

Pada penempatan Raksa dan Kaliyan dalam *shot* 30, komponen yang perlu diperhatikan merupakan komposisi *the rule of thirds*. Jika dilihat pada gambar 4.14, Wajah Raksa ditempatkan pada titik kiri atas sebagai salah satu titik strategis untuk penempatan objek pada komposisi ini. Penempatan Raksa pada posisi itu dilakukan karena ekspresi dan kata-kata Raksa masih menjadi fokus pada *shot* ini. Sementara itu, Kaliyan tidak mengambil salah satu titik, namun tubuhnya menutupi sepertiga *frame* untuk mempersempit ruang Raksa. Penempatan tersebut semakin menekankan *power dynamic* yang terbentuk di antara mereka.

Pada *shot* 28 hingga *shot* 30, tidak ada pergerakan kamera yang ditambahkan karena intensitas konflik yang sudah menurun. Pada *shot* ini, Penonton tidak perlu lagi merasakan ketegangan akan siapa yang menang atau kalah karena secara emosional sudah terbentuk pada ketiga *shot* ini. Sehingga, fokus penonton diarahkan pada emosi, ekspresi, dan kata-kata yang diutarakan pada saat klimaks telah berlalu. Pergerakan pada layar dibuat seminim mungkin agar penonton dapat fokus juga pada audio. Maka dari itu, aksi karakter dibuat lebih sedikit dan tidak ada pergerakan kamera yang ditambahkan.

Berikut merupakan hasil *shot* 28-30 dalam animasi:



Gambar 4.18. Hasil *Shot* 28-30
(Dokumentasi Pribadi, 2024)

5. KESIMPULAN

Pada film animasi *Core Conflict*, klimaks terdapat pada adegan perkelahian dan perebutan *Core of Life* antara tokoh Raksa dan Kaliyan. Momen tersebut merupakan bagian di mana intensitas konflik perlu dibangun hingga mencapai puncaknya. Meningkatnya intensitas konflik dapat dilihat dari adanya rintangan yang semakin bertambah bagi Raksa dan Kaliyan untuk mendapatkan *Core of Life* tersebut. Aksi dan reaksi yang dilakukan oleh kedua karakter juga memicu emosi

yang semakin meningkat pada satu sama lain. Dalam Core Conflict sendiri, adegan di mana intensitas konflik tersebut meningkat menjadi inti cerita di mana pesan mengenai perbedaan antar individu dapat tersampaikan. Terdapat beberapa aspek yang dapat mendukung hal tersebut, yaitu *type of shot*, *camera angle*, komposisi, dan pergerakan kamera. Beberapa teknik kamera juga dapat digunakan untuk menunjang adegan perkelahian agar penonton dapat ikut merasakan ketegangannya.

Pada adegan klimaks Core Conflict, *type of shot* yang digunakan merupakan *close-up*, *medium shot*, *medium close-up*, dan *over-the-shoulder* untuk dapat menangkap interaksi dan ekspresi karakter. *Camera angle* yang digunakan merupakan *shot eye level* ketika kedudukan Raksa dan Kaliyan dalam hubungan masih sama, sementara *high* dan *low angle* digunakan ketika salah satu pihak telah menang. Angle yang dipilih tetap memerhatikan komposisi seperti *headroom*, *look room*, *180° rule*, *screen direction*, dan *rule of thirds*. Teknik kamera yang dapat digunakan untuk adegan perkelahian merupakan *matching motion*, *knock down*, *down on the floor*, dan *the moment of defeat*. Mengikuti teknik tersebut, pergerakan kamera yang digunakan kebanyakan merupakan *panning*. Teknik *handheld* juga dapat membantu membangun ketegangan dalam adegan perkelahian.

Kendala yang ditemukan dalam perancangan *shot* ini adalah adanya sedikit ketidaksesuaian antara rancangan *shot* 28 dan hasil akhirnya pada animasi. Hal tersebut dikarenakan *angle* dan animasi karakter masih bisa lebih diselaraskan agar *low angle* dapat terlihat lebih jelas. Selain itu, dalam merancang *shot*, penulis menyarankan kepada *shot designer* lain untuk dapat mengerti aspek-aspek dasar sinematografi dan mencari sebanyak-banyaknya referensi sebelum memulai pembuatan *storyboard*. Dengan begitu, dapat terlihat rancangan *shot* seperti apa yang dapat menggambarkan *mood* yang diinginkan. *Shot designer* juga dapat membuat beberapa alternatif *shot* sebagai perbandingan untuk mendapatkan pilihan yang terbaik.