

atau pergerakan kamera dan sudut kamera pada subjek mempengaruhi informasi yang diberikan kepada penonton pada visual tersebut. Salah satu penggunaan *angle* yang populer adalah *dutch angle* (Bowen & Thompson, 2013, hlm. 45).

2.4.1. Dutch Angle

Menurut Mercado (2011), *dutch angle* atau *canted shot* adalah salah satu teknik komposisi yang menempatkan kamera dalam posisi miring. Hal ini menyebabkan komposisi membentuk garis horizontal atau vertikal yang melintang secara diagonal. Garis diagonal tersebut mengakibatkan ketidakseimbangan dan disorientasi yang dapat menimbulkan perasaan tegang, bingung, atau psikosis dari ketidakseimbangan atau disorientasi tersebut. *Dutch angle* hanya digunakan satu atau beberapa kali dalam satu karya untuk menetapkan kegunaannya sebagai kontras dengan *shot* biasa (hlm. 101).

2.5. KETEGANGAN

Menurut Lenhe dan Koelsch (2015), ketegangan muncul berdasarkan konteks yang diberikan atau dialami penonton yang mempengaruhi emosi manusia. Pengalaman afektif tersebut berkontribusi pada emosi negatif manusia seperti ketakutan, kekhawatiran, kesusahan. Ketegangan seringkali dihubungkan dengan konflik, disonansi, dan/atau ketidakstabilan yang dapat memunculkan rasa rindu kepada keadaan yang lebih stabil atau mudah dimengerti. Penulis dan sutradara menggunakan ketegangan melalui menempatkan protagonis ke dalam konflik. Ketegangan tersebut mendorong penonton untuk melihat konflik, disonansi, dan/atau ketidakstabilan dalam naratif untuk terselesaikan (hlm. 1-4).

3. METODE PENCIPTAAN

Deskripsi Karya

Triloka Island adalah film animasi pendek yang diproduksi oleh Quarted yang menggunakan teknik animasi dua dimensi. Film ini berdurasi sekitar enam menit dan bergenre *magical realism* dan *thriller* dengan tema mitologi supernatural budaya Bali. *Triloka Island* menceritakan tentang David yang mengikuti ibunya

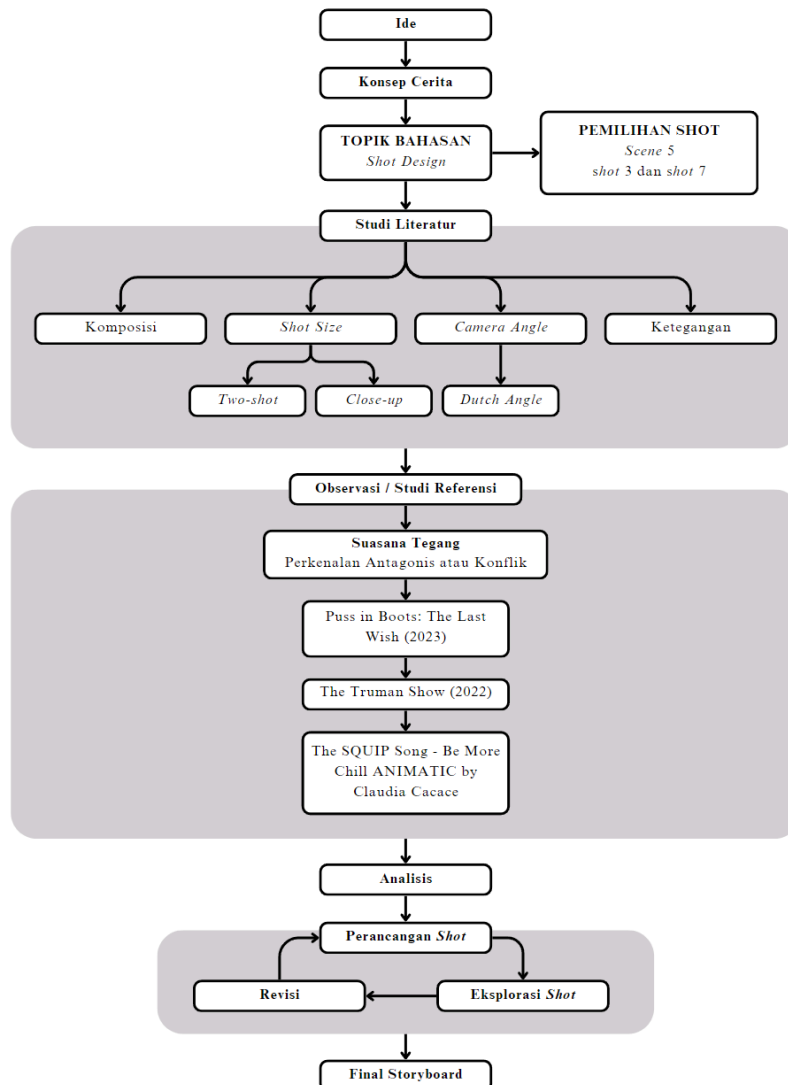
dalam pekerjaannya ke Pulau Triloka, pulau fiktif yang terinspirasi dari Nusa Penida. Ketika merasa lapar, David memakan persembahan yang ada di canang yang ia temukan. Hal ini menyebabkan Rangda, ratu iblis dari mitologi Bali, untuk mengincar David dan memancingnya ke dalam guanya.

Konsep Karya

Budaya Bali menjadi konsep utama dalam film *Triloka Island* melalui karakter Barong dan Rangda. Pertarungan Barong dan Rangda dinyatakan sebagai pertarungan antara baik dan jahat untuk mempertahankan keseimbangan dalam mitologi Bali. Barong adalah pemimpin dari simbol kebaikan dalam mitologi Bali dengan wujud singa raksasa yang melindungi masyarakat Bali dari kejahatan. Melainkan Rangda adalah ratu iblis dan para leak dengan wujud raksasa dengan rambut panjang berwarna putih dengan kuku-kuku dan lidah yang panjang (Nadya & Chiktra, 2021, hlm. 86-88).

Triloka Island menggunakan teknik animasi 2D *frame by frame*. Visual pada film tersebut terinspirasi dari animasi Jepang yang sering menggunakan *cell shading*, serta *environment design* yang menggunakan teknik *rendering* atau lukisan. Film *Triloka Island* juga mengutamakan visual dalam membedakan dimensi normal dengan dimensi Rangda melalui Gua Rangda yang menggunakan warna hitam putih yang terinspirasi dari *style* komik Jepang.

Tahapan Kerja



Gambar 3.1. Skema perancangan *shot* *Triloka Island*
(Dokumentasi Pribadi, 2024)

1. Pra produksi:

a. Ide atau gagasan

Pra produksi dimulai dengan diskusi antar anggota Quarted. Quarted memutuskan untuk mengangkat masalah wisatawan yang tidak menghormati budaya Bali sebagai gagasan utama pada film. Selain itu, Quarted memilih tema mitologi supernatural budaya Bali dengan menggunakan makhluk-makhluk mitologi Bali, yaitu Barong dan

Rangda. Film animasi 2D ini berlaku sebagai teguran kepada masalah yang sedang terjadi di Bali melalui karakter David yang dihadapkan Rangda setelah tidak menghormati budaya Bali di Pulau Triloka. Penulis kemudian mencari referensi dan melakukan eksplorasi untuk merancang *storyboard* berdasarkan naskah yang diberikan dan pesan yang ingin disampaikan.

b. Observasi

Penulis melakukan observasi melalui medium-medium yang dapat dijadikan referensi dalam menunjukkan suasana tegang. Medium-medium tersebut meliputi film, animasi, dan *animatic* yang menggunakan visual dua dimensi untuk memperkenalkan antagonis atau konflik dalam cerita. Penulis menggunakan film-film seperti *Puss in Boots: The Last Wish* (2023) dan *The Truman Show* (1998) sebagai acuan untuk perancangan *shot* dalam film. Selain itu, penulis juga menggunakan medium lain seperti video *The SQUIP Song - Be More Chill ANIMATIC* oleh Claudia Cacace melalui Youtube.



Gambar 3.2. Observasi *shot* pada film *The Truman Show* (1998)
(*The Truman Show*, 1998)

The Truman Show (1998) menceritakan tentang Truman, seorang penjual asuransi, yang tidak menyadari bahwa ia selama ini hidup di dalam sebuah acara realita TV. Ketika Truman menyadari ada yang tidak benar di dunianya yang seringkali terkesan sempurna, *camera angle shot* tersebut berubah menjadi miring. *Shot* tersebut menggunakan *dutch angle* yang mendukung Truman yang merasa janggal terhadap situasinya.

Berdasarkan tujuan *close-up shot* yang dijelaskan pada subbab 2.3.3., penggunaan *close-up* pada *shot* tersebut mendukung informasi yang ingin disampaikan film dengan mendorong simpati penonton kepada situasi Truman dengan menarik fokus pada ekspresinya.



Gambar 3.3. Perkenalan antagonis dalam film *Puss in Boots: The Last Wish* (2022)
(*Puss in Boots: The Last Wish*, 2022)

Film *Puss in Boots: The Last Wish* memiliki *shot* yang memperkenalkan tokoh antagonis, yaitu Death. Death datang ke dalam *scene* dengan wujud yang mendominasi dan mengancam. Suasana tegang pada *shot* ini ditunjukkan dengan posisi Death yang lebih berkuasa dibanding protagonis film, Puss in Boots. Perbedaan kekuatan dari kedua tokoh ini didukung oleh teknik *power dynamic two-shot* yang dijelaskan pada subbab 2.3.1.



Gambar 3.4. Perkenalan antagonis dalam video *The SQUIP Song - Be More Chill ANIMATIC*
(Dokumentasi Pribadi, 2024)

Penulis juga menemukan penerapan teknik *power dynamic two-shot* ketika melakukan observasi pada video *The SQUIP Song - Be More Chill ANIMATIC* oleh Claudia Cacace melalui Youtube. Lagu *The SQUIP Song* dari musikal *Be More Chill* adalah pengenalan awal antagonis musikal kepada tokoh utama, Jeremy, dan penonton oleh Rich.

Claudia Cacace menggunakan *power dynamic two-shot* pada *shot animatic* tersebut untuk menyampaikan kemisteriusan antagonis pada babak awal musikal dan kekuatannya untuk mengubah kepribadian seseorang.

c. Studi Pustaka

Penulis menggunakan teori komposisi sebagai teori utama dalam penelitian ini karena kegunaannya dalam merancang *shot-shot* yang ingin menyampaikan sebuah pesan atau cerita melalui visual. Teori tersebut membantu pertimbangan penulis dalam memilih teknik yang tepat dalam merancang *shot-shot* dalam *Triloka Island*. Berikut merupakan tabel yang menjabarkan teknik *shot size* dan *camera angle* berdasarkan jurnal dan buku yang digunakan penulis.

Tabel 3.1. Penjabaran teori komposisi

Teori		Penggunaan Teori	Penulis Buku/Jurnal
Teori Komposisi		Membangun komunikasi melalui teknik-teknik visual	1. Christopher J. Bowen dan Roy Thompson (2013) 2. Jimmy dan Christian Aditya (2021)
Tipe Shot		Merancang ukuran shot untuk memperlihatkan informasi dalam sebuah <i>frame</i>	1. Christopher J. Bowen dan Roy Thompson (2013) 2. Christine Lukmanto (2019) 3. Gustavo Mercado (2011) 4. Jennifer Van Sijll (2005)
	<i>Two-Shot</i>	Hubungan dua karakter/subjek	
	<i>Medium Shot</i>	Lingkungan dan perasaan karakter melalui ekspresi atau <i>body language</i>	
	<i>Close-Up Shot</i>	Perasaan melalui ekspresi karakter	
<i>Camera Angle</i>		Merancang sudut kamera sekitar subjek untuk menyampaikan pesan	Gustavo Mercado (2011)
	<i>Dutch Angle</i>	Suasana tegang melalui ketidakseimbangan dan disorientasi	

Selain teori-teori yang diaplikasikan dalam perancangan *shot* pada *storyboard Triloka Island*, penulis juga menggunakan teori ketegangan untuk menganalisis bagaimana manusia merasakan tegang. Penulis melakukan studi pustaka terhadap teori ketegangan menggunakan jurnal oleh Moritz Lehne dan Stefan Koelsch yang berjudul *Toward a general psychological model of tension and suspense* (2015). Jurnal ini menjelaskan ketegangan yang dialami manusia seringkali berhubungan dengan emosi negatif atau reaksi mereka terhadap ketidakstabilan dan/atau konflik.

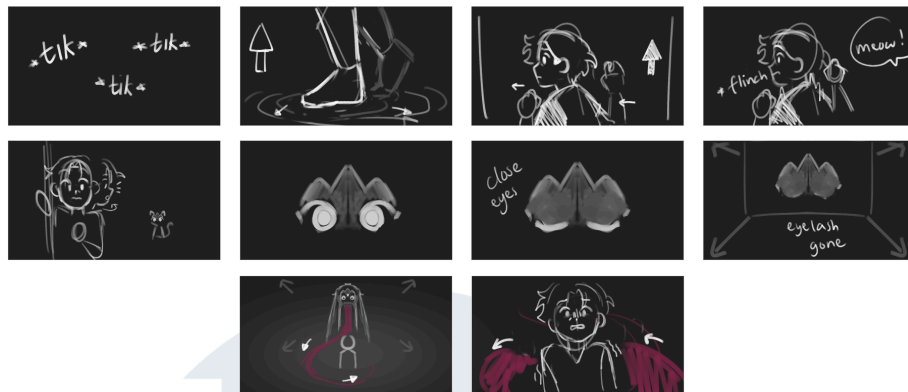
d. Eksplorasi Bentuk dan Teknis



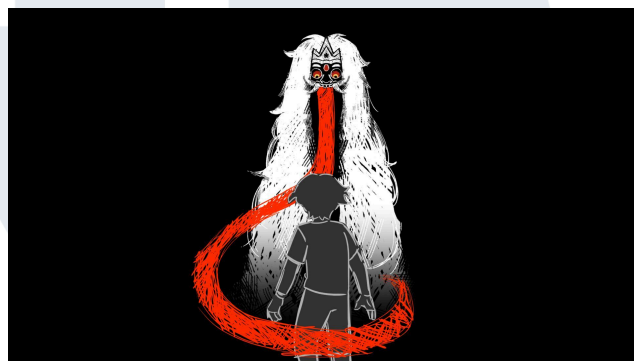
Gambar 3.5. Eksplorasi Scene 5

(Dokumentasi Pribadi, 2024)

Dalam proses eksperimen, penulis mengimplementasikan data-data yang didapatkan dari observasi dan studi pustaka. Beberapa *shot* dalam *storyboard* mengalami eksplorasi untuk melihat visual yang lebih cocok dalam menyampaikan pesan kepada penonton. Hal ini diutamakan pada *scene 5 shot 3* dan *shot 7* yang mengalami banyak eksplorasi dan revisi pada tahap produksi untuk menyampaikan suasana tegang yang dialami David ketika diincar Rangda. Penulis mengumpulkan referensi dan membuat sketsa-sketsa kasar yang dijadikan sebagai opsi-opsi.



Gambar 3.6. Sketsa scene 5
(Dokumentasi Pribadi, 2024)

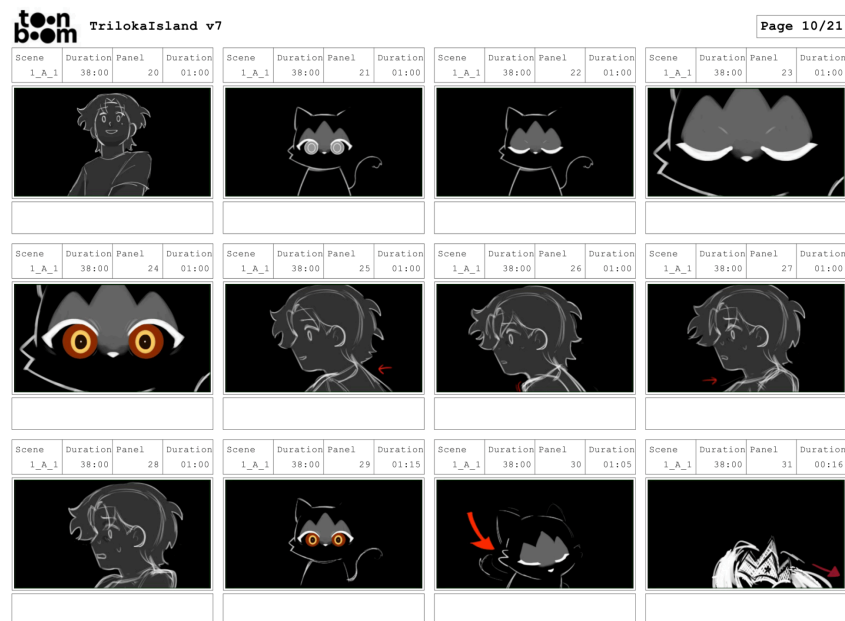


Gambar 3.7. Draft scene 5 shot 7
(Dokumentasi Pribadi, 2024)

2. Produksi:

Produksi *storyboard* dimulai dengan penulis mencatat poin-poin penting dari sebuah *scene* dan *shot* dalam naskah film. Poin-poin tersebut meliputi lokasi, waktu, lokasi karakter, dan pesan atau emosi yang ingin disampaikan kepada penonton. Penulis kemudian membuat sketsa-sketsa kasar untuk dibahas bersama anggota Quarted. Setelah persetujuan dari anggota-anggota, sketsa-sketsa tersebut dirapihkan lagi dan dimasukkan ke dalam aplikasi *Toon Boom Storyboard* dengan resolusi 1920 x 1080 pixel. Penulis juga menggunakan aplikasi *Clip Studio Paint* untuk beberapa panel *storyboard* yang kemudian dipindahkan ke dalam file *Toon Boom Harmony* dalam bentuk PNG. Selain itu, penulis menggunakan aplikasi *Blender* untuk membuat *modeling* yang akan dijadikan sebagai panduan dalam beberapa *environment* pada *storyboard*. Pada tahap produksi, *storyboard* mengalami delapan kali

revisi setelah mendapat masukan dari dosen pengajar, dosen pembimbing, dan anggota Quarted.



Gambar 3.8. Halaman storyboard Triloka Island
(Dokumentasi Pribadi, 2024)

3. Pascaproduksi:

Setelah *storyboard* disetujui oleh kelompok, file diserahkan kepada anggota yang akan membuatnya menjadi *animatic*. Pada tahap *animatic*, anggota tersebut menyesuaikan waktu dan kamera tiap panel pada *scene* dan *shot storyboard*. *Animatic* tersebut kemudian diberikan *voice acting*, *sound effects*, dan musik melalui aplikasi *Toon Boom Storyboard* dan *Adobe After Effects*. *Animator* dan *environment artist* menggunakan *animatic* sebagai acuan pada animasi dan *environment* pada film *Triloka Island*. Pada pascaproduksi, hasil animasi dan *background* akan kemudian masuk ke dalam tahap *compositing* oleh *editor* dengan aplikasi *Adobe After Effects*.