

mencapai suatu persetujuan dalam menutupi permasalahan dengan memberi Solusi atau lewat penahanan konflik untuk meredakan reaksi antar pihak.

Suatu konflik interpersonal memiliki berbagai faktor dan dengan pengalaman yang berbeda. Menurut teori Piaget dalam sifat kognitif anak – anak berumur 2 – 11 tahun, mereka mulai mengeksplorasi operasional mental diri sendiri berdasarkan benda dan kejadian yang diamatinya. Fase tersebut dinamakan *pre-operational stage* dan *concrete operational stage*, dimana salah 1 karakteristik pokok adalah egosentrisme dari kepercayaan seorang anak itu terhadap pemikiran dan logikanya (Pakpahan & Saragih, 2022). Dengan sifat anak – anak yang cenderung mementingkan diri sendiri, tensi dapat terbangun realita bertentang dengannya. Anak – anak yang memiliki pemikiran bertentangan akan mengadu 1 sama lain mempercayai logika mereka lebih tepat dari lawannya hingga memunculkan konflik antar relasi mereka. Sebaliknya, ketika pemikiran mereka berhasil ditantang oleh realita atau logika yang lebih tepat, anak tersebut juga akan mengalami ketegangan psikologis yang memicu konflik akan diri sendiri.

3. METODE PENCIPTAAN

3.1. METODE DAN TEKNIK PENGUMPULAN DATA

Metode penciptaan yang digunakan dalam penelitian ini merupakan kualitatif dan pengumpulan data berupa observasi. Topik konflik dipelajari dari karya – karya film yang ada, mengambil data mengenai komposisi dari *shot* yang terdapat dalam film dalam konteks yang seiring sebagai landasan teori. Karya film yang telah dibuat sebelumnya juga digunakan sebagai acuan pembandingan berdasarkan keterkaitannya atas teori yang telah dipelajari. Data tersebut digunakan, juga, untuk memperjelaskan perancangan komposisi dalam *shot – shot* terpilih sebagai subyek penelitian.

3.2. OBJEK PENCIPTAAN

Gitu Doang? merupakan sebuah film pendek hybrid dengan genre komedi dan slice-of-life. Film *Gitu doang?* memiliki tema perpaduan nasib antar kedua teman yang membangun konflik kepada relasi mereka. Film ini Berdurasi 10 menit, dengan peringkat usia *all-ages*, serta mengandung cerita orisinal. Aspek rasio yang digunakan dalam film merupakan 16:9, dan animasi yang muncul dalam adegan hybrid berupa animasi *hand-drawn* 2 dimensi dalam 24fps. Secara teknis, film ini menggunakan aplikasi Adobe Premiere Pro, Adobe After Effects, serta Adobe Photoshop untuk proses editing hasil rekaman. Animasi yang terdapat dalam film dianimasikan menggunakan aplikasi Toonboom Harmony, yang dimasukkan dan diedit dalam Adobe After Effects.

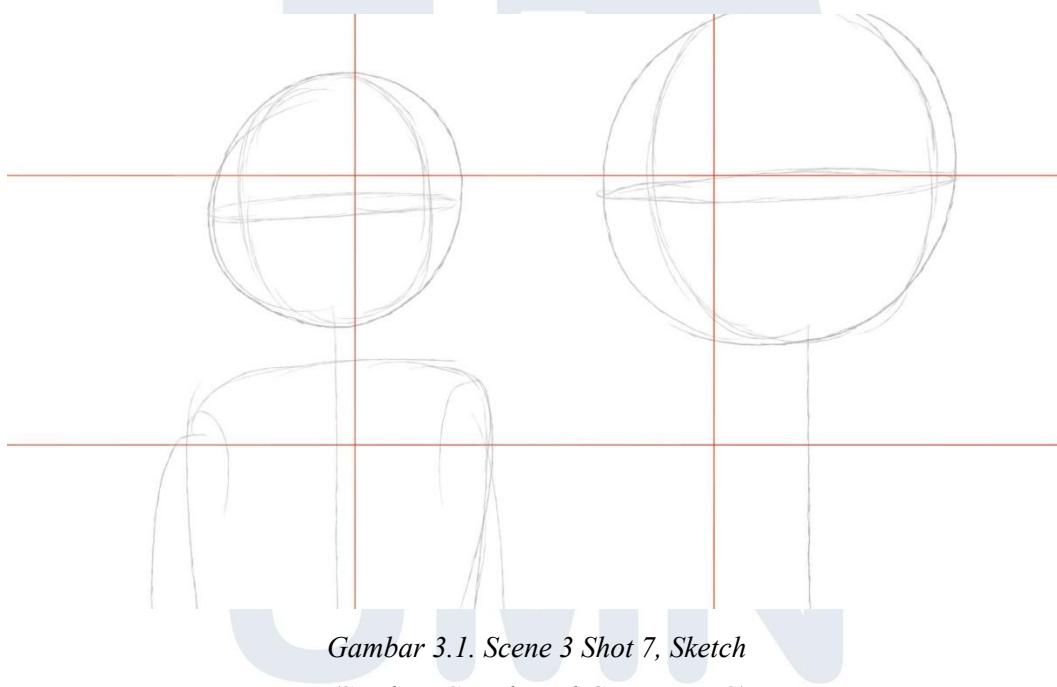
Gitu Doang? Memiliki sebuah cerita fiktif mengenai suatu persahabatan. Film tersebut menceritakan kisah kedua anak Bernama Eric dan Dennis yang baru saja berkenalan dan telah membangun relasi dari sebuah suatu hobi yang keduanya sukai. Sebuah konflik mulai muncul Ketika kedua sahabat mulai berdua mengenai diri sendirinya, yang akhirnya merusak relasi kedua teman tersebut. Cerita diakhiri dengan kedua anak mengatasi masalah bincangan mereka dan belajar untuk menjadi lebih memahami 1 sama lain, sehingga memperbaiki persahabatan mereka yang rusak. Pesan mengenai kejujuran dan tanggung jawab atas permasalahan terdapat di dalam film *Gitu Doang?*.

Plot dalam film dipilihkan untuk dramatisasi kejadian seketika kedua teman berkelahi atas hal-hal sepele. Cerita menunjukkan cerita sederhana mengenai pertemanan kedua teman yang mengalami sebuah konflik atas ketidak Secara visual, lokasi, lighting, serta make-up dipertahankan agar terlihat natural. Plot film diberikan treatment dengan penggunaan animasi sehingga karakterisasi kedua tokoh diwujudkan serupa tokoh asli dari karya Eric dan Dennis yang menggambarkan kepribadian dan emosi mereka.

Dalam penulisan ini, 3 *shot* dalam 3 adegan berurutan diambil sebagai subyek penelitian. Ketiga *shot* tersebut merupakan *shot 7* dari *scene 3*, *shot 13* dari *scene 4*, dan *shot 32* dari *scene 5*. Babak pertama cerita diakhiri pada *scene 3* dimana dinamika kedua tokoh diperlihatkan serta relasi kedua tokoh telah

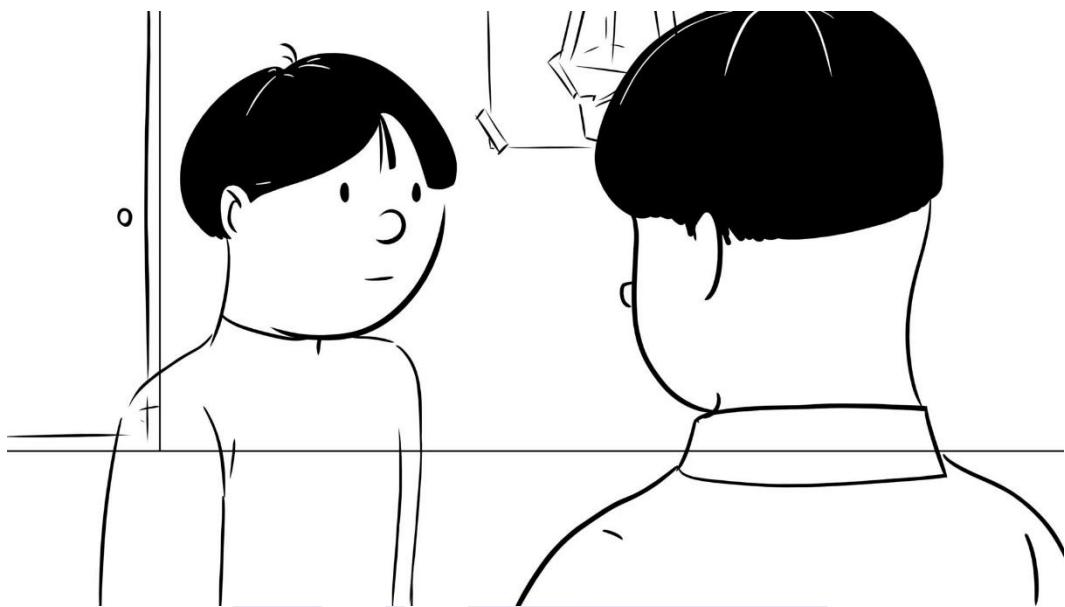
dibangun. Mulai babak kedua dalam *scene* 4, terlihat awal munculnya sebuah sumber konflik dalam relasi kedua tokoh. Ketiga *shot* dari *scene* – *scene* tersebut memiliki komposisi yang paralel yang focus terhadap interaksi kedua tokoh.

Scene 3 yang berada di babak pertama dalam penceritaan, memiliki focus untuk menjelaskan suatu interes yang sama. *Scene* dimulai dengan *establishing shot* kamar dalam Dennis. Kedua tokoh lalu memasuki kamar, dengan Eric melihat – lihat gambar karya Dennis. Eric mulai berbicara mengenai gambar karya Eric sendiri. Dari interes tersebut, sebuah hubungan relasi tokoh dibangun, dan sifat mereka dikenalkan dari 1 adegan tersebut.



Gambar 3.1. Scene 3 Shot 7, Sketch
(Sumber: Storyboard Gitu Doang?)

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



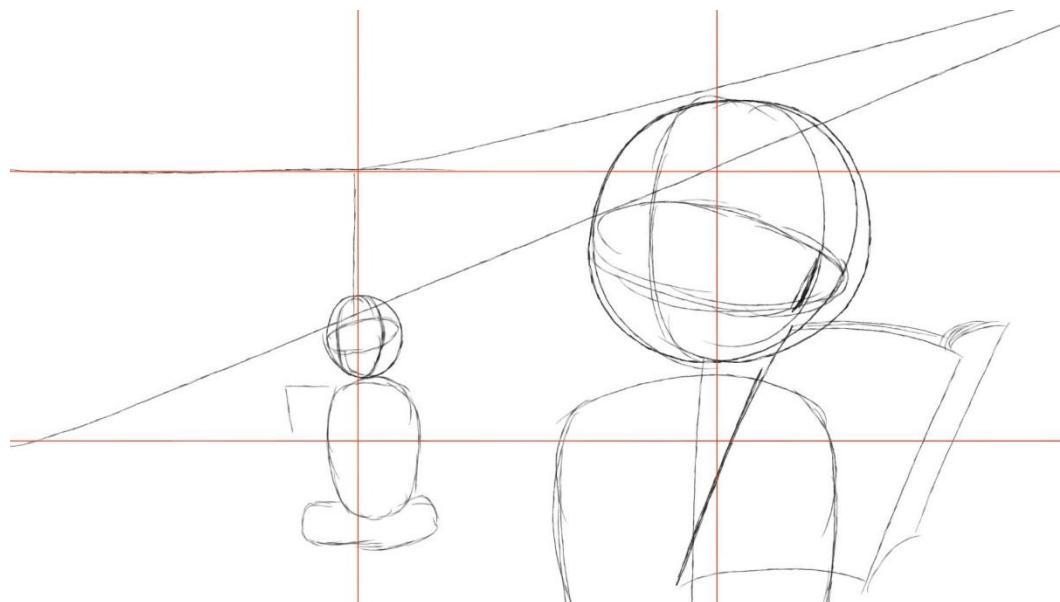
Gambar 3.2. Scene 3 Shot 7, Line
(Sumber: Storyboard Gitu Doang?)



Gambar 3.3. Scene 3 Shot 7 Depth + Color
(Sumber: Storyboard Gitu Doang?)

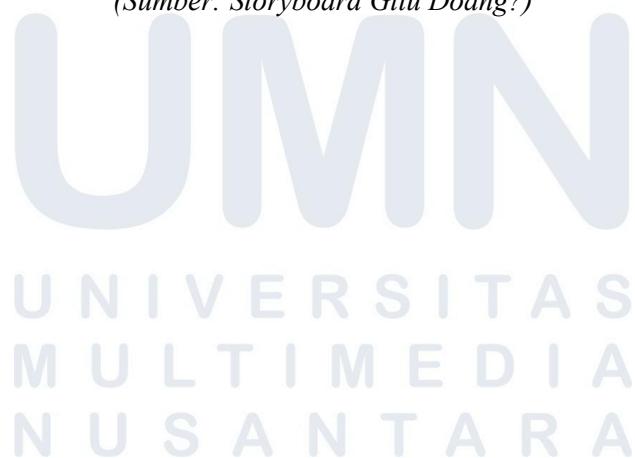
Scene 4 merupakan mulainya babak ke 2 dalam penceritaan yang, juga, menunjukkan awal mulainya konflik. *Scene 4* dimulaikan dengan Eric dan Dennis yang berada di ruang dan waktu berbeda dari *scene* sebelumnya. Mereka sedang melakukan aktivitas sendiri, Eric menonton sebuah video di perangkatnya, dan Dennis sedang

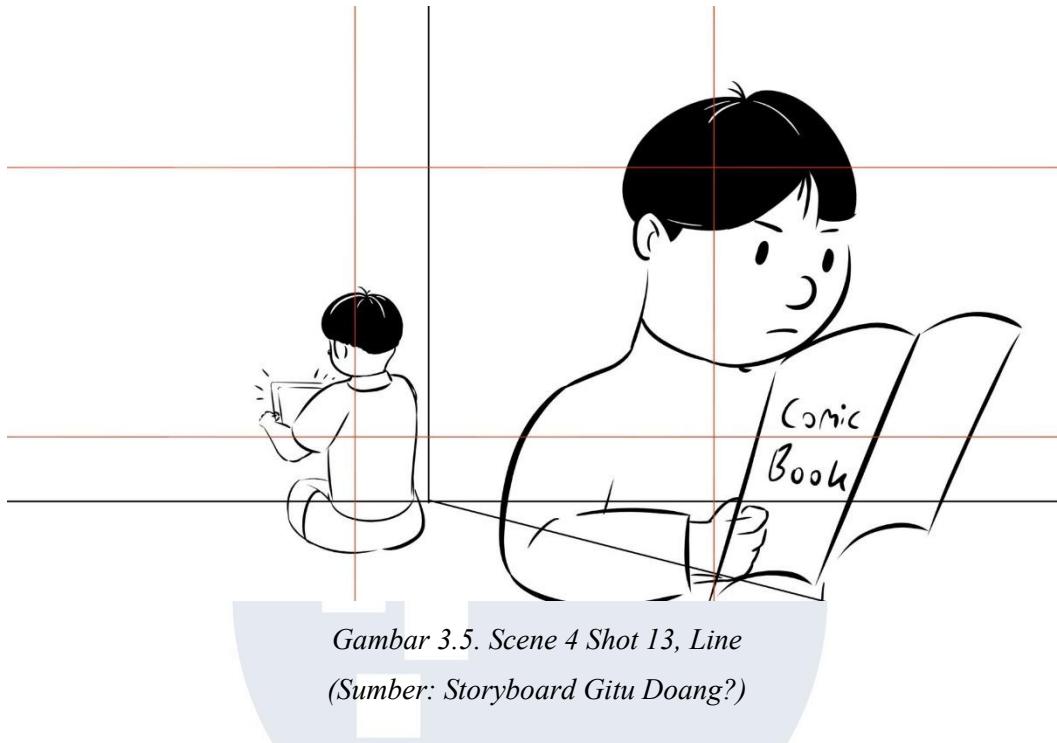
membaca komik. Dennis memulai percakapan, dengan menanyakan Eric mengenai mengapa ia lebih suka menonton daripada membaca. Eric membalas pertanyaannya dengan membandingkan pengalamannya dengan Dennis, tetapi terdengar seakan-akan meremehkan preferensi Dennis untuk membaca. Dennis terlihat kesal terhadap Eric sebelum balik membaca bukunya.



Gambar 3.4. Scene 4 Shot 13, Sketch

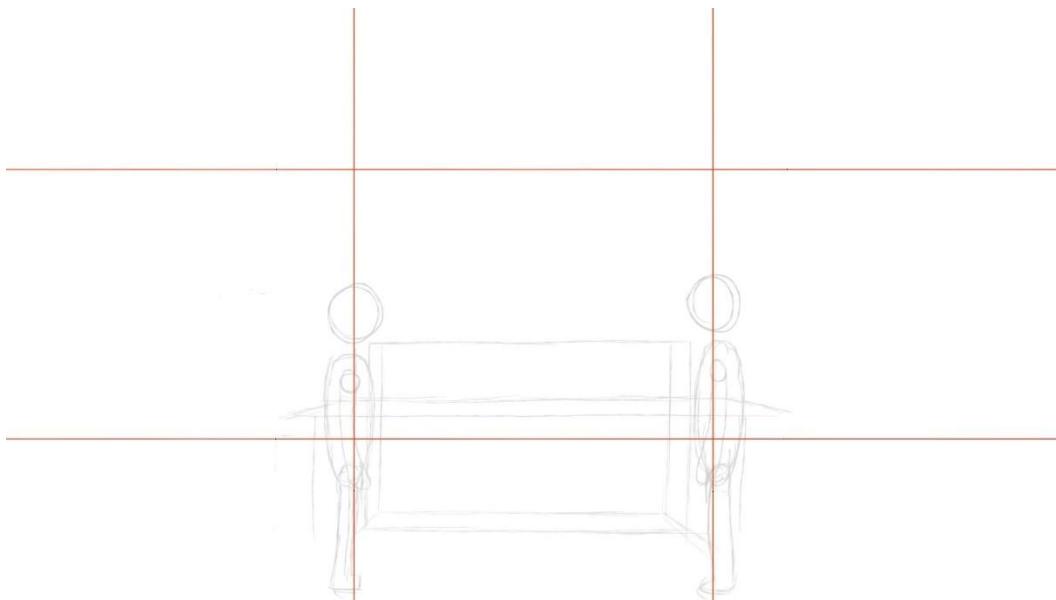
(Sumber: Storyboard *Gitu Doang?*)





Scene 5, beda ruang dan waktu dari adegan sebelumnya, melanjutkan alur konflik kedua tokoh. Adegan dimulai dengan kedua tokoh, sedang menggambar di ruang tamu. Eric memulai percakapan kepada Dennis, menanyakan mengenai gambar hasilnya. Dennis menjawab dan menjelaskan mengenai tokoh yang dibuatnya, Robotron. Eric mulai

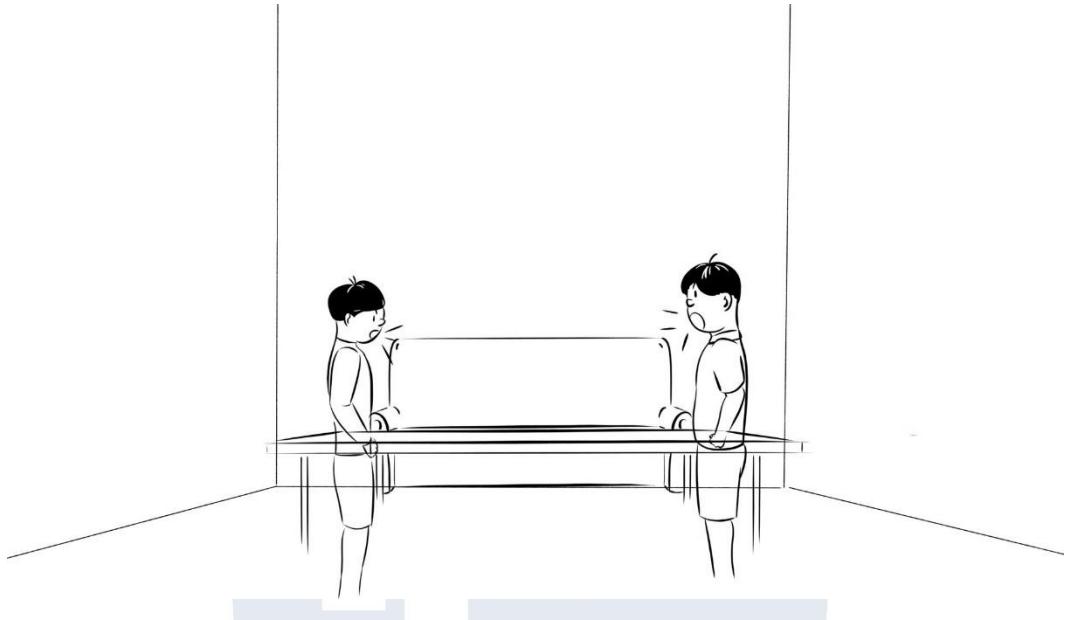
membandingkan gambarnya sendiri, Tirek, sehingga Dennis, sekali lagi, rasa diremehkan oleh Eric. Dennis memulaikan konfrontasi dengan mengikuti perbandingan gambar Robotron dengan Tirek. Eric melanjutkan perbandingan, mulai terdengar kesal dengan Dennis. Eric dan Dennis melanjutkan argumen bolak-balik mereka hingga akhirnya mereka memutuskan untuk tidak berteman lagi.



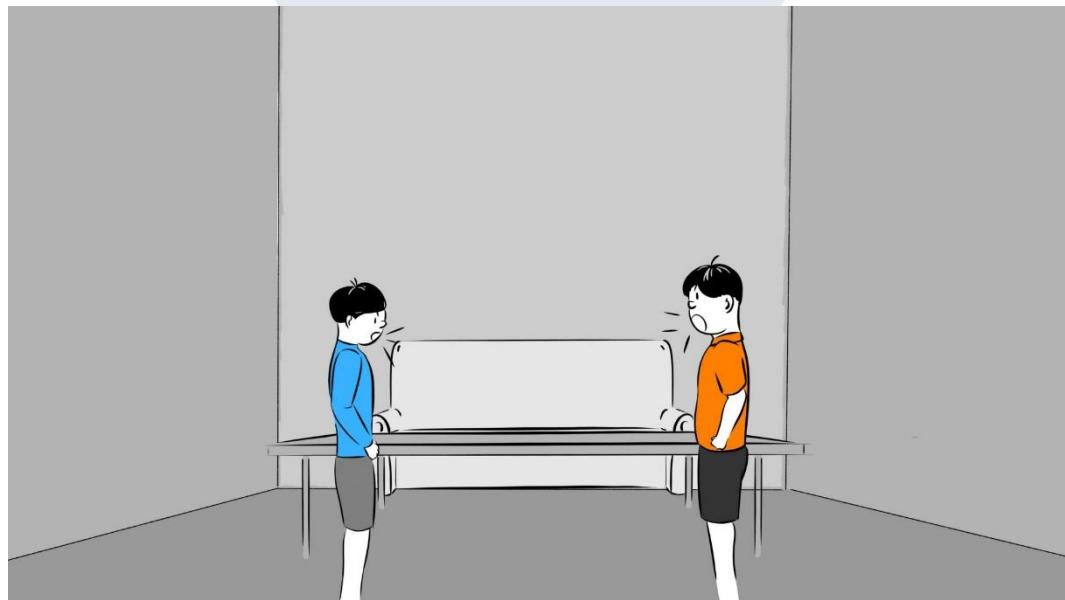
Gambar 3.7. Scene 5 Shot 32, Sketch

(Sumber: Storyboard *Gitu Doang?*)

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.8. Scene 5 Shot 32, Line
(Sumber: Storyboard Gitu Doang?)



Gambar 3.9. Scene 5 Shot 32 Depth + Color
(Sumber: Storyboard Gitu Doang?)

3.3. REFERENSI

Perancangan *shot* memacu kepada perkembangan konflik antar tokoh dalam narasi, sehingga data referensi yang dipilih mengandung kenyataan terhadap pengalamannya dan juga motivasinya. Data Observasi yang diambilkan dari 3 film yang menunjukkan komposisi *shot* serta motivasi yang seiring dengan hasil komposisi *shot* dalam *storyboard*. Ketiga film referensi yang digunakan merupakan *Marriage Story* (2019), *Luca* (2021), dan *Close* (2022). Ketiga film tersebut memiliki *shot – shot* dengan komposisi dan motivasi seiring dengan *shot* yang dibuat pada *storyboard*. Ketiga film juga memiliki narasi yang relevan dengan menonjolkan relasi 2 tokoh dalam film yang mengalami suatu perselisihan.

Film *Close* (2022), memiliki narasi mirip dengan *Gitu Doang?*, dimana plot menceritakan perselisihan dan rekonsiliasi antar kedua tokoh utama dalam film. Secara mayoritas, *shot* yang menunjukkan tokoh utama memprioritaskan kedua tokoh mengambil ruang paling banyak dalam frame untuk menunjukkan penonton kerabatannya serta dinamika mereka. Dalam segi narasi, mereka, sama halnya seperti Eric dan Dennis, mengalami konflik interpersonal walaupun dalam kategori isu yang berbeda. Dalam adegan dalam gambar 3.4., terlihat adanya *Latent Conflict*, Dimana Leo dan Remi dalam *Close* dihadapi dengan stigma sosial teman lainnya yang membuat Leo mengalami konflik sosial. Sama halnya seperti di gmabar 3.2., dimana Dennis mulai memiliki rasa kekesalan atas kepribadian Eric hingga terlihat keadaan konflik mengenai *personal flaws* dari Eric.

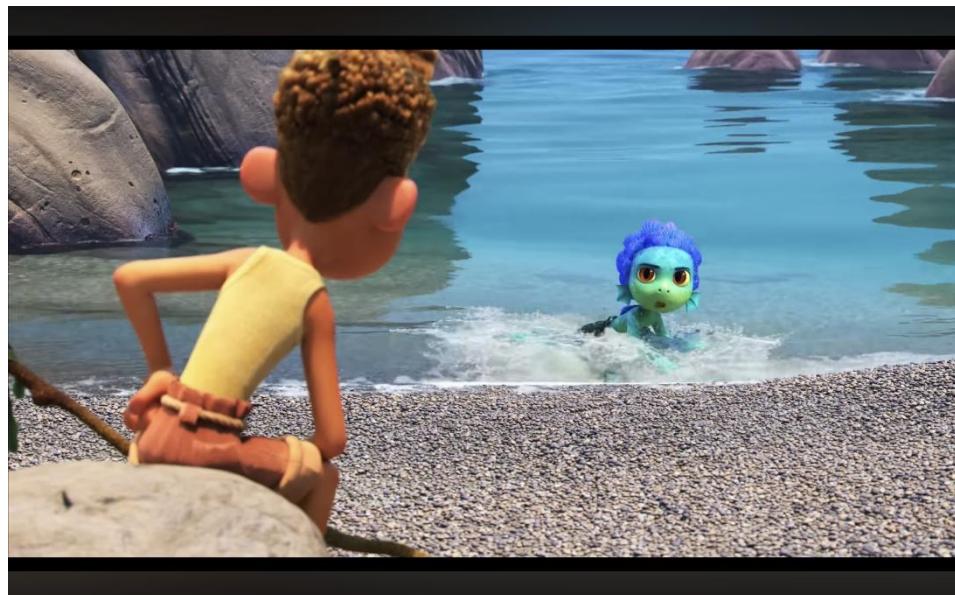


Gambar 3.10. Close

(Sumber: Lukas Dhont, 2022)

Luca juga digunakan sebagai referensi pada awal mula persahabatan antar kedua tokoh. Secara naratif, kedua cerita mengalami kemajuan yang mirip dengan kedua tokoh bertemu di babak pertama dan membentuk persahabatan. Sama halnya juga dalam *Gitu Doang?* dimana Eric dan Dennis mulai berbahas suatu ketertarikan yang sama dan mulai merasa nyaman dengan 1 sama lain. Dalam *shot* contoh yang terlihat di gambar 3.5., menampilkan tipe *over-the-shoulder shot* standar untuk percakapan. Ada juga motivasi untuk memberi fokus kepada yang mendominasi percakapannya, sama halnya seperti yang dapat terlihat pada *shot* 7 dalam *scene* 3 di gambar 3.1.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

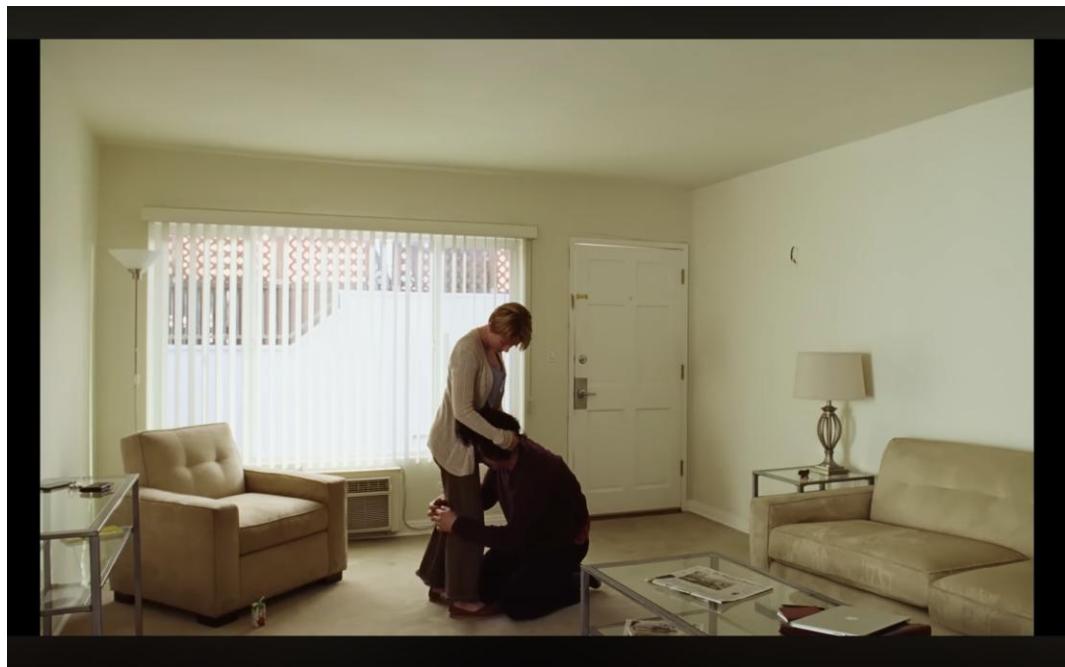


Gambar 3.11. Luca

(Sumber: Pixar, 2021)

Terakhir, film *Marriage Story* memberikan kisah konflik antara Charlie dan Nicole memperlihatkan mereka berargumen dengan 1 sama lain. Pada *shot* terakhir dalam adegan, terlihat akibat dari argument kedua tokoh, hingga kedua tokoh berada jauh dari kamera tetapi sejajar dengan 1 sama lain. Kedua tokoh telah mengalami fase *Conflict Manifest*, dan hasilnya tidak kedua aktor tersebut berada dalam kebuntuan tanpa ada pemenang yang jelas dalam argument mereka. Mirip dengan *shot* 32 dalam *scene 5*, Dimana Eric dan Dennis telah mencapai puncak dari argument mereka, dan memberikan kata terakhir mereka.

UVIN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



*Gambar 3.12. Marriage Story
(Sumber: Noah Baumbach, 2019)*

Dari pengobservasian pada ketiga film referensi berdasarkan konten adegan serta komposisi *shot* yang diberikan, penulis dapat membandingkan penggunaan komposisi serta motivasinya dengan *shot* yang dilampirkan dari *Gitu Doang?*. Penulis menganalisis aspek *cinematography* dari segi *framing*, *establishing*, dan *pov* serta menentukan relevansinya terhadap konflik yang dialami pada tiap adegan.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA