



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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

Animasi merupakan sebuah media penggabungan antara audio dan visual yang efektif dalam menyampaikan suatu cerita, ide, dan pesan. Pesan yang disampaikan pun beragam, mulai dari ekspresi diri, pertanyaan, pernyataan, hingga reaksi pada sebuah masalah atau fenomena alam maupun sosial. Animasi digunakan karena memiliki kemampuan untuk berkomunikasi melampaui batas-batas dan mampu meraih penonton dengan cara yang tidak dapat dicapai dengan film *live-action* karena kendala subjektif, budaya, atau teknis (Selby, 2013).

Salah satu permasalahan yang cukup marak tetapi masih dipandang sebelah mata di Indonesia adalah pernikahan dini. Pada tahun 2017, Badan Pusat Statistik menyatakan adanya kenaikan angka pernikahan dini di beberapa daerah, salah satunya Jawa Barat. Pernikahan ini melanggar RUU Perkawinan No. 1/1974, dimana pernikahan hanya boleh dilakukan oleh laki-laki dan perempuan di atas 19 tahun. Selain melanggar peraturan, pernikahan dini yang disebabkan oleh faktor ekonomi, pendidikan, dan juga sosial ini memiliki dampak buruk lain seperti terganggunya mental anak, resiko terhadap organ intim yang belum siap untuk reproduksi, kemungkinan KDRT, dan hilangnya masa depan anak. Anak yang sebenarnya memiliki impian untuk melanjutkan studi atau bekerja seringkali harus meninggalkan cita-cita tersebut karena lingkungan menuntut mereka untuk menikah muda.

Itulah mengapa animasi pendek “Asa” dibuat. Animasi ini diharapkan dapat meningkatkan kesadaran masyarakat akan dampak pernikahan dini, khususnya pada masa depan anak. Untuk menyampaikan pesan ini, “Asa” akan bercerita dari sudut pandang tokoh bernama Dian yang menjadi korban pernikahan dini, serta mengajak penonton untuk turut merasakan tekanan dari *societal conflict* yang dialami oleh Dian.

Film maupun animasi tersusun dari berbagai *scene* yang terdiri dari berbagai *shot*, sehingga bisa dikatakan proses merancang *shot* merupakan salah satu proses awal yang krusial. *Shot* merupakan bagian penting dari sebuah film untuk menggambarkan suasana dan keadaan tokoh, serta menghubungkan film dengan penontonnya (Bowen, 2018). Ketika satu adegan dirancang dengan komposisi, *angle*, dan tata letak kamera yang berbeda, kesan yang dihasilkan pun tentu tidak akan sama.

Oleh karena hal-hal yang sudah dijabarkan di atas, skripsi ini akan membahas tentang perancangan *shot* pada animasi 3D “Asa”, guna memvisualkan *societal conflict* yang dialami Dian kepada penonton agar pesan pada animasi ini dapat tersampaikan.

1.2. Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang dapat disimpulkan berdasarkan latar belakang di atas adalah:

Bagaimana merancang *shot* untuk memvisualkan *societal conflict* pada animasi 3D “Asa”?

1.3. Batasan Masalah

Agar penjabaran pada skripsi ini tetap fokus dan tidak melebar, topik pembahasan akan dibatasi pada:

1. Perancangan *shot* yang memvisualkan *societal conflict* pada tokoh Dian dalam animasi 3D “Asa”.
2. Perancangan *shot* untuk *scene 6 shot 30 – 41* dan *scene 7 shot 42 – 45* ketika Dian berjuang untuk membebaskan diri dari lilitan *veil*.
3. Elemen *shot* yang dibahas meliputi komposisi *shot*, *angle*, serta jarak kamera.

1.4. Tujuan Skripsi

Skripsi ini disusun dengan tujuan sebagai landasan dalam merancang komposisi *shot* dan penataan kamera yang mampu memvisualkan *societal conflict* pada animasi 3D “Asa” melalui elemen seperti komposisi *shot*, *angle*, serta jarak kamera.

1.5. Manfaat Skripsi

Adapun manfaat dari penulisan skripsi ini dibagi menjadi tiga bagian, yaitu:

1. Manfaat bagi Penulis

Membantu penulis untuk membangun pengertian dan mendalami topik tentang *shot* serta mengimplementasikannya kepada rancangan *shot* pada animasi 3D “Asa”.

2. Manfaat bagi Orang Lain

Menjadi bahan pembelajaran untuk memperkaya ilmu dan referensi mengenai perancangan *shot* pada sebuah film yang dapat memvisualkan sebuah konflik seperti *societal conflict*.

3. Manfaat bagi Universitas

Skripsi ini diharapkan dapat memberikan kontribusi untuk digunakan sebagai panduan atau rujukan akademis bagi mahasiswa yang hendak merancang dan membahas topik sejenis pada karyanya.