



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 I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Menurut Menteri Agraria dan Tata Ruang (ATR) Sofyan Djalil, setiap tahunnya sebanyak 150 ribu hingga 200 ribu hektar lahan sawah berubah menjadi lahan non sawah. Lahan tersebut beralih fungsi menjadi kawasan permukiman maupun kawasan industri. Menurutnya, perlu adanya gerakan untuk menyelamatkan lahan tersebut karena bila tidak, dapat mengancam ketahanan pangan di masa mendatang. Kurangnya minat generasi muda untuk mengelola lahan pertanian dan lebih mengunggulkannya peralihan fungsi ke sektor industri lain menjadi salah satu faktor semakin berkurangnya lahan pertanian. Akibatnya, banyak buruh tani yang kehilangan pekerjaannya karena makin berkurangnya lahan pertanian. Selain itu, banyaknya pemodal yang mendirikan pabrik di lahan pertanian juga menjadi salah satu sebab gagal panen yang dialami para petani. Dalam salah satu artikel pada <https://news.detik.com/berita-jawa-timur/d-4544439/warga-lamongan-protos-pelebaran-pabrik-yang-sumbat-irigasi-sawah> yang ditulis oleh Eko Sudjarwo (2019) memperlihatkan satu dari banyak aksi unjuk rasa petani atas pelebaran area pabrik yang merusak saluran irigasi area persawahan mereka.

Kaprodi Magister Pariwisata Unud Prof. Nyoman Darma Putra mengatakan bahwa kemunculan desa wisata merupakan cahaya harapan yang penting diterapkan demi pengembangan desa. Praktisi Pengembangan Desa

Wisata, I Gusti Agung Prana yang telah mengembangkan dua desa wisata juga mengatakan bahwa pengembangan desa wisata pertanian dapat menekan arus urbanisasi. Pentingnya membangun relasi antara pemodal dan petani dapat mengurangi perselisihan yang terjadi diantara kedua belah pihak dan dapat membangun hubungan kerjasama yang menguntungkan kedua belah pihak. Atas dasar itulah maka penulis ingin menuangkan pemikirannya mengenai relasi kerjasama yang harus dibangun antara dua belah pihak yaitu pihak pemodal dan juga pihak penduduk desa sehingga dapat menguntungkan keduanya melalui sebuah film animasi.

Film merupakan salah satu media penceritaan secara visual. Menurut Kroeber (2006), dalam bukunya yang berjudul "*Make Believe in Film and Fiction: Visual vs. Verbal Storytelling*", film memperlihatkan adegan-adegan yang memang ingin ditunjukkan oleh sutradara kepada para penonton dengan memanipulasi mata manusia (hlm.9). Secara tidak langsung, film mengarahkan apa yang dilihat oleh penonton sehingga membentuk persepsi imajinasi tentang apa yang akan terjadi berikutnya (hlm.3).

Tentunya untuk mengarahkan persepsi penonton dibutuhkan perencanaan yang matang dalam merancang adegan-adegan tersebut. Proses perencanaan tersebut dilakukan dalam tahap praproduksi film dengan menggunakan *storyboard*. Menurut Simon (2013) dalam "*Storyboards Motion in Art 3rd Edition*", *Storyboard* adalah ilustrasi sederhana yang memperlihatkan gambaran visual akhir film tersebut (hlm.3). *Storyboard* dibuat untuk menyamakan persepsi masing-masing orang dalam tim produksi

tentang bagaimana cerita tersebut akan dibuat. *Storyboard* berisi sketsa gambar yang nantinya digunakan dalam proses produksi untuk membuat sebuah *shot*. Dalam sebuah *shot*, cerita terbentuk melalui segala unsur pendukung yang ada di dalamnya melalui interaksi antara tokoh dengan lingkungannya maupun dengan tokoh lainnya.

Dalam buku "*Ideas for Animated Short: Finding and Building Stories*" Sullivan (2008) mengatakan bahwa Kejadian-kejadian yang dialami manusia berbeda-beda dan kejadian tersebut setiap harinya akan membentuk serangkaian cerita tentang hidupnya. Cerita mengandung banyak informasi tentang apa yang membentuk seorang individu maupun kelompok. Cerita menjelaskan pengalaman hidup, sifat, kelebihan dan kekurangan seseorang. Cerita ada dengan tujuan untuk menunjukkan identitas dari individu maupun kelompok yang menjadi sebuah bukti tentang keberadaan mereka (hlm.8).

Interaksi masing-masing tokoh dalam cerita itulah yang nantinya digambarkan dalam sebuah *shot* dan secara tidak langsung membuat sebuah relasi antar masing-masing tokohnya. Menurut Soerjono Soekanto (2013) dalam bukunya yang berjudul "Sosiologi Suatu Pengantar" Relasi atau hubungan antara manusia dan manusia lainnya dapat dibedakan menjadi hubungan yang bersifat positif dan membangun persatuan yaitu hubungan asosiatif maupun hubungan yang bersifat pemisah yaitu hubungan disosiatif. Perlakuan satu tokoh ke tokoh lainnya tentu saja berbeda berdasarkan bagaimana relasi yang ada antara mereka. Dalam bukunya yang berjudul "*Master Shots Vol 2*", Christopher Kenworthy (2011) memperlihatkan bahwa

interaksi dapat diperlihatkan dalam sebuah *shot* melalui komposisi yang ada pada *shot* tersebut. Pada komposisi *shot*, relasi antar tokoh dan relasi antara dua belah pihak yang saling berlawanan dapat tergambarkan dengan jelas lebih dari kata-kata yang diucapkan. Komposisi pada sebuah *shot* memerankan peranan yang penting supaya penonton dapat paham dan merasakan posisi dan relasi masing-masing tokoh dalam sebuah film.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang *Komposisi Shot* untuk menggambarkan perubahan relasi antara dua belah pihak yang saling berlawanan dalam film animasi ‘*Village of Hope*’ ?

1.3. Batasan Masalah

Topik pembahasan dibatasi sebagai berikut:

1. *Shot-shot* yang akan dibahas merupakan *shot* yang akan memperlihatkan perubahan relasi antara kedua belah pihak yang saling berlawanan dari relasi yang sifatnya disosiatif menjadi relasi yang bersifat asosiatif. Kedua belah pihak tersebut dalam film ‘*Village of Hope*’ adalah pihak Dipta yaitu Dipta, kakek dan kawan-kawannya dan pihak Mr. Vincent.

2. *Shot* yang dipilih adalah *scene 6 shot 5*, *scene 6 shot 34*, dan *scene 8 shot 5* dalam animasi ‘*Village of Hope*’. *Shot* tersebut penulis pilih karena memperlihatkan interaksi dan relasi antara dua belah pihak yang saling berlawanan. *Scene 6 shot 5* dipilih penulis karena merupakan *scene*

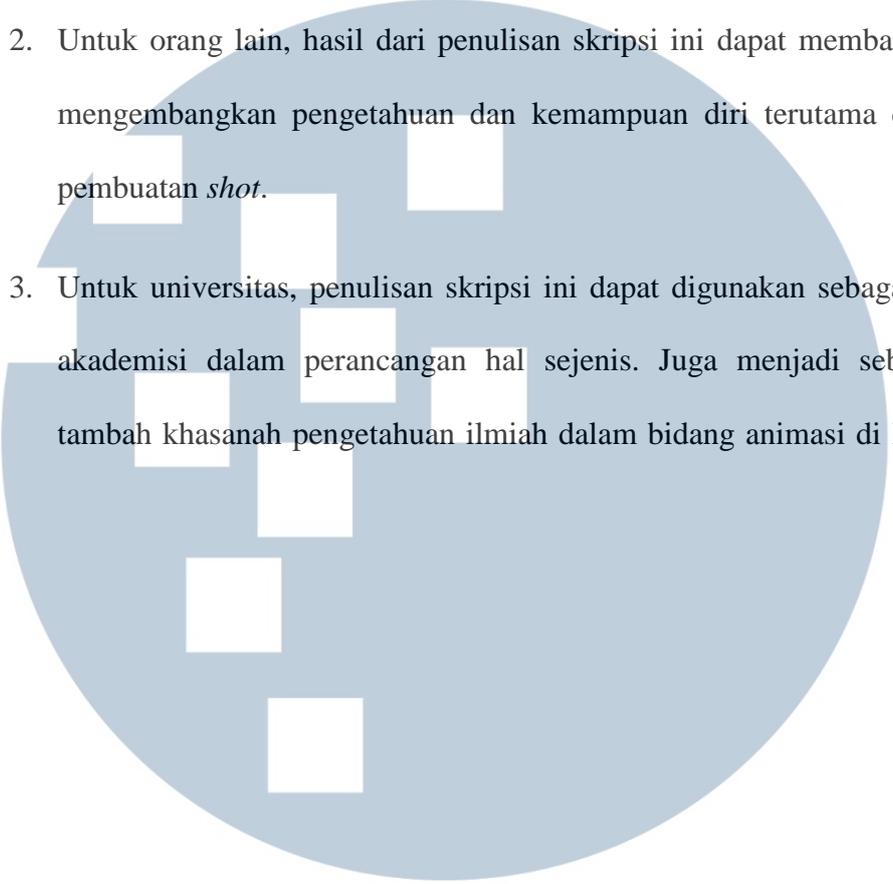
pertama yang menunjukkan hubungan disosiatif antara pihak Mr. Vincent dan pihak Dipta dengan menunjukkan intimidasi tokoh Mr. Vincent terhadap tokoh kakek. *Scene 6 shot 34* dipilih penulis karena merupakan *shot* transisi. Relasi yang awalnya bersifat disosiatif perlahan berubah menjadi relasi yang bersifat asosiatif dengan memperlihatkan bahwa Mr. Vincent mulai setuju dengan ide Dipta dan kawan-kawannya. Sedangkan *scene 8 shot 5* dipilih penulis karena merupakan *shot* akhir yang menunjukkan sudah terjadinya perubahan relasi antara kedua belah pihak menjadi relasi yang bersifat asosiatif dengan menunjukkan kesetaraan posisi di antara tokoh kakek sebagai bagian dari pihak Dipta dan tokoh Mr. Vincent.

1.4. Tujuan Skripsi

Skripsi ini dibuat dengan tujuan untuk menciptakan *shot* yang dapat memperlihatkan perubahan relasi dari disosiatif menjadi asosiatif antara dua belah pihak yang saling berlawanan yaitu pihak Dipta dan pihak Mr. Vincent melalui komposisi *shot*.

1.5. Manfaat Skripsi

1. Untuk penulis, penelitian ini menjadi pengetahuan tambahan untuk mengembangkan diri dalam berkarya terutama dalam mengembangkan kemampuan untuk memvisualisasikan cerita melalui berbagai *shot*.

- 
2. Untuk orang lain, hasil dari penulisan skripsi ini dapat membantu dalam mengembangkan pengetahuan dan kemampuan diri terutama dalam hal pembuatan *shot*.
 3. Untuk universitas, penulisan skripsi ini dapat digunakan sebagai rujukan akademisi dalam perancangan hal sejenis. Juga menjadi sebuah nilai tambah khasanah pengetahuan ilmiah dalam bidang animasi di Indonesia.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA