

Menurut Covert (2019), individu dengan *NPD* sering menggunakan *gaslighting* sebagai alat utama untuk mempertahankan kontrol dan kekuasaan dalam hubungan interpersonal. Teknik ini memungkinkan mereka untuk menyembunyikan perilaku penyalahgunaan dan menciptakan ketergantungan emosional pada korban. *Gaslighting* adalah bentuk manipulasi psikologis yang dilakukan secara halus namun konsisten, dengan tujuan membuat seseorang meragukan persepsi, ingatan, dan bahkan kewarasan dirinya sendiri (Sarkis, 2021).

3. METODE PENCIPTAAN

3.1. Deskripsi Karya

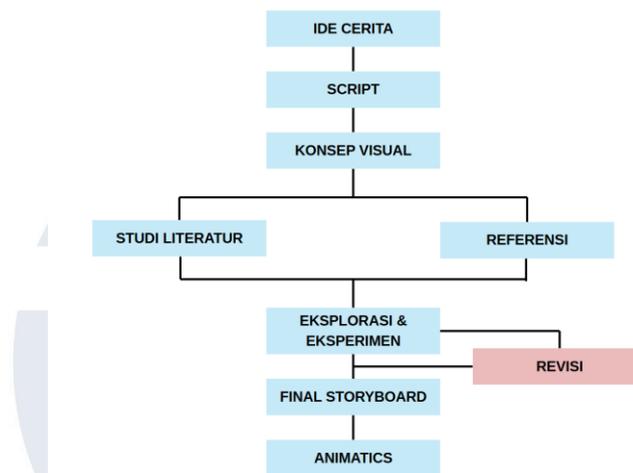
Look At Me! merupakan sebuah film animasi fiksi pendek berdurasi 2 menit 40 detik yang diproduksi oleh *production house* FAFIFU Animation. Menceritakan tentang seorang gadis yang bernama Aurora yang ingin memberikan hadiah kepada sahabatnya, Belle, tetapi Belle harus menebak apa hadiahnya melalui 3 petunjuk. Film ini memiliki genre *psychological thriller* dengan target audiens 13+. Pengerjaan film ini menggunakan teknik *frame by frame* dengan rasio aspek 16:9 menggunakan aplikasi Clip Studio Paint.

3.2. Konsep Karya

Film ini merupakan film animasi 2D dengan menggunakan teknik *frame by frame* dengan gabungan 24 *FPS* dan 8 *FPS*. Perbedaan fps ini digunakan untuk membedakan dunia imajinasi dan juga dunia asli dari tokoh utama. Pada dunia imajinasi menggunakan *FPS* yang lebih tinggi sehingga animasi terlihat lebih tidak kaku dan menarik. Sedangkan ketika cerita berpindah kepada dunia asli tokoh utama digunakan *FPS* yang lebih kecil yang menggambarkan keadaan tokoh yang tidak baik-baik saja. Animasi ini berfokus kepada detail *character act*, ekspresi dan gerakan dipadukan dengan *SFX* dan *VFX* yang menyesuaikan dengan adegan yang terjadi. Beberapa referensi film yang dipakai sebagai inspirasi animasi ini diantaranya *MV PINK BxxCH CLUB* (2021), *The Little Poet* (2023), *Birdsong* (2022) dan *One Piece Fan Letter* (2024).

3.3. Tahapan Kerja

Dalam pembuatan film animasi pendek *Look At Me!*, ada beberapa tahapan kerja yang dilakukan oleh penulis. Berikut adalah bagan tahapan kerja yang dilakukan oleh penulis:



Gambar 3.1 Bagan tahapan kerja
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

3.3.1. Pra produksi

a. Ide atau gagasan

Ide awal terbentuknya film animasi pendek *Look at Me!* bermula dari munculnya pemikiran sederhana yang sering kali terlintas dalam kehidupan sehari-hari. Ketika melihat seseorang terlihat bahagia, sukses, dan tanpa beban orang seringkali melihat mereka seperti tidak memiliki masalah dalam hidupnya. Banyak individu menyimpan beban psikologis, luka emosional, maupun permasalahan fisik yang tidak terlihat secara langsung. Di balik penampilan yang tampak sempurna, tersembunyi sisi kehidupan yang gelap dan disengaja untuk tidak ditampilkan kepada dunia luar.

b. Observasi

Dalam pembuatan film animasi ini, penulis mengumpulkan dan mengamati beberapa referensi film. Dalam skrip animasi *Look at Me!* starlight seringkali mengajak bicara penonton dan *breaking the fourth wall*.

Penulis melakukan observasi kepada beberapa animasi yang menggunakan teknik *breaking the fourth wall*, 2 diantaranya adalah *scene* terakhir dari film animasi *Mickey's Amateurs* (1937) dan serial film animasi *Kaguya-sama: Love is War* (2019). Dalam *scene* terakhir film animasi *Mickey's Amateurs*, terlihat Donald yang berusaha melepaskan dirinya dan mendorong untuk membuka *iris-out* yang secara tiba-tiba menutup di lehernya.



Gambar 3.2 Referensi 1 *shot* 2
(Sumber: *Mickey's Amateurs* (1937))

Selain penulis juga mengambil referensi dari salah satu *scene* dari serial film animasi *Kaguya-sama: Love is War* (2019) yang terdapat teknik *breaking the fourth wall*. Dalam *scene* ini Kaguya terlihat seperti keluar dari tembok kertas untuk keluar dari *scene* tersebut dan menanggapi perkataan narator. Penulis menggunakan kedua *scene* film tersebut untuk menjadi referensi teknik *breaking the fourth wall* untuk *shot* 2 animasi *Look At Me!*.



Gambar 3.3 Referensi 2 shot 2

(Sumber: *Kaguya-Sama: Love Is War S1 Ep1* (2019))

Pada film *Titanic* (2012) terdapat *scene* dimana Rose ingin melompat dari atas kapal. *Scene* ini menggunakan *high angle* yang fokus kepada satu subjek yang berada di tengah dan juga dapat memperlihatkan keadaan sekelilingnya Rose. *Scene* ini digunakan oleh penulis sebagai referensi pengambilan gambar *high angle* yang memberikan kesan tokoh terlihat lemah.

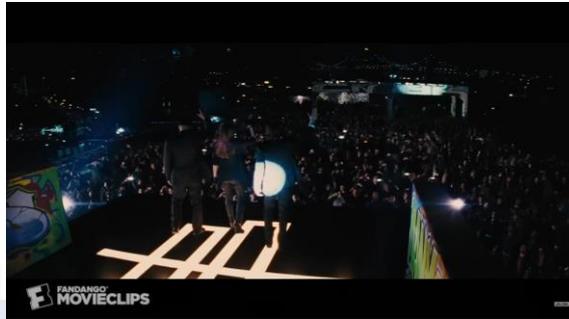


Gambar 3.4 Referensi shot 4

(Sumber: *TITANIC* (2012))

Film *Now You See Me* (2013) juga menjadi referensi untuk shot 4. Dalam film ini terdapat *scene* dimana ketiga tokoh menjadi pusat perhatian dari penonton yang ada di depannya. Pengambilan gambar dari belakang tokoh utama dengan menggunakan *wide shot* memberikan kesan bahwa seluruh perhatian diberikan sepenuhnya kepada tokoh utama yang berada di

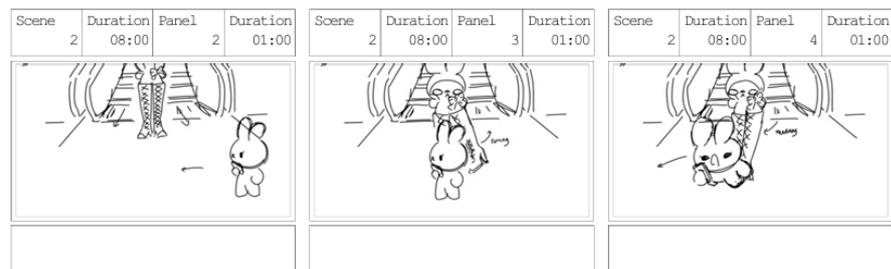
atas panggung. *Scene* ini digunakan penulis sebagai referensi untuk memperlihatkan keadaan sekeliling Starlight yang berfokus kepada dirinya.



Gambar 3.5 Referensi *shot* 4
(Sumber: *Now You See Me* (2013))

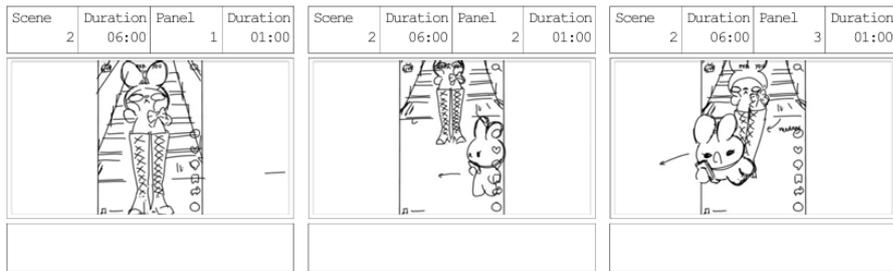
c. Eksplorasi Bentuk dan Teknis

Dalam proses perancangan *storyboard*, banyak dilakukan eksplorasi bentuk dan teknis *shot* agar semua pesan dan mood cerita yang sudah ada dapat tersampaikan dengan baik. Eksplorasi ini dilakukan pada tahap sketsa *storyboard*.



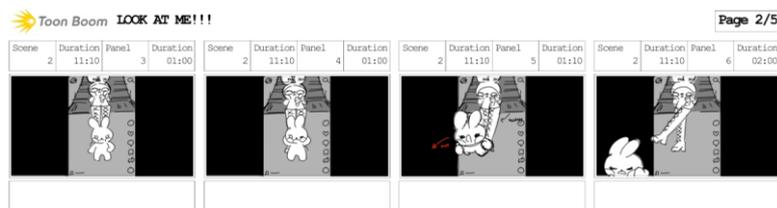
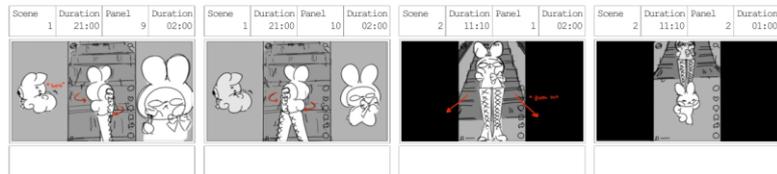
Gambar 3.6 Sketsa pertama *shot* 2
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Pada sketsa awal *shot* 2, penulis melihat bahwa *shot* ini terlihat terlalu luas, kosong dan kurang menarik. Selain itu dikarenakan *shot* sebelumnya menggunakan aspek rasio yang berbeda dengan *shot* ini, kontinuitas dari kedua *shot* tersebut tidak terlihat.



Gambar 3.7 Sketsa kedua *shot* 2
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

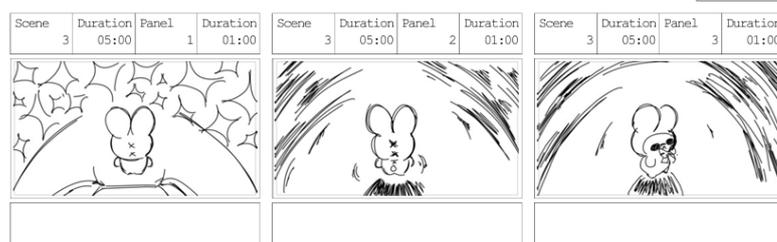
Setelah beberapa riset yang lebih mendalam agar *shot* ini dapat terlihat lebih menarik, penulis menggunakan teknik *4th wall breaking*. Teknik ini dapat dilihat ketika kelinci yang berada di depan tokoh utama, Starlight, ditendang keluar dari layar. Namun, setelah berdiskusi lagi, karakteristik dari tokoh utama sebagai narsistik tersebut kurang tersampaikan. Revisi selanjutnya, penulis menggabungkan semua masukan dan studi literatur sehingga *shot* ini terlihat lebih menarik dan karakteristik dari tokoh utama pun dapat terlihat.



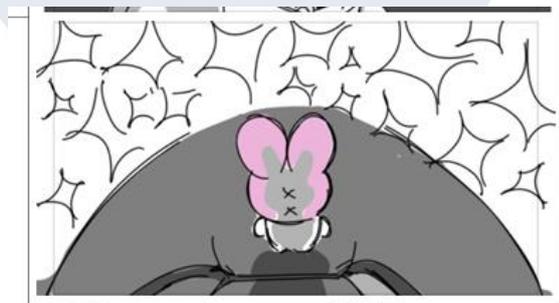
Gambar 3.8 Final *shot* 2
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Sketsa awal *shot* 4, tokoh utama, Starlight, terlihat membelakangi kamera dengan posisi kamera yang tinggi dan memperlihatkan Starlight menoleh ke arah penonton. Setelah diskusi dan revisi lebih lanjut, Starlight

hanya terlihat dari belakang dan tidak menoleh ke arah penonton agar sifat ketidakpedulian terhadap orang lain dan hanya fokus kepada pujian yang ada di depannya tersebut dapat lebih terlihat. *High angle* dipakai untuk memperlihatkan kesan tokoh yang terlihat lemah, meskipun sifat asli dari tokoh tersebut tidak lemah. Ini digunakan untuk manipulasi perspektif penonton terhadap tokoh tersebut.



Gambar 3.9 Sketsa pertama *shot* 4
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

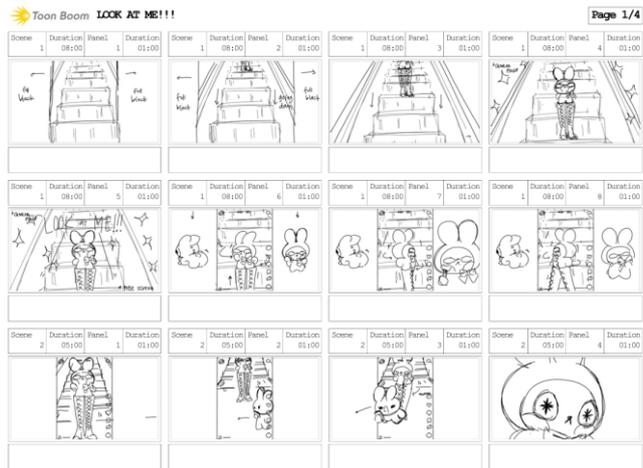


Gambar 3.10 Final *shot* 4
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

3.3.2. Produksi

a. Sketsa *Storyboard*

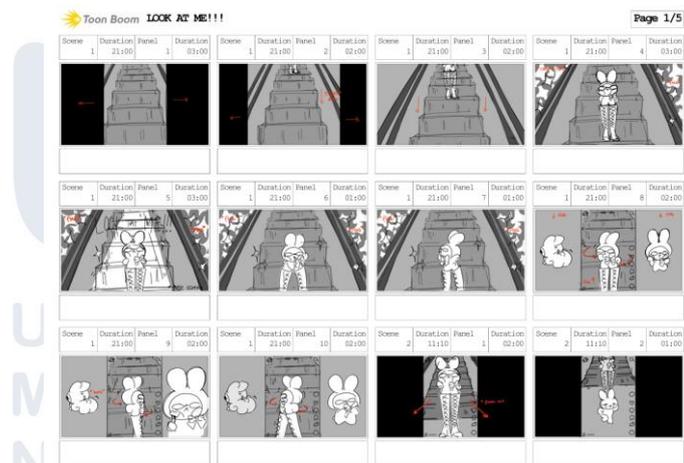
Dari *script* yang telah ada, rancangan *storyboard* dimulai dengan sketsa dengan berdasarkan desain tokoh dan juga desain *environment* yang telah dibuat sebelumnya. Sketsa *storyboard* ini dibuat dengan menggabungkan studi literatur dengan beberapa referensi film yang telah didapatkan.



Gambar 3.11 Sketsa storyboard
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

b. *Shading dan Depth*

Setelah sketsa selesai dilanjutkan untuk memberikan *shading* dan juga *depth*. Ini dilakukan untuk menunjukkan bentuk dan volume objek atau tokoh dan arah cahaya, sehingga visual yang ditampilkan menjadi lebih jelas dan mudah dipahami.

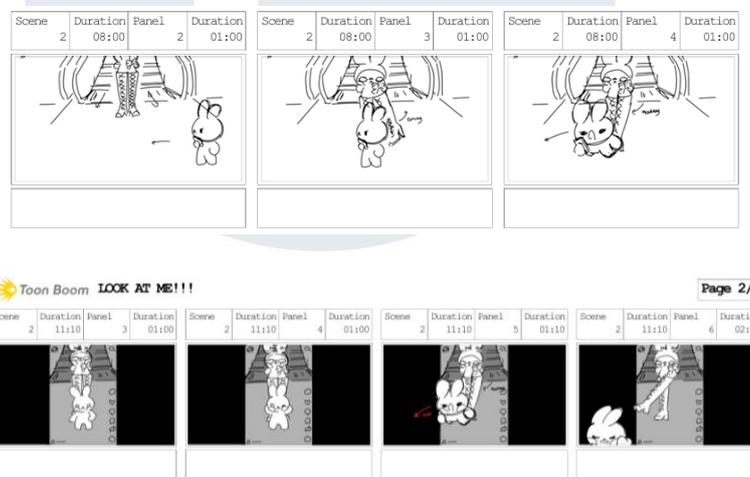


Gambar 3.12 Storyboard dengan shading
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

c. Revisi dan Finalisasi *Storyboard*

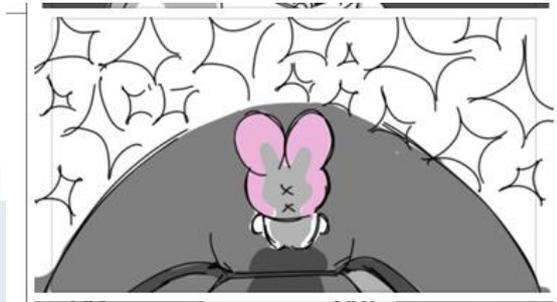
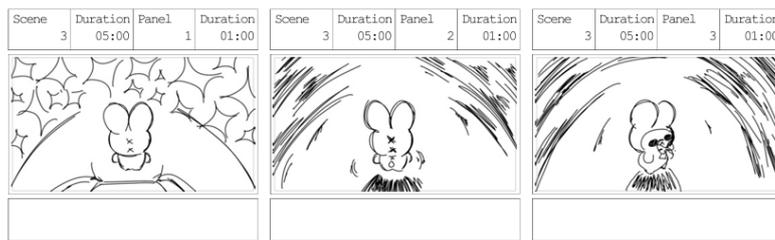
Beberapa *shot* seperti *shot 2* beberapa kali direvisi agar *shot* tersebut dapat diperbaiki dan disempurnakan berdasarkan masukan dan evaluasi yang telah dibelikan. Setelah semua revisi selesai *storyboard* difinalisasikan.

Pada awalnya, *shot 2* dinilai terlalu luas, kosong, dan kurang menarik, serta tidak selaras dengan *shot* sebelumnya akibat perbedaan aspek rasio dan sifat narsistik tokoh utama belum terlihat. Untuk mengatasi hal ini, *shot 2* direvisi dengan mencoba menerapkan menerapkan teknik *breaking the fourth wall* dan menggabungkan berbagai masukan dan referensi literatur agar *shot* menjadi lebih menarik dan karakter tokoh utama lebih menonjol.



Gambar 3.13 - 3.14 Perbandingan sketsa awal dan revisi *shot 2*
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Pada sketsa awal *shot 4*, Starlight ditampilkan menoleh ke arah penonton dengan kamera *high-angle* dari belakang. Namun setelah revisi, ia hanya terlihat dari belakang tanpa menoleh, agar sifat acuh tak acuh dan fokusnya pada pujian di depannya lebih tersampaikan.



Gambar 3.15 - 3.16 Perbandingan sketsa awal dan revisi *shot* 4
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

d. Animatic

Setelah semua revisi selesai dan semua *shot* telah difinalisasi, *storyboard* yang telah jadi dibuat menjadi animatic. Pada animatic ini *storyboard* yang ada diberi tambahan edit dan juga musik agar penulis dapat memvisualisasikan alur cerita secara menyeluruh, mengatur tempo serta durasi setiap adegan. *Shot* 2 memiliki durasi 9 detik dengan pergerakan kamera zoom out. *Shot* 4 memiliki durasi 10 detik dengan pergerakan kamera match cut.



Gambar 3.17 *Animatics*
(Sumber: Dokumentasi pribadi)