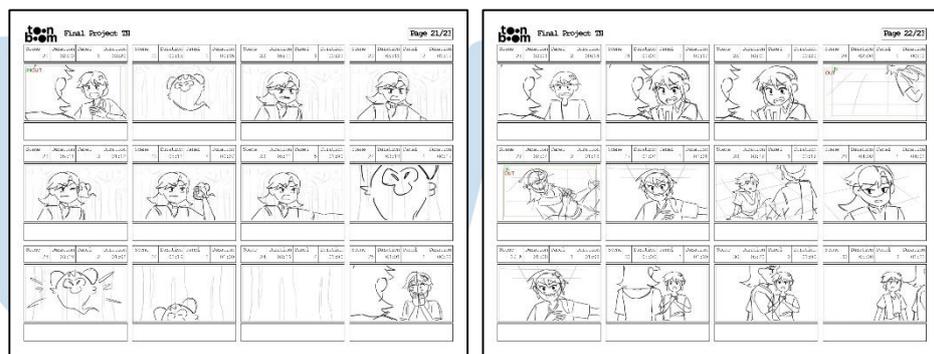
a. *Thumbnail*



Gambar 3.12-3.13. Contoh *Thumbnail Core Conflict* (Dokumentasi Pribadi, 2024)

Pada tahap *thumbnailing*, dibuat sketsa kasar dari adegan-adegan yang akan masuk ke film. *Thumbnail* dilakukan sebagai *brainstorm* untuk mencari kemungkinan *shot-shot* yang dapat digunakan. Oleh karena itu, karakter tidak terlalu mendetail. Pada *Core Conflict*, *thumbnail* digambar di kertas yang telah terbagi menjadi beberapa panel. Kertas tersebut kemudian akan di-*scan* agar dapat dilanjutkan secara digital. Karena adanya revisi, terdapat beberapa *thumbnail* untuk adegan perkelahian.

b. *Layout*



Gambar 3.14-3.15. Contoh *Layout Core Conflict* (Dokumentasi Pribadi, 2024)

Pada saat *layout*, gambar yang telah dibuat pada tahap *thumbnail* kemudian dimasukkan ke *software* Storyboard Pro. Kumpulan gambar tersebut dirapikan sesuai dengan karakter yang telah dibuat. Selain itu, *background* juga dapat ditambahkan untuk memperjelas posisi karakter

pada adegan tersebut. Dengan begitu, pada tahap ini dapat terlihat pose dan *angle* yang lebih jelas.

c. *Animatic*



Gambar 3.16. *Animatic Storyboard Core Conflict*
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Setelah menyelesaikan *thumbnail* dan *layout*, *storyboard* kemudian diteruskan menjadi *animatic storyboard*. Pada *animatic storyboard*, ditambahkan pose-pose agar pergerakan karakter terlihat. Selain itu, digunakan juga pergerakan kamera menggunakan *camera tool* pada *software* Storyboard Pro. Dari *Animatic storyboard* dapat terlihat apakah *mood* adegan berhasil tersampaikan pada penonton. Penulis juga menambahkan *dummy audio* sebagai perkiraan durasi berbicara dari karakter. Berdasarkan *animatic storyboard*, terlihat perkiraan durasi untuk keseluruhan Core Conflict, yaitu kurang lebih 5 menit 30 detik.

3. Pascaproduksi:

Setelah *animatic* selesai diproduksi, keduanya diserahkan pada tim-tim yang akan melakukan produksi, yaitu *background artist*, *key animator* dan *inbetween artist*. *Shot* yang terdapat pada *storyboard* akan dimasukkan ke dalam tabel produksi animasi untuk dapat melacak kemajuan dari masing-masing tim. Tim produksi akan membuat *background* dan animasi berdasarkan gerakan ekspresi dari *storyboard*. Selain itu, *animatic* juga dapat diserahkan kepada tim *sound* untuk dapat mempersiapkan efek suara yang akan digunakan.