



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB III

METODOLOGI

3.1. Gambaran Umum

Penulis membuat tugas akhir dalam bentuk film animasi 2 dimensi pendek berjudul “*Vanra*”. Animasi ini dibuat bersama tim yang beranggota 4 orang. Film ini merupakan karya fiksi bertema kerajaan yang bercerita tentang seorang perempuan yang berusaha merebut kembali kitab milik ayahnya yang direbut raja jahat. Pada karya ini, kelompok memfokuskan animasinya pada aksi pertarungan. Dalam karya ini, penulis bertugas sebagai animator.

3.1.1. Sinopsis

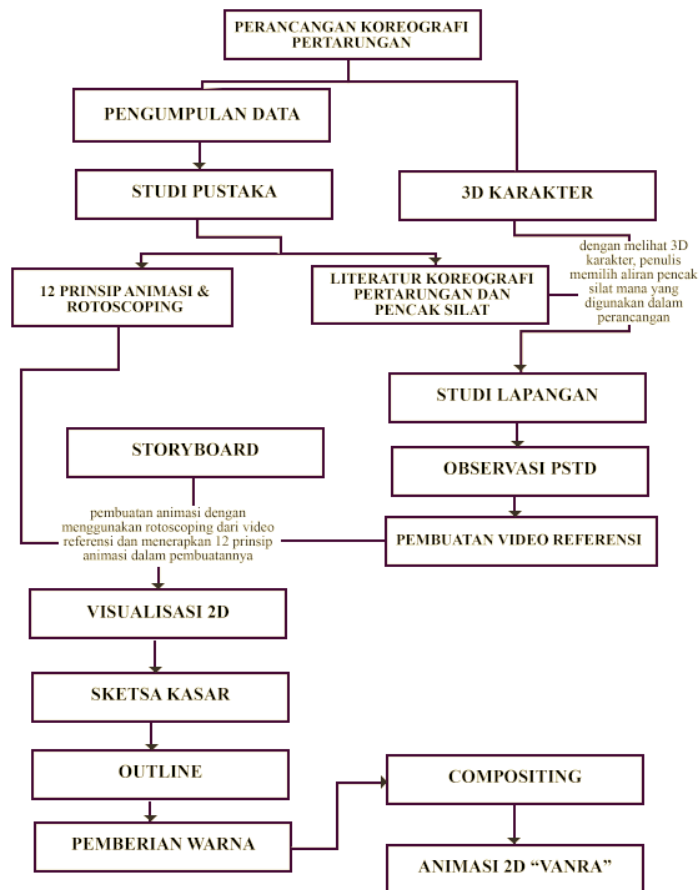
Aro Zamati, seorang anak pesilat tangguh yang terkenal bernama Sernas telah melihat ayahnya mati di tangan raja Banggai dalam pertarungan memperebutkan kitab yang sengit. Aro yang hampir di bunuh raja Banggai telah diselamatkan Hamarung, namun kitabnya terjatuh yang kemudian diambil oleh raja Banggai. Aro yang selamat dibesarkan dan diajarkan ilmu beladiri Pencak Silat oleh Hamarung. Saat Aro sudah besar dan Hamarung meninggal karena tua, Aro memutuskan menyelip ke istana raja untuk mencuri kembali kitab ayahnya, namun saat mengambil kitab itu, Aro harus berhadapan dengan raja Banggai yang berakhir dengan pertarungan sengit. Aro yang lebih unggul raja itu memiliki kesempatan membunuhnya namun tidak dilakukan. Dia lebih memilih membakar kitab itu di depan raja kemudian pergi meninggalkan kerajaan itu.

3.1.2. Posisi Penulis

Posisi penulis pada laporan ini adalah sebagai peneliti dalam proses perancangan adegan pertarungan untuk menemukan bagaimana membuat koreografi pertarungan yang baik dengan media animasi 2D.

3.2. Tahapan Kerja

Tahapan kerja yang penulis lakukan untuk mengumpulkan data hingga proses pembuatan animasi sebagai berikut:



Gambar 3.1. Skematika perancangan penulis

(Sumber dokumentasi pribadi)

Penulis melakukan observasi untuk pembuatan koreografi adegan pertarungan dalam film animasi 2D pendek “Vanra”. Observasi dilakukan penulis untuk mengamati dan mengumpulkan data mengenai seni beladiri pencak silat. Aliran pencak silat yang dipilih berdasarkan 3 dimensional karakter yang ada dalam animasi 2D Vanra.

3.2.1. 3 Dimensional Karakter

1. Aro

Usia : 19 tahun

Tinggi : 158 cm

Jenis kelamin : perempuan

Fisiologi : sedikit berotot, warna rambut hitam, kulit sawo matang, warna mata coklat.

Psikologi : berpendirian teguh, tenang, menghindari kekerasan.

Sosiologi : hanya bersosialisasi dengan Hamarung karena dididik dan dirawat oleh Hamarung.

2. Raja Banggai

Usia : 46 tahun

Tinggi : 178 cm

Jenis kelamin : laki-laki

Fisiologi : kekar, warna kulit sawo matang, berkumis, rambut pendek dan hitam.

Psikologi : ambisius, rakus, takut tersaingi, egois, menyukai silat, temperamental, tegas.

Sosiologi : sosok pemimpin yang ditakuti.

3.2.2. Observasi PSTD

Lewat studi pustaka, penulis mencari dan melakukan penelitian mengenai beberapa aliran pencak silat yang ada di daerah Jakarta dan sekitarnya. Dari penelitian tersebut, peneliti menemukan perguruan PSTD (Pencak Silat Tenaga Dasar) yang juga dipakai dalam film *“The Raid”* (2014) karya Gareth Evans. Lewat film tersebut, peneliti melihat bahwa aliran PSTD memiliki keunikan namun juga kemiripan dengan aliran pencak silat lainnya yang justru menjadikan PSTD menarik dan cocok dengan 3 dimensional dari karakter dalam animasi yang akan penulis buat.

Pada tanggal 23 Oktober 2016, penulis mengunjungi tempat berlatih perguruan PSTD yang berlokasi di Jl. Fachrudin no. 6, Tanah Abang, Jakarta Pusat. Tempat berlatih ini merupakan tempat pelatihan pusat PSTD di daerah Jakarta dan sekitarnya. Hasil observasi yang dilakukan penulis mendapatkan beberapa hal. Diantaranya PSTD atau Pencak Silat Tenaga Dasar dalam pembagiannya masuk kedalam kategori pencak silat daerah Jawa. Posisi kuda-kuda yang tegap yang diikuti dengan gerakan yang mendadak beruntun sering membuatnya menjadi sulit untuk diprediksi. PSTD secara garis besar dalam pengajarannya memberikan 2 materi pelatihan, yaitu latihan teknik dan pernafasan.

Teknik merupakan pengajaran jurus, gerakan hingga tata langkah sedangkan pernafasan merupakan pengajaran di tingkat lanjut yang hanya

diajarkan ketika murid-murid perguruan sudah mencapai minimal sabuk kuning. Selain itu, penulis juga mendapatkan informasi bahwa PSTD merupakan bentuk dari pencak silat yang sudah modern. Dalam teknik dan jurus-jurusnya, PSTD memiliki acuan kepada teknik-teknik dari IPSI (Ikatan Pencak Silat Indonesia), namun tidak memiliki teknik kembangan seperti pada umumnya di dalam pencak silat lainnya. PSTD juga menyerap beberapa teknik dari seni beladiri lain seperti teknik bantingan dari Aikido dan teknik kunci serta *ground battle* dari gulat. Hal ini dilakukan untuk mengisi kekosongan yang ada pada teknik pencak silat dasar sehingga PSTD sangat praktikal jika digunakan dalam berbagai macam situasi.



Gambar 3.2. Para pengurus dan murid perguruan PSTD cabang Jakarta

(Sumber dokumentasi pribadi)

Filosofi dari PSTD sendiri yaitu “Jika bisa permasalahan dapat diselesaikan dengan cara damai terlebih dahulu, namun jika tidak bisa maka saya siap membela diri” tercermin dari kuda-kuda awal dan posisi tangan saat bersiap. Posisi tangan yang nampak seperti menghentikan dan menenangkan orang yang

memberitahukan bahwa penyelesaian masalah dengan kekerasan tidak akan berakhir baik, namun jika dengan usaha persuasi tidak bisa, maka posisi tangan akan mengepal yang berarti bahwa sang praktisi siap untuk melawan dan membela diri.



Gambar 3.3. Posisi kuda-kuda awal PSTD

(Sumber dokumentasi pribadi)

Teknik-teknik dasar dalam PSTD sangat mirip dengan teknik-teknik pencak silat pada umumnya yang tergabung di bawah naungan IPSI, seperti teknik tendangan sabit dan tangkisan tangan. Teknik-teknik ini dibagi kedalam pecahan-pecahan yang masing-masing pecahan merupakan kombinasi dari berbagai gerakan pencak silat IPSI pada umumnya. Namun ciri khas yang membedakannya dengan seni pencak silat lainnya adalah penerapan teknik bantingan dan kunci yang diserap serta dikembangkan dari Aikido dan teknik *ground battle* yang diserap dari gulat.



Gambar 3.4. Latihan jatuhan ke depan

(Sumber dokumentasi pribadi)

Ketika sang praktisi dibanting, ia dapat jatuh dengan posisi yang benar sehingga dapat meminimalisir efek cedera dari bantingan tersebut ataupun saat berusaha dikunci oleh lawan, ia dapat melepaskan diri dengan berbagai cara. Adalah hal yang umum juga dalam sebuah pertarungan ketika seseorang terjatuh maka ia akan berusaha untuk segera berdiri karena dalam posisi di bawah ia sangat rentan dari serangan musuh. Dengan teknik *ground battle* dalam PSTD hal itu tidak akan menjadi masalah karena sang praktisi dapat tetap membela dirinya biarpun ia dalam posisi yang tidak diuntungkan dan justru bisa mengambil alih situasi.



Gambar 3.5. Urutan pecahan 4 dengan gerakan 11 dan 8a+b

(Sumber dokumentasi pribadi)

Dalam gerakan PSTD, tidak ada teknik kembangan namun runtutan pecahan gerakan yang dapat dipadukan dengan hampir semua pecahan gerakan PSTD lainnya. Seperti pecahan ke-4 yang dilanjutkan dengan gerakan 11 dan 8 yang dapat dipakai dalam keadaan setelah menyerang lawan di depan dengan siku tangan, dapat segera menyerang lawan di belakang dengan menyerang bagian kaki agar lawan kehilangan keseimbangan lalu memukul wajahnya yang diakhiri dengan pukulan ke kepala saat lawan sudah terjatuh untuk mengalahkannya. Hal ini membuat PSTD dapat dipakai dalam pembuatan koreografi secara fleksibel dan tidak terikat kepada sebuah ikatan gerakan dalam 1 jurus.

Sedangkan untuk teknik pernafasan, teknik ini digunakan untuk kesehatan dan menjaga kondisi tubuh. Dengan melatih teknik pernafasan, praktisi dapat meningkatkan daya konsentrasi dan stamina serta mensirkulasikan tenaga yang terkandung di dalam tubuhnya dengan lebih baik. Dengan latihan yang rutin, praktisi dapat menghasilkan ledakan tenaga di atas rata-rata yang dapat berefek menghancurkan. Untuk praktisi yang berada di tingkat lanjut, ia dapat menahan serangan ke badannya tanpa merasa sakit.



Gambar 3.6. Latihan pernafasan
(Sumber dokumentasi pribadi)

Dari observasi tersebut, penulis mendapatkan bahwa PSTD memiliki 2 sisi yang tidak dapat dipisahkan dalam prinsip dasar beladiri, yaitu melindungi diri dan menyerang. 2 sisi yang berlawanan ini diwakili oleh Aro yang menggunakannya untuk membela diri dan Raja Banggai yang menggunakannya untuk menyerang dan membunuh. Aro yang berpendirian teguh dan tenang sangat cocok dengan sifat kuda-kuda PSTD yang menunjukkan ketenangan dan kokoh dalam melindungi diri. Hamarung mengajarkan Aro pencak silat juga mengajarkannya untuk membela diri. Sedangkan Raja Banggai dengan sifatnya yang ambisius, tegas serta egois dan agresif cocok dengan bagaimana PSTD melindungi diri dengan berbagai macam gerakan mulai dari serangan atas hingga serangan bawah. PSTD itu sendiri juga merupakan gabungan dari banyak aliran pencak silat yang berada dalam naungan IPSI (Ikatan Pencak Silat Indonesia) yang memiliki banyak sekali variasi gerakan yang menampilkan banyak gerakan khas pencak silat tanpa terikat runtutan jurus-jurus yang ada di dalam banyak aliran lainnya. Maka, PSTD dapat menunjukkan gerakan khas pencak silat secara lebih luas.

3.2.3. Studi Eksisting

Penulis mengambil film "*The Raid 2*" (2014) karya Gareth Evans sebagai contoh dalam membuat koreografi pertarungan. Adegan pertarungan terakhir antara karakter Rama dengan *Assassin* merupakan salah satu contoh koreografi pertarungan baik yang menggunakan konflik dalam struktur adegan pertarungan menurut Kreng (2008) yang dibagi dalam 3 bagian: pertama, kedua dan ketiga.



Gambar 3.7. Bagian pertama dalam pertarungan terakhir “*The Raid 2*”

(“*The Raid 2*”, 2014)

Bagian pertama dimulai dari awal pertarungan saat Rama dan *Assassin* mengambil posisi bersiap untuk memulai pertarungan. Pada bagian ini, masing-masing karakter saling mengukur kemampuan lawan dengan memberikan beberapa pukulan dan tidak melakukan serangan secara sungguh-sungguh. Bagian kedua dimulai saat kedua karakter mulai serius karena sudah mendapat gambaran kasar mengenai kemampuan lawan. Terjadi sebuah kontes antar karakter dengan saling mengubah strategi dalam menyerang untuk mendapatkan posisi dominan dalam pertarungan.



Gambar 3.8. Bagian kedua dalam pertarungan terakhir “*The Raid 2*”

(“*The Raid 2*”, 2014)

Rama dan *Assassin* bergantian saling serang dan mendapat posisi dominan namun terus-menerus berubah karena setiap karakter mengganti pola serangan setiap karakter lawan mendapat posisi lebih unggul. Bagian ketiga dimulai saat karakter *Assassin* mulai berada di posisi yang tidak menguntungkan karena Rama terus mengalahkan setiap serangan darinya.



Gambar 3.9. Bagian ketiga dalam pertarungan terakhir “*The Raid 2*”
(“*The Raid 2*”, 2014)

Maka, *Assassin* mengeluarkan 2 senjata karambit andalannya untuk mengambil lagi posisi dominan dari Rama. Dengan 2 karambit, *Assassin* berhasil mengambil posisi dominan dan membuat Rama terpojok. Pertarungan semakin brutal dengan posisi Rama yang sudah hampir kalah, namun posisi dengan segera berubah atau terjadi sebuah *twist* dimana Rama berhasil mengambil salah satu karambit dari tangan *Assassin*. Rama dengan segera memberikan perlawanan balik dan memojokkan *Assassin* hingga ia menghantarkan serangan terakhir ke leher *Assassin* dan menyelesaikan pertarungan.

3.2.4. Perancangan Koreografi Pertarungan

Perancangan koreografi mengacu pada studi pustaka ditambah dengan hasil observasi yang sudah penulis lakukan. Penulis membuat rancangan membuat video referensi sebagai panduan dalam membuat animasi adegan pertarungan sebagai berikut:

Koreografi pertarungan dibagi menjadi 3 bagian, yaitu adegan pertama saat Aro ketahuan oleh Raja Banggai (*lead up*), adegan kedua adalah saat Aro berlari untuk kabur dan ditendang oleh Raja Banggai (konflik). Pada bagian ini dibagi menjadi 3 babak; pertama, kedua dan ketiga. Kemudian diakhiri dengan adegan ketiga (*epilogue*) dengan dikalahkannya Raja Banggai dengan bantingan terakhir dan tendangan yang hampir mengenai wajahnya. Pembuatan diawali dengan *move list* yang akan dipakai dalam koreografi bagian konflik. Kemudian penulis bersama Ivan dan Atuy dari komunitas USF (*Ultimate Stunt Fighters*) membuat rancangan koreografi.



Gambar 3.10. Gerakan kunci gunting

(Sumber dokumentasi pribadi)

Dalam rancangan awal, koreografi pertarungan banyak melibatkan *ground battle* dengan memanfaatkan teknik-teknik dari PSTD untuk mengatasi lawan saat diserang dalam keadaan telentang. Dengan memanfaatkan gerakan kunci gunting, Aro dapat menjatuhkan Raja Banggai dan mengambil posisi untuk mendapatkan *armbar*.



Gambar 3.11. Gerakan tangkisan

(Sumber dokumentasi pribadi)

Dalam rancangan berikutnya, gerakan lebih dikembangkan dengan memprioritaskan lebih banyak gerakan pukulan, tendangan dan gerakan kunci untuk lebih menunjukkan ciri khas dari gerakan pencak silat dengan lebih jelas dikarenakan jaranganya gerakan *ground battle* dalam pencak silat. Dengan menggunakan jurus dari PSTD untuk menangkis pukulan, Aro dapat melindungi diri dari serangan Raja Banggai dan mengunci gerakannya saat menangkis pukulan terakhir Raja Banggai.

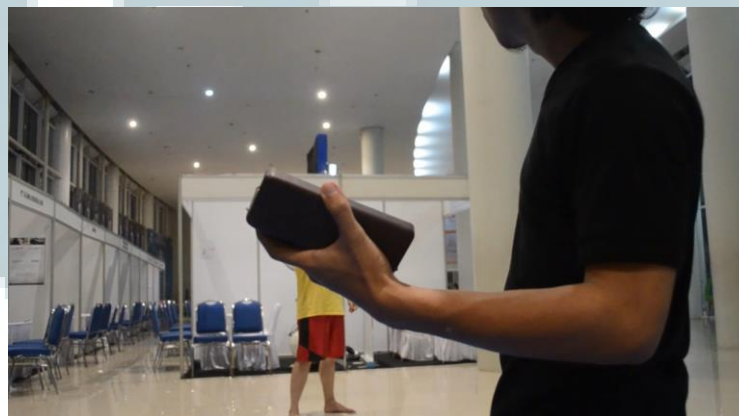
3.2.5. Video Referensi Koreografi Pertarungan 1 Lawan 1

Scene 4 dibagi ke dalam 3 bagian, bagian *Lead Up* adalah saat Raja Banggai memasuki ruangan dan mendapati Aro sedang mengambil kitab. Bagian Konflik dimulai saat Raja Banggai menyerang Aro. Bagian ini dibagi ke dalam 3 bagian,

bagian pertama, kedua, dan ketiga. Bagian *Epilogue* adalah saat Raja Banggai yang sudah menerima jurus pamungkas Aro melihat dengan samar-samar Aro yang menatapnya dan segera kabur. Hal ini menunjukkan bahwa Aro sudah menang telak dan Raja Banggai tidak dapat melawan lagi.

3.2.5.1. Konflik Bagian Pertama

Bagian pertama adalah saat Raja Banggai memukul Aro yang baru bertemu. Aro terus berusaha menghindari dan hanya berusaha mencari celah untuk kabur sedangkan Raja Banggai terus menyerang untuk mengambil kitab dari Aro.



Gambar 3.12. *Scene 4 shot 1*

(Sumber dokumentasi pribadi)

Shot 1 diambil dari dengan *close up* tangan Aro yang sedang memegang kitab untuk menunjukkan penyebab terjadinya konflik, yaitu perebutan kitab. Aro kemudian segera berlari untuk kabur dan Raja Banggai berusaha untuk menghentikannya.



Gambar 3.13. *Scene 4 shot 2*

(Sumber dokumentasi pribadi)

Shot 2 menunjukkan secara *close up* pukulan dari Raja Banggai ke arah wajah Aro yang berhasil menghindar. *Shot* ini menggunakan sudut pengambilan kamera secara *close up* untuk mendramatisir momen Aro saat menghindari pukulan.



Gambar 3.14. *Scene 4 shot 3*

(Sumber dokumentasi pribadi)

Shot 3 menunjukkan momen dimana Aro menghindari gerakan pukulan dengan melakukan salto ke belakang. Raja Banggai yang menggunakan pecahan gerakan 8a dalam PSTD mengayunkan tangannya saat Aro berhasil menghindari pukulannya dan berusaha menjauhkan Aro dari jalan keluar. Sudut pengambilan

kamera yang menggunakan *frog-eye view* untuk menunjukkan secara jelas gerakan salto kebelakang Aro secara keseluruhan.



Gambar 3.15. *Scene 4 shot 4*

(Sumber dokumentasi pribadi)

Shot 4 Aro segera membalas serangan Raja Banggai dengan melakukan pecahan gerakan 8a. Raja Banggai melindungi wajahnya dengan segera mengangkat kedua tangan untuk meredam tenaga ayunan tangan Aro yang cepat.



Gambar 3.16. *Scene 4 shot 5*

(Sumber dokumentasi pribadi)

Shot 5 mengambil sudut kamera secara *close up* untuk menunjukkan gerakan Aro setelah ayunan tangannya berhasil ditahan oleh Raja Banggai. Aro yang

kembali berusaha mendorong Raja Banggai untuk menjauh dari jalan keluar dengan menarik leher Raja Banggai namun Raja segera berbalik arah dan mengayunkan pukulan *uppercut* yang berhasil dihindari oleh Aro.



Gambar 3.17. *Scene 4 shot 6*

(Sumber dokumentasi pribadi)

Shot 6 Aro terdorong kebelakang karena menghindari pukulan tiba-tiba dari Raja Banggai dan segera berlari ke arah jalan keluar saat melihat ada kesempatan untuk kembali kabur.



Gambar 3.18. *Scene 4 shot 7*

(Sumber dokumentasi pribadi)

Shot 7 Raja Banggai kembali menghentikan Aro dengan melakukan tendangan sabit ke arah Aro dan terus mendorong Aro mundur dengan memukul dan melakukan tendangan sabit untuk kedua kalinya. Aro juga menggunakan teknik tangkisan untuk menghindari pukulan - pukulan Raja Banggai. Sudut kamera menggunakan *eye-level view* agar dapat memperlihatkan runtutan gerakan dari saat Raja berlari dan mengayunkan kaki hingga Aro yang menghindar melewati bawah kaki Raja Banggai.



Gambar 3.19. *Scene 4 shot 8*

(Sumber dokumentasi pribadi)

Shot 8 Aro menangkap tendangan Raja Banggai dan menarik kakinya untuk menjatuhkannya. Raja Banggai menggunakan gerakan 11 dari pecahan ke 4 untuk menyerang Aro.



Gambar 3.20. *Scene 4 shot 9*

(Sumber dokumentasi pribadi)

Shot 9 menunjukkan serangan Raja Banggai dengan menggunakan kakinya saat ia telah dijatuhkan oleh Aro. Raja Banggai menggunakan gerakan tendangan bawah yang dikombinasikan dengan tendangan sabit untuk mengecoh Aro sehingga bisa menendang perut Aro dan mendorongnya ke belakang. Aro tetap menggunakan gerakan tangkisan untuk menghindari tendangan Raja Banggai hingga ia terkena tendangan di perut dan menjatuhkan kitabnya.

3.2.5.2. Konflik Bagian Kedua

Bagian kedua adalah saat Raja Banggai mengambil kitab yang terjatuh dari tangan Aro dan Aro sendiri memasang kuda-kuda. Raja Banggai tahu bahwa musuhnya yang akan mencuri kitab tidak bisa dilawan dengan setengah setengah. Aro juga memutuskan untuk mengalahkan Raja Banggai kalau ingin berhasil keluar dari ruangan karena Raja Banggai tidak bisa dilewati dengan mudah.



Gambar 3.21. *Scene 4 shot 10*

(Sumber dokumentasi pribadi)

Shot 10 Raja Banggai mengambil kitab yang terjatuh dan memasang wajah serius karena lawannya mengingatkannya pada lawan yang dulu pernah memberikan bekas luka di wajahnya.



Gambar 3.22. *Scene 4 shot 11*

(Sumber dokumentasi pribadi)

Shot 11 Aro yang masih kesakitan bangkit dan memasang kuda-kuda. Kuda-kuda khas PSTD digunakan untuk menunjukkan kalau Aro akan mulai serius bertarung agar bisa kabur dari ruangan.



Gambar 3.23. *Scene 4 shot 12*

(Sumber dokumentasi pribadi)

Shot 12 Aro dan Raja Banggai mulai siap untuk kembali bertarung. Raja Banggai menyerang maju ke arah Aro untuk menunjukkan sisi Raja Banggai yang lebih agresif dibandingkan dengan Aro.



Gambar 3.24. *Scene 4 shot 13*

(Sumber dokumentasi pribadi)

Shot 13 Raja Banggai menyerang dengan melakukan rangkaian pukulan yang diakhiri dengan pukulan sapuan ke arah kepala Aro. Aro kembali menahan dengan gerakan tangkisan dan menurunkan kepalanya untuk menghindari pukulan sapuan dari Raja Banggai.



Gambar 3.25. *Scene 4 shot 14*

(Sumber dokumentasi pribadi)

Shot 14 Setelah Aro menghindari pukulan sapuan dari Raja Banggai, Raja mencoba menyerang dengan variasi pukulan sapuan ke atas dan bawah badan Aro. Aro tetap menangkis dengan gerakan tangkisan. Ketika Aro teralihkan, Raja Banggai mengeluarkan pukulan lurus tepat ke arah wajah Aro



Gambar 3.26. *Scene 4 shot 15*

(Sumber dokumentasi pribadi)

Shot 15 Aro mencondongkan badannya kebelakang untuk menghindari pukulan dan menangkap pergelangan tangan Raja Banggai.



Gambar 3.27. *Scene 4 shot 16*

(Sumber dokumentasi pribadi)

Shot 16 Setelah Aro menangkap pergelangan tangan Raja Banggai, ia memutarnya untuk memelintir tangan Raja Banggai sehingga bisa menjatuhkan kitab. Aro menggunakan gerakan kunci tangan yang ada di PSTD yang dapat mengunci gerakan lawan dengan memelintir pergelangan tangan.



Gambar 3.28. *Scene 4 shot 17*

(Sumber dokumentasi pribadi)

Shot 17 Raja Banggai yang terkena tendangan terdorong ke belakang dengan keadaan tangan yang masih dikunci oleh Aro. Aro terus menyerang dengan kaki namun ditahan oleh Raja dengan menggunakan kakinya. Raja Banggai dan Aro menggunakan teknik tata langkah dalam pencak silat sebagai cara untuk menyerang dan menahan serangan lawan. Kemudian dengan tendangan tepat di lutut Raja, Aro membuat Raja terjatuh dan segera mengeluarkan tendangan ke arah kepala Raja Banggai.



Gambar 3.29. *Scene 4 shot 18*

(Sumber dokumentasi pribadi)

Shot 18 Aro bangun dan memasang kuda-kuda siap. Kuda-kuda ini sebenarnya bukan kuda-kuda awal namun merupakan pecahan dari gerakan pertunjukkan yang biasa dipakai saat peragaan pencak silat PSTD. Kuda-kuda ini menunjukkan Aro yang akan segera melakukan serangan pamungkas ke Raja Banggai.

3.2.5.3. Konflik Bagian Ketiga

Bagian ketiga dimulai saat Aro memasang posisi untuk menggunakan jurus pamungkas karena sudah berada di posisi dominan. Hal ini menunjukkan bahwa

Aro akan mengeluarkan gerakan pamungkas yang dapat menyudahi pertarungan dengan cepat. Gerakan pamungkas ini berakhir dengan tendangan memutar Aro ke arah wajah Raja Banggai.



Gambar 3.30. *Scene 4 shot 19*

(Sumber dokumentasi pribadi)

Shot 19 Raja Banggai masih kesakitan dengan memegang dagunya, kemudian melanjutkan kembali serangan dengan berlari ke arah Aro dengan ekspresi marah.



Gambar 3.31. *Scene 4 shot 20*

(Sumber dokumentasi pribadi)

Shot 20 Aro menangkap pukulan dari Raja dan memberikan tendangan lutut ke arah Raja lalu membantingnya. Gerakan bantingan ini merupakan salah satu gerakan serapan PSTD dari gerakan aikido yang disesuaikan dengan gerakan pencak silat.



Gambar 3.32. *Scene 4 shot 21*

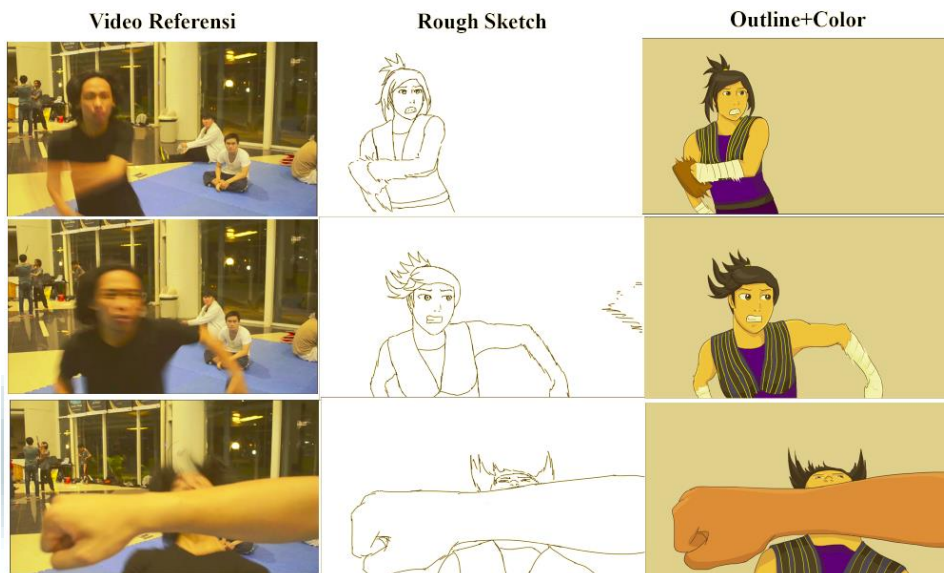
(Sumber dokumentasi pribadi)

Shot 21 Setelah membanting Raja Banggai, Aro menyelesaikan pertarungan dengan memberikan serangan pamungkas berupa tendangan salto tepat ke wajah Raja Banggai.

3.2.6. Visualisasi 2D

Proses visualisasi 2D tokoh dalam bentuk 2D dibuat dengan membuat *rough sketch* terlebih dulu dengan video referensi sebagai panduan untuk gerakan karakter Aro dan Raja Banggai. Setelah *rough sketch* untuk pengepasan *timing* dengan teknik *rotoscoping*, dilanjutkan dengan pemberian *outline* dan warna. Dalam video referensi Atuy memerankan Aro sedangkan Ivan memerankan Raja

Banggai. Proses pembuatan animasi 2D dilakukan secara digital dengan menggunakan *software* Adobe Photoshop CS6.



Gambar 3.33. Proses visualisasi 2D

(Sumber dokumentasi pribadi)

UMMN