

Dramatic Curiosity with Systematic Product Development in the Storytelling of the 2D Animation "Karateka"

Dramatic Curiosity Dengan Pengembangan Produk Sistematis Pada Penceritaan Animasi 2D "Karateka"

Faiza Zahwa Maharani^{1*}, Nuria Indah Kurnia Dewi², Agnes Karina Pritha Atmani³

^{1, 2, 3} Program Studi Animasi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Jl. Parangtritis Km. 6.5 Sewon Bantul Yogyakarta 55188 Indonesia

Email: fazwarani056@gmail.com^{1*}, nianindah@isi.ac.id², agneskarina@isi.ac.id³

**Corresponding author*

Abstract. *Performance anxiety is a common type of anxiety experienced by athletes in the realm of sports, even among those in excellent physical condition. This anxiety significantly impacts athletes' mental and psychological performance, which serves as the inspiration for creating a 2D animated film titled Karateka. The film addresses the theme of performance anxiety among athletes. Additionally, animated films that explore anxiety within the context of sports are relatively limited in number. The first step in creating the Karateka 2D animated film was determining the core idea based on the issue to be discussed. This idea was then developed into a script through the process of structuring the storyline. As a result, a compelling narrative and plot were crafted to captivate the audience's interest in this 2D animated film. To further engage viewers, the creator incorporated elements of dramatic curiosity into the film. In developing the script for Karateka, the ADDIE method (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation) was employed. During the analysis stage, the creator conducted a literature review and observational studies. In the design phase, dramatic curiosity was distributed throughout the storyline using a dramatic graph. The development stage involved refining the plot and story outline, while the implementation phase focused on creating script segments infused with elements of dramatic curiosity. Finally, during the evaluation stage, the creator conducted focus group discussions and expert validation tests to assess the application of curiosity elements in the developed segments.*

Keywords. *Dramatic Curiosity, Storytelling, Performance Anxiety, ADDIE*

Abstrak. Kecemasan bertanding merupakan salah satu jenis kecemasan yang kerap dialami oleh atlet-atlet yang memiliki kondisi fisik sehat dalam lingkup dunia olahraga. Kecemasan bertanding ini mempengaruhi performa atlet dari segi mental dan psikologi. Sehingga, hal ini menjadi inspirasi dalam penciptaan film animasi 2D berjudul "Karateka" yang mengangkat topik kecemasan bertanding atlet. Selain itu, film animasi bertema kecemasan dalam lingkup dunia olahraga disinyalir masih memiliki jumlah yang relatif terbatas. Dalam proses penciptaan film animasi 2D "Karateka", tahapan pertama yang dilakukan penulis yaitu, menentukan ide dari isu yang akan dibahas. Kemudian, dikembangkan ke dalam naskah melalui tahap pembagian struktur penceritaan. Sehingga, didapat alur dan plot yang dapat menarik minat penonton terhadap film animasi 2D ini. Sedangkan untuk menarik minat penonton terhadap film animasi 2D "Karateka", penulis harus menentukan dan menerapkan elemen *dramatic curiosity* kedalam film. Dalam proses penciptaan naskah Animasi 2D "Karateka" penulis menggunakan metode ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation*). Pada tahap *analysis* penulis melakukan pendekatan melalui studi literatur dan observasi. Kemudian, pada bagian *design* penulis membagi *dramatic curiosity* pada struktur penceritaan menggunakan grafik *dramatic*. Di tahap

development berikutnya, penulis mengembangkan plot dan garis besar cerita, dan di *tahap implementation* ini penulis mulai membuat naskah dengan segmen-segmen yang menyertakan *dramatic curiosity*, sementara pada tahap *evaluation* penulis melakukan *focus group discussion* serta uji validasi ahli terhadap penerapan unsur *curiosity* pada segmen yang sudah dibuat.

Kata kunci: *Dramatic Curiosity*, Penceritaan, Kecemasan Bertanding, ADDIE

PENDAHULUAN

Film animasi yang mengangkat tema psikologis atau *mental health*, khususnya yang berkaitan dengan kecemasan saat bertanding masih relatif terbatas. Padahal, hal ini cukup penting untuk dipelajari sebagai wadah diskusi mengenai permasalahan psikologis yang sering dialami oleh para atlet. Sebab, untuk mencapai performa dan prestasi olahraga yang optimal, tidak cukup hanya mengandalkan latihan fisik, teknik, taktik, dan strategi; latihan mental juga berperan penting dalam membentuk kondisi psikologis yang sehat (Sin, 2016). Menariknya, atlet-atlet yang memiliki pola latihan rutin dengan tingkat kesehatan tubuh yang baik juga bisa mengalami kecemasan bertanding. Kecemasan tersebut umumnya muncul akibat proses berpikir yang dipenuhi oleh kekhawatiran terhadap kemungkinan-kemungkinan yang terjadi baik menjelang maupun selama pertandingan. Hal tersebut mengakibatkan penurunan kepercayaan diri atlet karena munculnya tekanan-tekanan psikologis dan dinamika kompetisi yang memiliki banyak perubahan, baik dari segi permainan maupun kondisi alam (Kurniawan, 2021).

Tingkat kecemasan bertanding tersebut sudah dibuktikan melalui sebuah penelitian yang dilakukan pada tahun 2022 oleh Yuandika Hindiari dan Himawan Wismanadi. Pada atlet anggota klub karate Cakra Koarmatim dengan jumlah 15 atlet yang ditetapkan sebagai sampel. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa tingkat kecemasan atlet karate terbagi menjadi beberapa kategori dan di dapati hasil bahwa kecemasan yang dialami anggota klub karate tersebut sebelum bertanding masih sangat tinggi (Hindiari, & Wismanadi, 2022).

Oleh karena itu, diperlukan media alternatif untuk menyampaikan informasi dan edukasi terkait kecemasan bertanding pada atlet. Salah satu media yang dapat dipilih adalah film animasi pendek 2D, di mana penanganan kecemasan dan peningkatan kualitas atlet disampaikan melalui bentuk visual animasi. Dalam proses awal perwujudan film animasi 2D "Karateka", tentunya tidak berhenti pada tahap memunculkan ide atau tema cerita saja, tetapi dilanjutkan dengan pengembangan ide tersebut menjadi sebuah narasi yang menjadi fondasi awal terbentuknya suatu cerita. Narasi tersebut selanjutnya dikembangkan menjadi dokumen pengembangan cerita lengkap dengan format khusus sehingga mudah di terapkan ke dalam bentuk visual animasi dan mampu menyampaikan informasi serta edukasi yang terkandung di dalamnya.

Dalam pembuatan naskah film animasi 2D "Karateka", memuat isu-isu psikologis mengenai kecemasan bertanding sebagai elemen penting mengingat hal tersebut masih menjadi fenomena yang sering dialami oleh atlet. Penting bagi penulis untuk dapat menentukan struktur penceritaan yang akan digunakan serta penanganan apa yang cocok dalam mengatasi kecemasan untuk diterapkan dalam struktur penceritaan dalam naskah tersebut. Sehingga, alur cerita serta visual yang dibawakan memiliki kesan menarik dan tidak membosankan. Hal ini berkaitan dengan unsur *dramatic* yang muncul dalam setiap film. Menurut Lutters di dalam bukunya (2010) ada 4 unsur *dramatic* yaitu konflik, *suspense*, *curiosity*, dan *surprise*. Berdasarkan empat unsur tersebut, unsur *dramatic curiosity* merupakan salah satu unsur yang cocok untuk mempertahankan ketertarikan penonton dalam setiap perkembangan babak yang ada dalam film. Menurut Biran (2006) Rasa ingin tahu yang terjadi akibat kurangnya informasi akan menunjukkan keterlibatan emosional penonton. Hal itu terjadi ketika penonton menyaksikan suatu adegan, momen, konflik, pertemuan, dialog, dan sebagainya. Hal ini akan memunculkan

dugaan-dugaan terhadap apa yang akan terjadi selanjutnya. Lebih lanjut, rasa ingin tahu tersebut akan meningkat terhadap sesuatu yang tidak lazim atau ada sebagian informasi yang tertutup.

Untuk membangun keterlibatan emosional penonton, digunakan struktur penceritaan tiga babak dalam film animasi 2D “Karateka”. Hal ini, dikarenakan penceritaan tiga babak memiliki pola struktur naratif yang paling umum digunakan di dalam cerita (Pratista, 2008). Penggunaan struktur penceritaan 3 babak sangat mempermudah seorang penulis untuk membagi cerita pada film dan dapat memfokuskan apa yang terjadi pada karakter serta masalah di dalamnya. Menurut Biran (2006) untuk menyampaikan sebuah cerita dengan unsur *dramatic*, sampai dengan saat ini tidak bisa terlepas dari penggunaan resep kuno yang mengharuskan penyampaian ke dalam tiga babak. Sehingga, dibutuhkan pula tangga *dramatic* untuk memecah tiga babak, mengatur kenaikan konflik, serta meletakkan *dramatic curiosity* dalam film.

Untuk memperkuat fondasi letak *dramatic curiosity* dalam tiga babak, naskah pada film animasi 2D yang dibuat akan mengacu pada tangga grafik Elizabeth Lutters 1. Grafik ini diawali gebrakan, lalu turun atau reda beberapa saat namun selanjutnya diikuti oleh konflik yang naik, lalu datar sedikit, terus naik lagi dan datar sedikit seperti anak tangga sehingga mencapai titik konflik yaitu klimaks. Setelah itu ada katarsis atau penjernihan sedikit kemudian tamat (Lutters, 2005).

Dalam survey literatur terhadap beberapa proses penciptaan serupa, ditemukan penerapan *dramatic curiosity* pada naskah dengan medium teknik yang berbeda-beda. Seperti yang dilakukan oleh Ramadhana, Z. (2019). Penulis itu, menggunakan Penceritaan Terbatas sebagai medium dari *dramatic curiosity* yang digunakan, dimana dalam proses penciptaan ini Ramdhana berfokus pada perkembangan tokoh utama terkait tingkah laku (nonverbal) dan dialog (verbal) dalam menyampaikan sebuah informasi dalam film nya. Penulis menggunakan studi literatur mengenai unsur *dramatic* dan penyutradaraan untuk menghasilkan naskah sebagai proses penciptaan film.

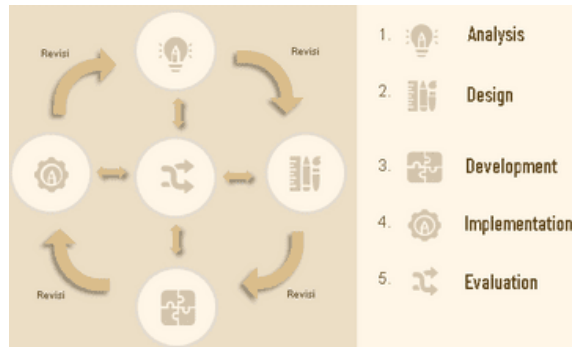
Lalu, proses penciptaan berikutnya oleh Arifin (2022) mengenai *dramatic curiosity* yang berhubungan dengan sudut pandang tokoh utama sebagai media untuk membangun rasa ingin tahu penonton terhadap penyakit kelainan CIPA. Penulis tersebut mengumpulkan data menggunakan studi literatur atau riset mengenai kelangkaan penyakit CIPA dengan hasil akhir sebuah naskah atau skenario.

Sementara itu, dalam menciptakan naskah animasi 2D “Karateka”, penulis disini memiliki perbedaan sistematis dengan penulis-penulis sebelumnya. Penulis disini membuat pembaharuan dari segi metode penciptaan dengan menggunakan metode ADDIE, disertakan dengan uji validasi pada tahap akhir penciptaan. ADDIE dipilih oleh penulis karena memiliki struktur pembuatan produk yang sistematis melalui tahapan-tahapan yang dapat diulang ketika hendak diterapkan revisi pada salah satu prosesnya. Sehingga, dapat tercipta suatu produk berupa naskah yang diharapkan mampu memberikan *dramatic curiosity* kepada penonton tentang upaya apa yang dilakukan oleh karakter untuk menangani gangguan kecemasan sebelum bertanding di dalam film animasi 2D “Karateka”.

METODE PENCIPTAAN

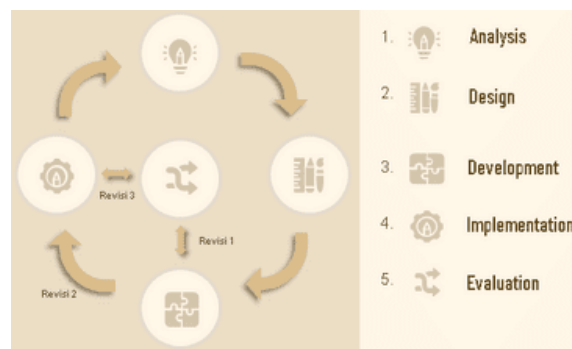
Metode penciptaan naskah animasi 2D “Karateka” menggunakan metode ADDIE. ADDIE sendiri merupakan singkatan dari *Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Konsep ADDIE adalah pengembangan produk yang sistematis dan telah ada sejak pembentukan komunitas sosial (Mudjiran, 2021). ADDIE adalah sebuah proses yang memiliki fungsi sebagai panduan kerangka kerja untuk situasi yang kompleks, sangat tepat untuk mengembangkan produk atau sumber belajar (Branch, 2009).

Desain pada Gambar 1 merupakan model ADDIE yang dikembangkan oleh Branch (2009). Desain Branch memiliki alur yang runtut serta sistematis dan setiap tahapan (*Anaysis, Design, Development, dan Implementation*) saling berhubungan dengan *Evaluation*.



Gambar 1 Penggambaran Ulang Model ADDIE (Branch, 2009)

Dalam menerapkan *Dramatic Curiosity* pada struktur penceritaan film animasi 2D berjudul “Karateka”, penulis memiliki modifikasi lain untuk model ADDIE yang digunakan, dengan tahapan yang runtut juga sistematis seperti model Branch (2009). Modifikasi tersebut dapat dilihat pada desain Gambar 2. Perbedaannya terletak pada revisi dalam pembuatan penceritaan, yang mengulang di bagian *Development* juga *Implementation*. Ketika penceritaan masih memiliki kekurangan di bagian *Evaluation*, maka revisi akan dimulai dari pembuatan naskah cerita di bagian *Development*, kemudian ke *Implementation* baru kepada *Evaluation*. Pada Tabel 1 disajikan tahapan Model ADDIE dengan pendekatan dan hasil dari tahapan tersebut.



Gambar 2 Model ADDIE (Branch, 2009) versi modifikasi oleh penulis

Tabel 1 Pembagian Tahap, Pendekatan, dan hasil penciptaan.

No	Tahapan	Pendekatan	Hasil
1	Analisis	Studi litteratur Observasi	Unsur <i>Dramatic Curiosity</i> , Grafik <i>Dramatic</i> , Jenis Kecemasan
2	Desain	Grafik <i>Dramatic</i>	Pembagian <i>curiosity</i> pada struktur penceritaan.
3	<i>Development</i>	Grafik <i>Dramatic</i>	Plot dan Garis besar cerita.
4	Implementasi	Pembuatan naskah	Susunan naskah dengan sebagian segmen yang menyertakan <i>dramatic curiosity</i> .
5	Evaluasi	FGD dan Uji Validasi ahli	Saran, masukan dan pendapat ahli terhadap <i>dramatic curiosity</i> pada penceritaan.

Pada tahap *Analysis*, penulis melakukan pengumpulan data melalui studi literatur (kecemasan, *dramatic curiosity*, dan struktur tiga babak) dari buku dan jurnal-jurnal penelitian. Penulis juga melakukan observasi terhadap film-film animasi yang diduga memiliki unsur *dramatic curiosity* pada adegan-adegan tertentu. Dilengkapi dengan mencari dan mendata sampel atlet Karate sebagai subjek yang lebih realistis dalam mengalami kecemasan bertanding sebagai topik dalam film animasi. Penulis melakukan pengumpulan data sampel menggunakan *Consumer Journey* milik Djito Kasilo (2008) untuk mengetahui kegiatan sampel sehari-hari atlet, sebelum bertanding. Pada tahap ini dihasilkan pemetaan masalah kecemasan bertanding pada atlet yang akan dirumuskan menjadi ide cerita, premis, dan logline dan sinopsis; rumusan target audiens; serta penentuan struktur penceritaan yang akan digunakan dalam film animasi 2D “Karateka” yaitu struktur tiga babak yang dikombinasikan dengan unsur *dramatic curiosity*.

Pada bagian *Design*, penulis mulai meletakkan *dramatic curiosity* dalam struktur tiga babak. Peletakan unsur *dramatic curiosity* ini menggunakan grafik *dramatic* Lutters 1. Dengan meletakkan unsur *dramatic curiosity* pada pembagian tiga babak yang sudah dipecah pada *grafik dramatic*. Pada tahap ini dihasilkan dokumen outline cerita.

Berikutnya pada tahap *Development*, penulis mengembangkan unsur *dramatic* yang ada pada struktur penceritaan tiga babak pada grafik lutters 1 menjadi plot-plot tertentu diikuti dengan garis besar cerita. Tahapan ini menghasilkan dokumen *scene* plot.

Setelah menyelesaikan tahap *Development*, maka penulis mulai melakukan pengembangan *scene* plot menjadi naskah pada tahap *Implementation*. Pada tahap ini dihasilkan sebuah naskah dengan *dramatic curiosity* pada beberapa segmennya. Implementasi menyertakan plot adegan dengan memperhatikan naik turunnya grafik dalam mengatur unsur dramatik dalam film animasi.

Tahap terakhir adalah *Evaluation*, pada tahap ini dilakukan verifikasi dengan memeriksa kembali naskah yang dibuat untuk memastikan unsur *dramatic curiosity* telah berhasil diterapkan. Karena naskah yang disusun akan diterapkan dalam produksi film animasi, maka tahap evaluasi pertama-tama dilakukan dengan mewujudkan naskah dalam bentuk visual, yaitu *storyboard animatic*. Evaluasi dilakukan dengan meninjau naskah, *storyboard animatic* dan landasan teori. Selanjutnya evaluasi menyertakan pendapat ahli terhadap garis besar naskah yang sudah dibuat oleh penulis menyertakan penggunaan unsur *dramatic curiosity* dalam penyusunan nya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Analysis

A. Observasi terhadap film animasi 2D

Dalam proses penciptaan naskah ini tentunya tidak lepas daripada tujuan utamanya yaitu untuk menerapkan *dramatic curiosity* pada Struktur Penceritaan Tiga Babak terkait edukasi kecemasan bertanding atlet. Di mana penerapan *dramatic curiosity* pada tahap ini bertujuan untuk menarik minat penonton terhadap kebutuhan akan solusi penanganan kecemasan atlet.

Sebelum menyusun *dramatic curiosity* pada naskah, penulis melakukan observasi dan analisis terhadap adegan yang diduga memiliki misteri yang tidak langsung dijelaskan, karakter yang muncul tiba-tiba dengan latar belakang yang dirahasiakan, hingga kemunculan adegan-adegan yang menimbulkan tanda tanya dari penulis ketika menyaksikan film animasi tersebut. Beberapa film animasi yang diduga menyertakan *dramatic curiosity* dalam segmen ceritanya, adalah Film “Moana”, “Coco”, dan “Zootopia”.

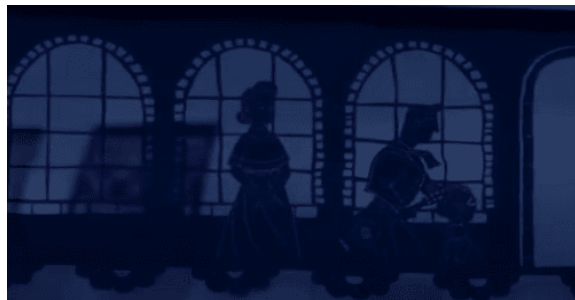
Pada film “Moana” Clements & Musker 2016, penulis menemukan adegan pemantik film atau teaser pada *scene* awal, seperti Gambar 3. Dimana pada adegan tersebut, terdapat adegan yang

memperlihatkan cerita soal karakter Maui secara tiba-tiba dan bersifat meninggalkan masalah di bagian awal hingga berlanjut dan menimbulkan rasa penasaran penonton mengenai aksi berikutnya.



Gambar 3 Potongan adegan opening Moana
Sumber: Clements & Musker (2016).

Sementara di film “Coco” pada adegan awal seperti Gambar 4 dimulai dengan cerita kepergian sang kakek buyut yang tidak pernah kembali (Unkrich, 2017). Hal ini tentunya meninggalkan sebuah pertanyaan mengenai alasan, kenapa hal tersebut bisa terjadi? *Curiosity* pada adegan ini memberikan penundaan terhadap informasi dari sebuah karakter yang masih menimbulkan tanda tanya dan terjawab di akhir film.



Gambar 4 Potongan adegan Opening Coco
Sumber: Unkrich (2017)

Kemudian, penggunaan *foreshadowing* ditemukan dalam salah satu adegan pada film animasi “Moana” (Clements & Musker, 2016). Dimana terdapat *scene* seperti Gambar 5 yang memperlihatkan sang nenek yang bercerita, melalui gambar-gambar pada kain di film Moana. Hal ini, menunjukkan adanya unsur *dramatic curiosity* berupa *foreshadowing* menggunakan object makhluk-makhluk ganas di lautan yang akan ditemui oleh Moana dalam petualangannya.



Gambar 5 Potongan Adegan *Foreshadowing* monster di film Zootopia
Sumber: Clements & Musker (2016)

Berikutnya adalah penggunaan Montase sebagai bentuk *dramatic curiosity* yang di dapati penulis pada film “Zootopia” (Howard & Moore, 2016). Ketika Judy mengalami ragam kegagalan dan keberhasilan di akademi polisi. Adegan ini disajikan melalui montase seperti Gambar 6 sebagai salah satu unsur *curiosity*, dengan mempercepat adegan dan meningkatkan ketegangan terhadap penonton. Sehingga

penonton tertarik untuk menyaksikan keberhasilan apa yang akan dilakukan oleh Judy dalam perjalanannya.



Gambar 6 Potongan Adegan Montase Judy di Akademi Polisi
Sumber: Howard & Moore (2016)

Dari hasil observasi dan analisis beberapa film tersebut di dapat penggunaan *dramatic curiosity* sebagai pemantik atau teaser, penggunaan *foreshadowing*, dan montase pada film-film tersebut.

B. Observasi Atlet yang Mengalami Kecemasan Bertanding

Berikutnya adalah observasi sampel untuk menentukan kecemasan yang dialami atlet secara realistis dan bagaimana cara sampel menangani kecemasan tersebut. Observasi ini dilakukan berdasarkan strategi consumer journey milik Djito Kasilo.

Dua sampel atlet tersebut diantaranya adalah Asyifa Rahma Alifa Putri, dari Majenang pada Gambar 7a dan Astrid Fauziah dari Majenang, pada Gambar 7b.



Gambar 7a. Asyifa Rahma Alifa Putri



Gambar 7b. Astrid Fauziah

Menurut penulis dilihat dari kegiatan yang dilakukan Asyifa sebelum bertanding. Ternyata, Asyifa sering merasa cemas, ketika dirinya menghadiri pembekalan dan berbincang dengan orang tuanya sebelum bertanding. Asyifa selalu merasa cemas jika lawan main nya tampil terlalu bagus, tangannya juga sering berkeringat sebagai bentuk reaksi tubuh ketika mengalami kecemasan. Bahkan jika hal tersebut terjadi, performa dari Asyifa dikhawatirkan dapat menurun dengan drastis. untuk mengatasi hal tersebut Asyifa akan melakukan pemanasan dan latihan ringan sebelum dirinya bertanding nanti.

Sama hal nya dengan Astrid Fauziah penulis melihat bahwa Astrid mengalami kecemasan bertanding yang lebih banyak berasal dari dalam dirinya sendiri atau faktor *internal* dalam lingkup *overthinking*. Dengan respon tubuh gemetar, jantung berdetak lebih cepat, tangan jadi lembab dan berkeringat, hingga kondisi napas yang tidak teratur. Sehingga, kemungkinan terburuknya adalah performa yang dihasilkan dari penampilan Astrid jadi lebih buruk. Untuk mengatasi hal tersebut Astrid lebih sering menerapkan optimisme dalam diri, tidak melihat lawanandingnya dan sesekali melakukan pemanasan untuk meredakan kecemasan yang dialaminya.

Hasil-hasil observasi tersebut didukung dengan studi literatur yang dilakukan oleh penulis. Bahwasannya menurut Amir (2012) kecemasan bertanding juga dapat ditimbulkan karena atlet banyak memikirkan akibat yang dialaminya karena gagal atau kalah dalam pertandingan. Sehingga, hasilnya mendalam untuk bisa dikembangkan menjadi ide dalam susunan desain pada tahap berikutnya.

Sebelum melangkah ke pengembangan ide, dilakukan rumusan target audiens film animasi 2D “Karateka” agar cerita yang disampaikan dapat relevan dengan target audiens. Berikut ini rumusan target audiens untuk film animasi 2D “Karateka” disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Rumusan Target Audiens .

No	Kategori	Keterangan
1	<i>Demografi</i>	Usia: 15-25 tahun Jenis Kelamin: Laki-laki dan Perempuan Pendidikan: Semua Latar Pendidikan Status Social: Atlet, Pelatih, Pecinta Olahraga, Umum.
2	<i>Geografi</i>	Negara Indonesia
3	<i>Psikografi</i>	Memiliki ketertarikan dalam bidang olahraga / gerak tubuh terutama karate dan kerap merasa cemas ketika menghadapi pertandingan.
4	<i>Behavior</i>	Memiliki kebiasaan menonton film di waktu senggang nya. Melakukan kegiatan pelatihan secara rutin dan sering mengikuti pertandingan.

Setelah mendapatkan rumusan target audiens, pemetaan masalah kecemasan bertanding pada atlet yang akan dirumuskan menjadi ide cerita, premis, dan logline dan sinopsis, berikut pemaparannya pada Tabel 3.

Tabel 3. Pemetaan rumusan ide cerita.

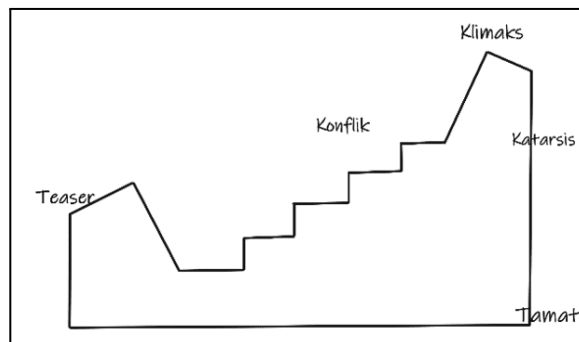
No	Rumusan	Keterangan
1	Premis	Seorang atlet yang mengalami kecemasan bertanding
2	Logline	Seorang atlet karate perempuan, merasa terganggu dengan kecemasan yang dia alami, dan berusaha untuk mengatasi kecemasan nya dengan baik ketika bertanding.
3	Sinopsis	Astrid adalah atlet terbaik di dojo nya, gadis itu terbiasa berlatih tanpa penonton dengan suasana lingkungan yang tenang. Tetapi, di pertandingan pertamanya, Astrid menyadari kalau lingkungan pertandingan memiliki tekanan yang berbeda. Arena pertandingan, penuh dengan keramaian, suara peluit, dan atlet yang melakukan pemanasan. Hal tersebut, membuat astrid gemetar hingga kehilangan fokus juga kepercayaan diri. Ketika ia ada di titik terendahnya kemunculan sesuatu yang mungil membantunya lepas dari kecemasan yang dia alami.

Selanjutnya dilakukan penentuan struktur penceritaan yang digunakan film animasi 2D “Karateka”. Struktur penceritaan yang digunakan adalah struktur tiga babak karena film animasi 2D “Karateka” merupakan film pendek **berdurasi 8 menit**. Sehingga, membutuhkan struktur penceritaan sederhana dengan beat plot yang ringkas namun tetap dapat mewujudkan struktur naratif dan dramatik. Selain itu unsur dramatik curiosity yang dipilih karena relevan dengan ide dan tema cerita.

2. *Design*

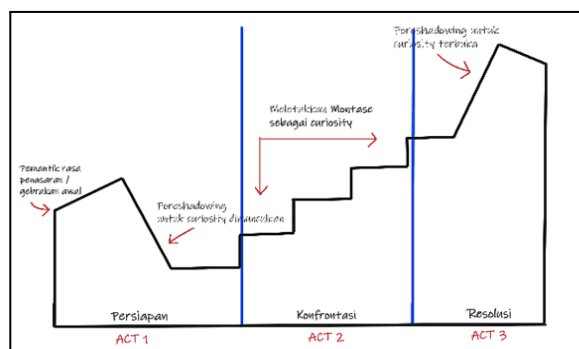
Dari observasi dan analisis yang matang tersebut, penulis memiliki bahan untuk menyusun tahapan berikutnya pada tahap *design*. Pada tahap ini penulis mulai mendesain plot pada grafik *dramatic* Lutters 1. Grafik *dramatic* Lutters 1 ini dimulai melalui gebrakan, lalu turun atau reda beberapa saat namun

selanjutnya diikuti oleh konflik yang naik, lalu datar sedikit, terus naik lagi dan datar sedikit seperti anak tangga sehingga mencapai titik konflik yaitu klimaks. Setelah itu ada katarsis atau penjernihan sedikit kemudian tamat (Lutters, 2005). Berikut disajikan dalam bentuk Gambar 8.



Gambar 8 Grafik *Dramatic Lutters*
Sumber: Lutters (2005)

Langkah berikutnya, penulis memecah grafik *dramatic Lutters* 1 menjadi tiga struktur penceritaan. Struktur penceritaan dibagi dengan meletakkan tahap persiapan, konfrontasi, dan resolusi pada grafik *dramatic* tersebut. Kemudian, penulis meletakkan unsur *dramatic curiosity* berupa pemantik atau teaser di awal film, *foreshadowing*, dan montase ke dalam tiga babak. Sehingga dihasilkan grafik pada Gambar 9 berikut.



Gambar 9 Grafik *dramatic Lutters* 1 dengan struktur 3 babak dan unsur *dramatic curiosity*

Sehingga, pada tahap ini menghasilkan dokumen *outline* cerita berupa terapan *dramatic curiosity* pada setiap babak, dan disajikan pada Tabel 4 berikut.

Tabel 4. Dokumen *Outline* Cerita Terapan *Dramatic Curiosity*.

Struktur 3 babak	<i>Dramatic Curiosity</i> yang Diterapkan
1. Babak persiapan	Pemantik rasa penasaran/gebrakan awal pada teaser film. (Astrid yang bertanding dan mengalami kegugupan) <i>Foreshadowing</i> untuk mulai membangun <i>curiosity</i> . (Astrid memeluk boneka nya saat sedang cemas dan melamun, membawa bonekanya kemanapun dia pergi)
2. Babak Konfrontasi	Meletakkan montase untuk meningkatkan <i>dramatic curiosity</i> dan <i>suspense</i> pada film. (Astrid berulang kali gagal dalam pertandingan)
3. Babak Resolusi	<i>Foreshadowing</i> pada tahap ini mulai terbuka untuk memunculkan <i>surprise</i> sebagai pendukung <i>curiosity</i> . Disempurnakan dengan penerapan <i>flashback</i> untuk membuka rasa penasaran penonton. (Asal muasal boneka terbuka melalui <i>flashback</i>)

unsur *dramatic* ini tidak menyertakan pengenalan tokoh terlebih dahulu. Tetapi, dengan memunculkan kondisi mengenai masalah kecemasan bertanding tokoh utama yang dialami tokoh secara tiba-tiba.

a. *Scene 1 (Teaser)*

1. INT. TEMPAT PERTANDINGAN - TIME (UNKNOWN)

Memperlihatkan wajah Astrid yang sedang menatap ke arah kamera, matanya yang terpejam tiba-tiba terbuka. Kemudian, kamera bergerak zoom out dan rotate, memperlihatkan Astrid yang sedang berdiri di tengah tatami arena pertandingan dengan mimik wajah khawatir, tampak pula banyaknya penonton yang duduk di tribun, disekeliling tatami arena pertandingan. Memperlihatkan kondisi tangan Astrid yang sedang terkepal perlahan mulai terbuka disertai dengan getaran-getaran kecil, tak lama tangannya terkepal kembali dengan lebih erat. Kamera bergerak tilt up memperlihatkan sebagian wajah Astrid dengan pundak yang bergerak naik turun tidak beraturan. Astrid menoleh ke kanan. Tampak seorang atlet yang sedang bertanding di arena sebelah.

Atlet 1

"Aaaa.."

Kemudian, mata Astrid berkedip sekali dan melirik ke arah kiri, yang memperlihatkan atlet lain sedang bertanding di arena sebelah lainnya. Pupil mata Astrid bergerak kembali menghadap ke depan dengan sedikit getaran kentara, alisnya berkerut, kemudian matanya terpejam erat, dan keringat mengalir dari dahinya. Lalu kamera bergerak memutar tubuh Astrid.

Pemantik yang digunakan pada bagian teaser tersebut berfungsi sebagai unsur *dramatic curiosity* yang ada pada grafik *dramatic litters* 1. Fungsinya untuk mengulur informasi sebab akibat yang ada di awal cerita. Dengan ditampilkan melalui Astrid yang tiba-tiba sudah ada di tempat pertandingan sebagai pembuka cerita yang menyisakan tanda tanya penonton karena adegan muncul tiba-tiba pada masalah utama karakter.

b. *Scene 2*

2. INT. KAMAR ASTRID-SIANG HARI

Kamera berhenti bergerak dan memperlihatkan bagian belakang tubuh Astrid yang tengah memandang ke arah cermin kamarnya. Tampak suasana lingkungan di sekitar Astrid pun ikut berubah.

Kamera berpindah dan menyoroti bagian kaki Astrid, sabuk yang dia pakai terjatuh ke lantai. Tampak Astrid berjalan pergi dari posisinya. Astrid berjalan melewati bufet yang di atasnya terletak ucapan semangat dengan buket bunga disertai dengan keberadaan foto dirinya sedang tersenyum dengan mengenakan seragam karate. Disebelah pigura tersebut terletak boneka maskot usa yang terduduk, dengan mata yang terbuat dari kancing dan mengenakan seragam karate. Tangan Astrid bergerak untuk mengambil boneka tersebut. Astrid yang duduk bersila diatas kasur, mulai menggenggam boneka Usa di kedua tangannya. Dari POV Astrid memperlihatkan dua jempol tangan Astrid yang mengusap sabuk maskot Usa.

Penggunaan *dramatic curiosity* yang kedua adalah peletakkan *foreshadowing* pada boneka yang dimiliki oleh Astrid. Boneka ini adalah bentuk *foreshadowing* yang digunakan untuk meninggalkan jejak atau *clue-clue* terkait dengan pemecahan *foreshadowing* yang akan muncul di babak terakhir penceritaan. Menurut Duckworth (1933), *Foreshadowing* pada karya sastra Virgil, membuat pembaca tidak yakin

dengan apa yang akan terjadi dan ingin mengetahui apa yang baru saja di isyaratkan. Menggunakan gaya ketegangan modern dari ketidaktahuan pembaca mengenai apa yang akan terjadi.

Kemudian, kamera berpindah menyoroti Astrid dari arah bawah, memperlihatkan ekspresi wajah penuh kekhawatiran dari Astrid ketika kepalanya menunduk, tak lama kemudian Astrid memejamkan matanya, lalu menarik napas dalam dan menghembuskannya. Kemudian memperlihatkan Astrid yang sedang duduk dan tak lama kepalanya mendongak kearah poster besar di dinding kamarnya.

Tampak Kamera menyorot dari arah poster Usa, kearah Astrid yang sedang menatap cemas. Tampak pupil mata Astrid bergetar, kemudian senyumnya melebar. Astrid langsung berdiri dari posisi duduknya dan meletakkan boneka Usa ke atas kasur,

Masih pada *scene 2* berikutnya, penulis meletakkan *curiosity* untuk mengulur informasi atas apa yang dilihat oleh Astrid ketika menatap kearah poster di kamarnya. Karena menurut Biran (2006:81) Penguluran informasi ini (*Dramatic Curiosity*) akan memunculkan dugaan-dugaan. Tepatnya, adegan ketika Astrid merubah raut wajah cemasnya menjadi raut wajah penuh keyakinan, disitulah penulis menggunakan *curiosity* untuk memancing rasa penasaran penonton terhadap dugaan-dugaan yang membuat Astrid menjadi demikian.

c. Scene 3

Astrid meletakkan tas olahraganya dengan keras di atas lantai, tampak boneka Usa sedikit menyembul dari dalam tasnya.

Mulai masuk kepada *Act 2* pada struktur penceritaan tiga babak, tepatnya di *scene 3*. Kemunculan boneka yang selalu dibawa oleh Astrid pada *scene* adegan awal kembali dimunculkan oleh penulis dalam segmen berikutnya, untuk meningkatkan *foreshadowing* secara perlahan dan samar-samar pada alur cerita.

d. Scene 4

Pada *scene 4*, *Act 2* dalam struktur tiga babak yang mengisi bagian tangga grafik meningkat dari grafik lutters 1. Penulis meletakkan akibat dari atlet yang mengalami kecemasan. Dimana akibat kecemasan bertanding ini berkaitan dengan performa atlet di pertandingan. Hal ini, ditunjukkan melalui bentuk montase dalam film. Montase diletakkan pada tangga grafik Lutters 1 untuk menunjukkan karakter utama yang mengalami kegagalan berkali-kali. Penulis membuat montase dalam tempo yang cepat dan di dramatisasi menggunakan adegan penentuan hasil pertandingan, dalam bentuk animasi bendera sebagai *suspense* untuk mendukung unsur *dramatic* pada adegan-adegan tersebut.

4. INT.TEMPAT PERTANDINGAN-siang-(MONTASE)

Memperlihatkan POV Astrid yang sedikit kabur ketika menatap arena pertandingan di depan matanya. Memperlihatkan posisi tangan kiri Astrid yang terjulur ke depan dengan telapak tangan menghadap ke bawah. Pov selesai, kamera berpindah dan memperlihatkan Astrid yang sedang menendang ke depan dan menekuk kakinya tanpa menurunkannya ke bawah, sementara tangan kanannya yang terjulur tersebut ditarik ke bagian pinggang. Kemudian tubuh Astrid diputar 180 derajat, Sementara telapak tangannya yang lain terkepal dengan siku tertekuk. Tetapi, karena kurang keseimbangan, tubuh Astrid bergoyang kedepan dan kebelakang. Kemudian

bendera biru berkibar yang menandakan kekalahan Astrid. Tampak panel pertandingan yang memperlihatkan wajah Astrid berubah menggelap.

Memperlihatkan Astrid yang berdiri dengan kuda-kudanya. Tampak kaki kanan dan kaki kiri menekuk. Tampak ekspresi kelelahan Astrid ketika sedang melakukan ketahanan kuda-kuda tersebut. Alisnya berkerut dan bibirnya sedikit terbuka. Kedua kakinya mulai bergetar karena berdiri dengan posisi kaki kanan dan kaki kiri menekuk terlalu lama. Sementara napasnya terdengar berat dan putus-putus. Kemudian Astrid memejamkan matanya. Kembali muncul bendera berwarna merah yang menandakan kekalahan Astrid.

...

Bentuk kecemasan yang dialami karakter utama dalam suatu pertandingan didasari dengan pendapat Kurniawan dalam bukunya (2021:172), yang menyatakan bahwa hubungan *anxiety* atau rasa cemas terhadap suatu pertandingan antara lain, *anxiety* yang meningkat sebelum pertandingan yang disebabkan oleh bayangan akan beratnya tugas dan pertandingan yang akan datang. Kedua, selama pertandingan berlangsung tingkat *anxiety* mulai menurun karena sudah mulai beradaptasi, dan pada saat mendekati akhir pertandingan, tingkat *anxiety* mulai naik kembali terutama apabila skor pertandingan sama atau hanya berbeda sedikit.

Aspek rasa cemas yang kerap muncul pada pertandingan inilah yang disusun ke dalam montase, sebagai bentuk realitas terhadap kecemasan yang sering dialami atlet. Montase disini ditampilkan untuk menggiring rasa penasaran penonton akan penantian yang menegangkan tentang akhir dari aksi karakter untuk mengatasi kecemasan di *scene* berikutnya.

e. Scene 5

5. INT. KAMAR ASTRID-SORE HARI

Tampak Astrid melempar boneka Usa miliknya, lalu memperlihatkan Astrid yang mendongak dengan napas terengah-engah. Ekspresi wajahnya terlihat kesal, dan tiba-tiba mimik wajahnya berubah sedih dengan kepala yang menunduk kebawah.

Tampak Astrid yang terduduk sambil menutupi wajahnya. Kepalanya kembali mendongak ke arah poster. Lantas Astrid segera berdiri dan berjalan beberapa langkah kearah boneka nya yang terjatuh. Kamera menyoroti dari arah atas, memperlihatkan Astrid yang berjalan maju. Lalu kamera berpindah menyoroti wajah Astrid dari arah bawah yang tengah menggenggam bonekanya. Kemudian, memperlihatkan boneka yang ada digenggam Astrid, lalu dengan cepat Astrid memeluk boneka tersebut dalam dekapannya.

Scene 5 ini merupakan adegan dimana penggunaan *foreshadowing* semakin meningkat. Penulis menggunakan kemunculan boneka pada inciting incident atau titik balik karakter untuk memicu keingintahuan penonton melalui adegan yang ditunda-tunda informasinya. Penulis meletakkan adegan ini pada *scene* dimana Astrid selalu mengalami keterpurukan dan bangkit kembali ketika menatap boneka miliknya. Sehingga, Astrid selalu melampiaskan emosi atas kekalahan dan kecemasan yang dialaminya kepada boneka yang dia sayangi tersebut.

f. Scene 7

7. INT. TEMPAT PERTANDINGAN - SIANG HARI

Tampak wajah Astrid menghadap ke arah kamera, dengan mata yang terpejam erat. Kemudian memperlihatkan boneka maskot usa yang berada di tas Astrid, boneka maskot usa sedikit bergoyang dan mulai mengeluarkan percikan cahaya yang semakin lama

semakin terang. Cahaya yang semakin terang itu melesat terbang ke arah Astrid. Astrid yang masih memejamkan mata tidak menyadari kehadiran cahaya kecil terang yang melintas dari sisi kepalanya dan memutarinya yang berdiri gugup di tengah tatami. Cahaya itu mengganggu konsentrasi Astrid, alisnya mulai berkerut tak nyaman, dan tak lama kemudian Astrid membuka matanya. Astrid terkejut, lantas menolehkan kepalanya ke kanan dan ke kiri mengikuti arah terbang cahaya. Kamera over shoulder dari arah bahu Astrid, dan memperlihatkan cahaya yang sudah berhenti di depannya. Cahaya tersebut tiba-tiba berubah secara perlahan menjadi sosok mungil maskot usa yang melayang-layang di udara.

Pada *act 3* penceritaan 3 babak, penulis menyertakan *scene 7* untuk membuka *foreshadowing* yang sudah banyak bermunculan baik di *scene 2, 3, dan 5*. Penulis menyampaikan fungsi sesungguhnya penggunaan *foreshadowing* melalui boneka Usa yang berubah menjadi makhluk mungil (*chibi*) yang melayang di udara. Karena disinilah fungsi *foreshadowing* dalam unsur *dramatic curiosity* dibuat, untuk memberikan teknik kejutan dalam menghasilkan sebuah kesimpulan yang berkesan. Menurut kesimpulan Noble, yang paling penting adalah unsur kejutan kepada pembaca (2024:10).

Masih pada *scene 7* pada babak ke 3 penceritaan tiga babak. *curiosity* terhadap penonton mulai kembali terbuka melalui penanganan kecemasan bertanding atlet yang diletakan tanpa mengurangi fungsi animasi untuk menyampaikan sesuatu yang hanya bisa diwujudkan melalui penggambaran imajinasi karakter.

Memperlihatkan Astrid yang menggerakkan tangannya keatas dan menghempaskan kedua tangannya menyilang di depan dada sampai ke bawah, lalu dia berteriak keras.

Astrid

"Aaaa!!"

Kamera bergerak zoom out dengan cepat dan memperlihatkan Astrid di tengah arena pertandingan karate. Kemudian transisi fade out yang seketika merubah suasana Lingkungan tempat pertandingan menjadi tempat latihan Astrid. Tampak Astrid terperangah kaget. Memperlihatkan lingkungan sekitarnya yang merupakan tempat dimana ia biasa berlatih. Tempat latihannya, terlihat lebih cerah dari biasanya.

Penulis membuka *curiosity* klimaks menggunakan penanganan kecemasan bertanding yang jarang di eksplorasi oleh pelatih-pelatih, yaitu mengenai penggunaan mental *imagery guide*. Hal ini, didasari menurut pendapat Husdarta (2014) pada buku Psikologi Olahraga Mental Training, Dewi, E. M. P. Bahwa mental *imagery* melatih individu untuk membentuk khayalan mental mengenai suatu gerakan atau keterampilan tertentu mengenai hal yang harus dilakukan dalam kondisi tertentu. Caranya dengan mengarahkan individu untuk melihat, mengamati, memperhatikan dan membayangkan dengan seksama suatu pola gerak tertentu, kemudian mengingat gerakan tersebut.

Usa mungil masih berhadapan dengan Astrid, makhluk kecil itu terlihat menarik napas dalam dan menghembuskannya. kamera menyorot dari samping Astrid yang tengah meniru Usa untuk menarik napas. Usa yang melayang di depannya, langsung tersenyum seketika berubah menjadi cahaya dan masuk ke dalam tubuh Astrid. Disaat itu pula tubuh Astrid bersinar. Tampak kepala Astrid mulai menunduk.

Flashback dari POV Astrid, yang saat itu ia menatap kakinya sendiri, mulai mendongak dan melihat atlet Favoritnya yaitu Usa sedang mendekatkan dan menundukkan tubuh dengan senyum ramah ke arah Astrid. Saat itu, Astrid menengok ke arah bawah kembali ketika tangan Usa terlihat menyodorkan boneka mascot kecil ke arahnya. Astrid mendongak lagi, ketika Usa berjalan menjauh dari hadapan Astrid.

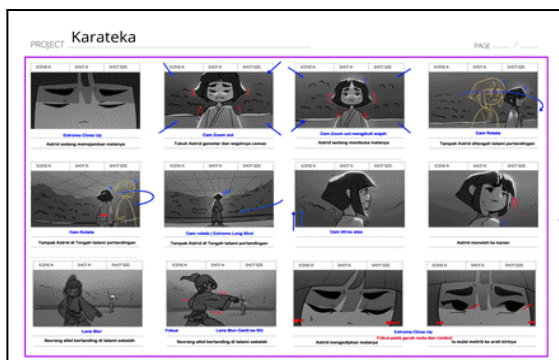
Penulis juga memasukkan *flashback* sebagai pembuka *foreshadowing* pada *scene 7* yang menunjukkan latar belakang objek boneka tersebut. Kenapa karakter menganggap boneka itu penting dan selalu dibawa kemanapun, ketika dirinya berlatih hingga bertanding. Fungsinya pun sebagai pemecah *dramatic curiosity* unsur *foreshadowing*. Karena, menurut Syd Field (2005:166), kilas balik adalah teknik yang digunakan untuk memperluas pemahaman penonton tentang cerita, karakter, dan situasi. Tujuan kilas balik sama dengan adegan—baik itu memajukan cerita atau mengungkapkan informasi tentang karakter. Sehingga, penundaan informasi dapat disampaikan dengan jelas melalui bentuk *flashback* dalam cerita.

Penulis dalam tahap implementasi ini menyusun *dramatic curiosity* pada unsur-unsur tertentu seperti teaser, *foreshadowing* dan *flashback*, serta montase dengan tujuan untuk memicu ketertarikan penonton akan edukasi kecemasan bertanding. Hal ini, disampaikan dengan memunculkan sesuatu yang aneh serta mengulur informasi yang saling berhubungan dengan penerapan *imagery guide* dalam mengatasi kecemasan tersebut.

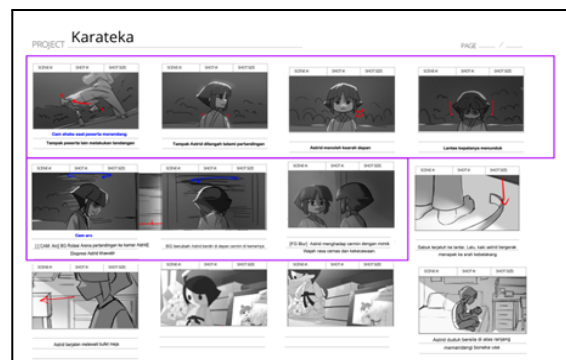
6. Evaluation

a. Pembuatan *Storyboard Animatic*

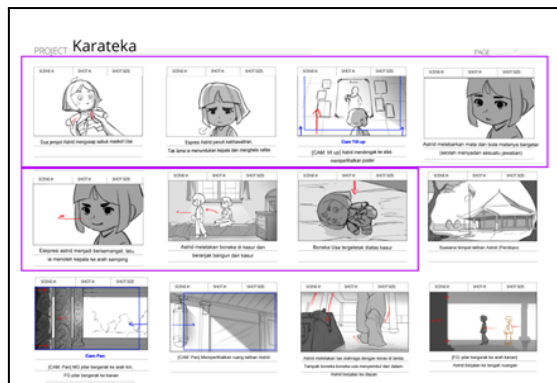
Tahap evaluasi dimulai dengan mewujudkan naskah dalam bentuk visual, yaitu *storyboard animatic*. Berikut cuplikan film animasi “Karateka” yang disajikan pada Gambar 11a, dengan memperlihatkan teaser awal *scene 1* pada film “Karateka”. Gambar 11b, memperlihatkan kelanjutan *scene 2* sebagai masuknya tahap pengenalan karakter dan lingkungannya ditambah sisipan *foreshadowing* boneka. Pada Gambar 12a, menunjukkan *foreshadowing* di *scene 3* dari boneka pada shot yang bermunculan. Sementara pada Gambar 12b memperlihatkan *foreshadowing* di *scene 7* yang terbuka dengan boneka yang berubah menjadi *chibi* dan bergerak secara imajinatif. Kemudian, Gambar 13a, merupakan akhir *foreshadowing* dan pembuka *flashback* pada *scene 8*. Terakhir adalah Gambar 13b yang sepenuhnya berisi *flashback* awal mula Astrid bisa menyukai karate di *scene 9*.



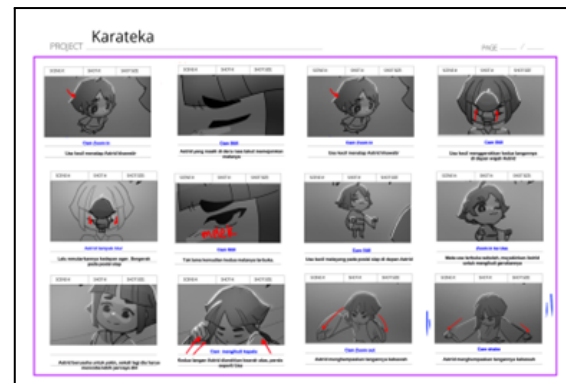
Gambar 11a *Storyboard scene 1*



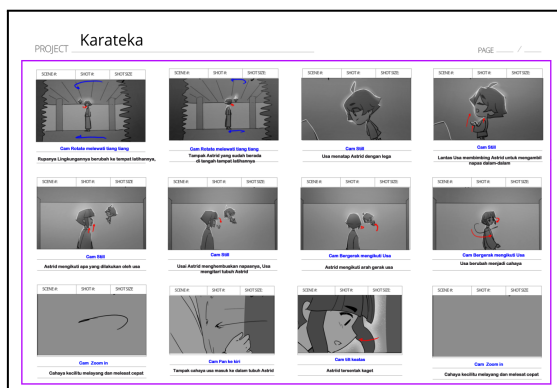
Gambar 11b *Storyboard scene 2*



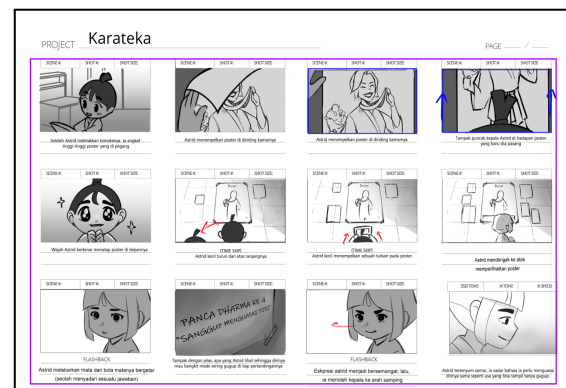
Gambar 12a Storyboard scene 3



Gambar 12b Storyboard scene 7



Gambar 13a Storyboard Scene 8



Gambar 13b Storyboard Scene 9

b. Focus Group Discussion

Pada tahapan ini, penulis melakukan evaluasi terhadap penyusunan segmen-segmen khusus yang menyertakan *dramatic curiosity* pada struktur tiga babak. Di antaranya dalam penyusunan keseluruhan naskah dan *storyboard*, penulis memperbaiki naskah hingga draft 6. Sementara *storyboard* dibuat bergantian dengan perbaikan naskah, demi mendapatkan hasil yang sesuai dengan apa yang ingin disampaikan.

Penulis juga menyampaikan ide ceritanya melalui *focus group discussion* yang diadakan oleh Animasi Club, pada acara Animasi Camp di tanggal 26 & 27 Oktober 2024, berlokasi di Wana Jonggol Yogyakarta. Dalam pelaksanaannya kegiatan ini di moderatori oleh Chonie Prysilia, selaku *film maker* dari beberapa film animasi dokumenter.

Penulis dengan 12 orang lainnya berdiskusi, menanyakan, dan memberikan ide-ide terkait pada perkembangan naskah yang disusun dan disampaikan secara garis besar oleh penulis. Ada satu peserta yang menanyakan mengenai alasan penggunaan objek boneka untuk mengutarakan penyampaian *imagery* adakah maksud atau niat tertentu yang ingin disampaikan penulis. Penulis menjawab bahwasannya penggunaan boneka dalam cerita adalah perwujudan akan kenangan, dimana boneka ini di dapati dari atlet favorit karakter utama. Karakter utama adalah seorang anak perempuan dimana penggunaan boneka pun didasari pada benda yang kerap kali dimainkan oleh anak perempuan pada umumnya. Selain itu, berhubungan dengan penggunaan unsur *dramatic curiosity*, penggunaan boneka digunakan sebagai *foreshadowing* atau objek yang dibuat sering muncul pada tahapan inciting incident untuk memancing rasa ingin tahu penonton terhadap asal usul dan fungsi sesungguhnya dari boneka tersebut.

Kemudian, ada peserta yang menyampaikan pertanyaan mengapa boneka harus berubah menjadi cahaya dahulu dan tidak langsung saja menunjukkan *imagery* karakter?. Disini, penulis dibantu oleh

moderator untuk menjawab pertanyaan tersebut. Boneka berfungsi sebagai benda yang penuh kenangan dan selalu dibawa kemana-mana oleh karakter utama, tentunya karakter utama tidak menyadari bahwasannya boneka disini bisa menjadi mediator penyampaian kenangan melalui adegan *flashback*. Untuk menerapkan *curiosity* dan mendramatisir penyampaian *imagery*, penulis menggunakan cahaya yang masuk ke dalam tubuh karakter dalam rangka membangkitkan *flashback* dan menghilangkan karakter chibi dalam imajinasinya. Karena itu hanyalah bentuk imajinasi karakter yang mempengaruhi penggunaan *imagery guide* atlet dengan mengubah mindset pertandingan menjadi sebuah tempat yang nyaman bagi karakter untuk melakukan gerakan karate.

Dalam mereview naskah, didapati pula beberapa usulan dari salah satu peserta, untuk menggunakan bayangan tokoh secara imajiner pada cerita untuk saling bertarung satu sama lain. Menurut penulis, penggunaan usulan ini belum bisa dikatakan sesuai. Terkait dengan jenis pertandingan karate yang digunakan. Pada film *Karateka*, pertandingan yang digunakan adalah pertandingan “Kata” atau keindahan gerak dimana atlet perlu konsentrasi, fokus tinggi, dan tidak gugup dalam setiap gerakan yang dikeluarkan. Sehingga, jenis pertarungan tidak relevan dengan teknik yang digunakan dalam kata.

Sementara pada *storyboard*, pengaturan ritme dan feeling dalam menyampaikan cerita dan perasaan tokoh, perlu dikembangkan lagi. Ada beberapa part yang terkesan tiba-tiba sehingga, sebagian orang mungkin akan kurang memahami maksud yang ingin disampaikan oleh penulis. Pengurangan panel bendera pada bagian montase pun turut andil untuk dirubah kedalam beberapa bagan pertandingan untuk model yang lebih beragam.

c. Validasi Ahli

Berikutnya penulis melakukan uji validasi ahli dengan menanyakan validitas terhadap penerapan unsur *dramatic curiosity* yang disusun pada struktur penceritaan tiga babak. Dalam melakukan uji validasi ahli, ada kendala terkait waktu yang terbatas untuk menyampaikan atau memperlihatkan naskah dan *storyboard* yang sudah dibuat. Sehingga, penulis menyampaikan point-point utama penggunaan unsur *dramatic curiosity* pada struktur tiga babak secara lisan kepada ahli.

Penulis kembali melakukan uji validitas kepada Chonie Prysilia yang secara garis besar sudah tau isi cerita melalui *focus group discussion*. Menurut Chonie penggunaan *dramatic curiosity* pada bagian montase penting digunakan untuk menggambarkan background karakter tidak hanya berdasarkan establish shot saja.

Kemudian *foreshadowing* dengan objek boneka, menurutnya jika mampu menyampaikan latar belakang dengan baik hal tersebut mampu menjadi jalan untuk menyampaikan dramatisasi cerita dengan baik. Penggunaan *flashback* yang muncul dengan *foreshadowing* pun sangat bisa digunakan sebagai penjelasan dari *foreshadowing* tersebut.

Tetapi, dalam mengutarakan pemecahan *foreshadowing* terhadap *imagery guide* atlet, penulis harus berhati-hati dalam eksekusi cerita. Jika hal tersebut dijadikan sebuah alasan untuk menyampaikan penanganan kecemasan dalam bentuk animasi.

Evaluasi terhadap naskah didapati untuk kembali memperhatikan penerapan *dramatic curiosity* dalam eksekusi ceritanya. Dimana penulis juga perlu berhati-hati dalam mengatur plot dengan baik sehingga cerita mampu berdampak besar terhadap ketertarikan dan kebutuhan akan penanganan kecemasan yang ditunggu oleh penonton.

SIMPULAN

Berdasarkan analisis data, desain, pengembangan, implementasi, dan juga evaluasi yang sudah dilakukan oleh penulis. Dapat disimpulkan bahwa kecemasan bertanding sebagai isu mental terhadap

atlet rupanya juga mempengaruhi performa penampilan atlet. Biasanya aspek tersebut didasari faktor *internal* baik itu kepercayaan diri, *overthinking* hingga aspek *eksternal* yang dipengaruhi oleh lingkungan atau lawan tanding. Untuk menginformasikan dan melakukan edukasi terkait hal tersebut, diperlukan media yang sesuai dengan target audiens. Di sini film pendek animasi dipilih karena dinilai sesuai, dalam menyampaikan urgensi penanganan kecemasan bertanding atlet di masa sekarang.

Tema kecemasan bertanding selanjutnya akan diolah dalam naskah film animasi dengan melalui metode ADDIE. Unsur *Dramatic Curiosity* akan ditambahkan pada penceritaan Animasi 2D “Karateka” untuk menyampaikan latar belakang kecemasan hingga dramatisasi yang baik dalam film. Unsur *Dramatic Curiosity* diwujudkan melalui Pemantik awal, *Foreshadowing* dan *Flashback* serta Montase.

Penulisan naskah film animasi “Karateka” diharapkan mampu menjadi referensi untuk penulisan naskah dalam media informasi animasi. Selanjutnya film animasi “Karateka” diharapkan mampu menjadi media alternatif untuk menyampaikan isu kecemasan bertanding pada atlet dengan pendekatan yang lebih empatik dan menjadi referensi untuk pelatih dalam menerapkan teknik latihan mental pada atlet yang lebih bervariasi selain menerapkan latihan fisik saja.

DAFTAR PUSTAKA

- Amir, N. (2012). Pengembangan alat ukur kecemasan olahraga. *Jurnal Penelitian dan evaluasi pendidikan*, 16(1), 325-347. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpep/article/view/1120>
- Arifin, M. (2022). Penggunaan Curiosity untuk Menunjukkan Perkembangan Tokoh Utama dalam Skenario Film Fiksi “Tanda Merah” (Doctoral dissertation, ISI Yogyakarta). <http://digilib.isi.ac.id/id/eprint/10964>
- Biran, M. Y., & Misbach, H. (2006). *Teknik Menulis Skenario Film Cerita*. Pustaka Jaya.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach* (Vol. 722). New York: Springer.
- Clements, R., & Musker, J. (Directors). (2016). *Moana* [Film]. Walt Disney Animation Studios.
- Dewi, E. M. P. (2018). *Psikologi Olahraga Mental Training*
- Field, S. (2005). *Screenplay: The foundations of screenwriting*. Delta.
- Hindiari, Y., & Wismanadi, H. (2022). Tingkat kecemasan atlet karate menjelang pertandingan pada anggota Cakra Koarmatim. *Jurnal Kesehatan Olahraga*, 10(01), 179-186. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-kesehatan-olahraga/article/view/44094>
- Howard, B., & Moore, R. (Directors). (2016). *Zootopia* [Film]. Walt Disney Animation Studios.
- Kasilo, D. (2008). *Komunikasi cinta: Menembus g-spot konsumen Indonesia*. Kepustakaan Populer Gramedia.
- Kurniawan, A. W., Wijayanto, A., Amiq, F., & Hafiz, M. (2021). *Psikologi olahraga*. Malang: Akademia Pustaka.
- Lutters, E. (2005). *Kunci sukses: menulis skenario*. Grasindo.
- Miftah, F. (2024). Penerapan Penceritaan Terbatas dalam Skenario Film " Panglong" untuk Membangun Unsur Dramatik Curiosity (Doctoral dissertation, Institut Seni Indonesia Yogyakarta). <http://digilib.isi.ac.id/id/eprint/17107>
- Pratista, H. (2017). *Memahami Film-Edisi 2*. Montase Press.
- Shuhaib, M. (2024). *Foreshadowing Overuse: A Stylistic Approach to Modernist Fictional Writing*. *Al-Adab Journal*, (149), 1-18.
- Unkrich, L. (Director). (2017). *Coco* [Film]. Pixar Animation Studios.