



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 II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Animasi Tiga Dimensi

Animasi berasal dari sebuah kata dalam bahasa latin yaitu *animare* yang berarti “untuk menghidupkan” atau “memberkahi sesuatu dengan sebuah jiwa” (Wright, 2005). Pengertian ini juga dikemukakan oleh Parent (2012) yang menyatakan bahwa animasi memiliki arti “untuk memberikan kehidupan” kepada sesuatu. Menurut Shaw (2004), animasi tetaplah animasi walau diciptakan pada medium apapun, seperti gambar tradisional di kertas, animasi di komputer, dan *stop-motion*. Hal yang terpenting adalah bagaimana pembuat animasi mengerti pergerakan dan dapat menciptakan emosi.

Seiring berkembangnya zaman, ilmu pengetahuan dan teknologi pun berkembang dengan pesat. Animasi yang awalnya diciptakan dengan menggambar secara tradisional di sebuah kertas, beralih menggunakan komputer. Hasil yang didapatkan menggunakan teknologi ini berupa aset yang memiliki nilai pada tiga axis (X, Y, Z). Sehingga bisa dikatakan bahwa animasi 3 dimensi merupakan segala sesuatu yang menggunakan perangkat lunak serta perangkat keras komputer animasi 3D untuk menghasilkan berbagai macam hal, dengan animasi dan pergerakan sebagai fungsi utamanya (Beane, 2012).

2.2. *Storyboard*

Sebelum produksi dimulai, salah satu hal penting yang wajib dilakukan adalah membuat *storyboard*. *Storyboard* adalah representasi visual dari sebuah naskah atau cerita, yang akan membantu mengkomunikasikan visi kepada anggota yang akan mengeksekusi film pada tahap produksi (Torta & Minuty, 2011). Selain itu, *storyboard* juga diperlukan untuk memastikan apakah *shot* yang didesain terlihat jelas dan menyampaikan pesan atau suasana yang diinginkan atau tidak.

2.3. *Shot*

Shot adalah unit terkecil dari sebuah gambar bergerak. Setiap *shot* ditata sedemikian rupa agar terpoles pada segi visual dan juga dapat menyampaikan pesan ke penonton ketika digabung menjadi beberapa *scene* (Bowen, 2018). Sudut, posisi, dan pergerakan kamera serta *focal length* lensa merupakan elemen yang berperan penting dalam menata sebuah *shot* yang menentukan keberhasilan film secara keseluruhan.

2.3.1. Sudut Kamera (*Camera Angle*)

Shot berdasarkan sudut kamera terbagi menjadi dua kelompok, yaitu *angle* kamera horizontal dan *angle* kamera vertikal.

2.3.1.1. *Horizontal Camera Angles*

1. *Frontal View*

Angle kamera *front view* memperlihatkan keseluruhan wajah tokoh sehingga penonton dapat mengidentifikasi ekspresi dan emosi tokoh. Namun, jika tidak didukung dengan aspek lain seperti tata cahaya dan jenis lensa, *shot* ini akan terasa datar (Bowen, 2018).



Gambar 2.1 Contoh Frontal View

(Bowen, 2018)

2. $\frac{3}{4}$ *Front View*

$\frac{3}{4}$ *front view* merupakan *angle* yang paling sering digunakan karena wajah subjek atau tokoh masih terlihat jelas, tetapi di saat bersamaan posisi yang agak miring menonjolkan kedalaman dan kontur pada wajah tokoh (Bowen, 2018).



Gambar 2.2 Contoh 3/4 Front View

(Bowen, 2018)

3. *Profile View*

Menunjukkan fitur wajah tokoh yang menonjol seperti hidung, bibir, dan dagu. *Shot* ini dapat memperlihatkan bentuk-bentuk tegas pada wajah seperti rahang, sehingga dapat memberikan kesan kuat pada tokoh. Walaupun begitu, posisi tokoh seperti ini mempersulit penonton untuk melihat mata serta ekspresi wajah tokoh secara keseluruhan. Oleh karena itu, penggunaan *shot* dengan *angle* ini lebih baik hanya digunakan jika memiliki alasan yang jelas (Bowen, 2018).



Gambar 2.3 Contoh Profile View

(Bowen, 2018)

4. $\frac{3}{4}$ Back View

Walaupun wajah tokoh tidak terlalu jelas terlihat, penonton masih bisa memposisikan diri sebagai tokoh dan mencoba berpikir atau merasakan sesuatu berdasarkan apa yang tokoh lihat. Biasanya pembuat film akan memakai *angle* lain untuk memperlihatkan wajah tokoh setelah menggunakan *shot* dengan $\frac{3}{4}$ *back view* (Bowen, 2018).



Gambar 2.4 Contoh $\frac{3}{4}$ Back View

(Bowen, 2018)

5. Full Back View

Biasanya juga disebut dengan *reverse shot*. Wajah tokoh tidak terlihat sehingga penonton menebak-nebak perasaan, pemikiran, dan tujuan dari tokoh. *Shot* dengan *angle* ini ketika digabungkan dengan pergerakan kamera seperti *tracking*, dapat menjadi cara untuk membawa penonton ke sebuah lokasi atau adegan yang baru. Jika *framing* kamera luas, penonton dapat memperoleh informasi baru tentang adegan tertentu atau keseluruhan cerita. Sedangkan jika *framing* kamera sempit, adegan tersebut terkesan misterius dan penonton hanya bisa berspekulasi sambil mengikuti tokoh dari belakang (Bowen, 2018).



Gambar 2.5 Contoh Full Back View
(Bowen, 2018)

2.3.1.2. *Vertical Camera Angles*

1. *Neutral Angle Shot*

Lensa kamera diposisikan sejajar dengan garis horizon yang sama dengan mata subjek yang disorot. *Angle* ini memberikan kesan bahwa penonton berada di level yang sama dengan tokoh (Bowen, 2018).



Gambar 2.6 Contoh Neutral Angle Shot
(Bowen, 2018)

2. *High Angle Shot*

Kamera berada diposisi yang lebih tinggi dari posisi netral atau di atas level mata subjek. *Shot* dengan *angle* ini digunakan untuk memperlihatkan tokoh atau subjek yang kurang berdaya. Dapat juga digunakan untuk memperlihatkan lingkungan dari atas. Jenis *shot* pada kategori ini misalnya *Bird's Eye View* dan *Aerial View*.



Gambar 2.7 Contoh High Angle Shot
(Bowen, 2018)

3. *Low Angle Shot*

Pada *low angle shot* kamera berada di bawah level mata subjek atau tokoh. Subjek atau tokoh yang disorot menggunakan *low angle shot* terlihat lebih penting, kuat, dan mendominasi. Jika *low angle shot* digunakan sebagai *point of view*, tokoh yang memiliki pandangan itu terkesan kecil, lemah, dan berada di situasi yang membuat dirinya tidak berdaya (Bowen, 2018).



Gambar 2.8 Contoh Low Angle Shot
(Bowen, 2018)



Gambar 2.9 Contoh Low Angle Shot
(Paez & Jew, 2013)

2.3.2. Pergerakan Kamera (*Camera Movements*)

Berdasarkan pergerakan kamera, jenis *shot* terdiri dari:

1. *Zooming*

Zooming seperti *zoom in* dilakukan untuk mengubah komposisi di tengah *shot* agar lebih terfokus kepada suatu hal, sedangkan *zoom out* justru memiliki tujuan menunjukkan situasi sekitar setelah fokus kepada satu hal. Pergerakan ini didapatkan dengan cara mengubah *focal length* lensa, bukan menggerakkan kamera (Bowen, 2018). *Zoom in* memberikan kesan bahaya, tertekan, atau sesuatu yang penting (Mercado, 2011).

2. *Panning*

Kamera pada *pan shot* bergerak secara horizontal dengan berporos pada satu titik. Sesuai namanya yang merupakan singkatan dari *panoramic*, tujuan *shot* ini adalah menunjukkan pemandangan sebuah area yang luas tanpa terputus. Ada beberapa jenis *pan shot*, seperti *pan with shot* dimana kamera *panning* mengikuti subjek atau tokoh yang sedang melintas. Kemudian *pan to shot* yang merupakan *pan shot* untuk mengubah pandangan dari tokoh satu ke tokoh lainnya (Mercado, 2011).

3. *Tilting*

Pada *tilt shot*, kamera berotasi secara vertikal sambil tetap statis atau berdiam pada satu titik. Serupa dengan *pan shot*, *tilt shot* berfungsi untuk menunjukkan kejadian atau lingkungan yang luas serta menjaga keutuhan ruang dan waktu (Mercado, 2011). Penggunaan *tilt shot* juga harus memiliki alasan yang jelas mengapa fokus penonton digerakkan dengan cara ini, misalnya melihat seekor burung yang terbang melewati frame (Paez & Jew, 2013).

4. *Tracking*

Kamera bergerak mengikuti pergerakan subjek atau tokoh, dari depan maupun belakang tokoh tersebut. Perbedaan *tracking* dengan *dolly* adalah, *tracking shot* bergerak sesuai dengan gerakan subjek. Sementara *dolly* bergerak secara mandiri (Mercado, 2011).

5. *Dolly*

Dolly shot dicapai dengan menggerakkan kamera yang diletakkan pada media beroda ke depan atau ke belakang (untuk *dolly shot* yang bergerak menyamping disebut dengan istilah *crab shot*). Berbeda dengan *zoom shot* yang mengubah *focal length*, *dolly* bergerak mendekat atau menjauh pada subjek sambil mempertahankan *focal length* yang sama. Penggunaan *dolly shot* menambahkan tekanan dan drama dibandingkan *cut shot* biasa (Mercado, 2011).

6. *Dolly Zoom / Vertigo Effect*

Dolly zoom atau *zolly* merupakan penggabungan antara *dolly shot* dan *zoom shot*. Ketika kamera bergerak mendekati subjek (*dolly in*), *focal length* lensa berkurang (*zoom out*), begitu juga sebaliknya. Kamera bergerak menjauhi subjek (*dolly out*), *focal length* lensa pun bertambah (*zoom in*). *Zolly shot* digunakan untuk menunjukkan realisasi tokoh terhadap sesuatu serta memvisualkan kondisi mental atau emosi yang ekstrem seperti ketakutan dan paranoia (Mercado, 2011).

7. *Crane*

Pada *crane shot*, kamera dipasang pada semacam derek yang memungkinkan kamera bergerak secara horizontal dan khususnya vertikal sejauh dan setinggi mungkin. *Crane shot* digunakan untuk memperlihatkan besarnya lingkungan secara bertahap ketika kamera bergerak ke atas, serta mencakup lebih banyak detail. Namun, banyak juga yang menggunakan *crane shot* dengan

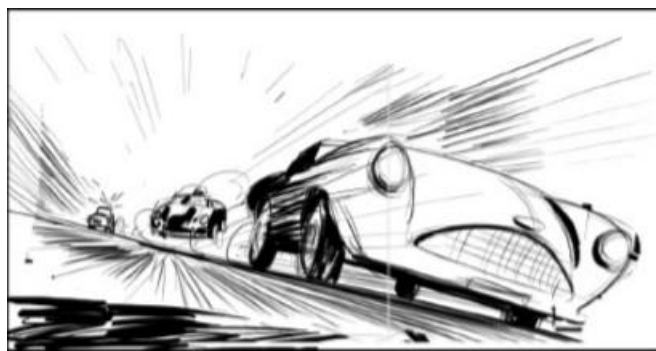
membalikkan gerakan tersebut, dari *long shot* kemudian bergerak ke bawah mendekati subjek (Mercado, 2011).

8. *Handheld*

Adegan *action* atau adegan apapun yang memiliki drama *pace* cepat biasa ditangkap menggunakan *handheld*, karena gerakannya dapat meningkatkan ketegangan dan kerisauan pada penonton. *Handheld movements* memberikan suatu shot energi tambahan dari setiap pergerakannya (Bowen, 2018).

9. *Dutch Tilt*

Dutch tilt dicapai dengan cara memiringkan kamera dan garis horizon sehingga tidak lagi sejajar atau garis lurus dengan *ground plane* yang seharusnya. *Shot* yang miring menimbulkan perasaan tidak seimbang untuk penonton (Paez & Jew, 2013). Pergerakan ini nantinya menghasilkan *shot* yang dinamakan *Dutch shot* atau *canted shot*.



Gambar 2.10 Contoh Dutch Tilt

(Paez & Jew, 2013)

2.3.3. Jarak Kamera (*Field of View*)

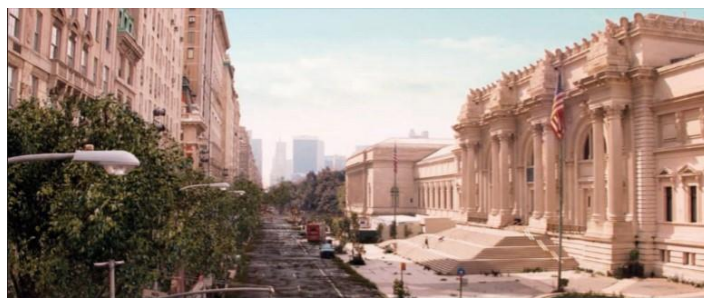
Jenis *shot* berdasarkan seberapa dekat atau jauh subjek terlihat pada *frame* kamera terdiri dari:

1. *Extreme Long Shot / Extreme Wide Shot*

Umumnya digunakan sebagai *establishing shot* pada luar ruangan di awal film untuk memperkenalkan *environment* serta keadaan sekitar kepada penonton (Bowen, 2018). Tidak jarang juga *extreme long shot* dipakai di bagian akhir suatu *scene* untuk menyingkap sesuatu (Mercado, 2011). Subjek atau tokoh yang tersorot pada *shot* ini biasanya tidak menonjol, sehingga dianggap menjadi satu dengan lingkungan. (Paez & Jew, 2013).



Gambar 2.11 Contoh dari Extreme Long Shot
(Bowen, 2018)



Gambar 2.12 Extreme Long Shot pada Film "I am Legend" (2007)
(Mercado, 2011)

2. *Very Long Shot / Very Wide Shot*

Very long shot lebih menunjukkan tokoh atau subjek yang ada dalam shot dibandingkan *extreme long shot* dengan tetap memberikan informasi waktu dan tempat. *Shot* ini dapat digunakan pada luar maupun dalam ruangan jika lokasi memungkinkan (Bowen, 2018).



Gambar 2.13 Contoh dari Very Long Shot
(Bowen, 2018)

3. *Long Shot / Wide Shot / Full Shot*

Fokus utama penonton berada pada subjek atau tokoh yang disorot, tetapi lingkungan di sekitarnya masih penting dan terlihat jelas (Bowen, 2018). Selain memperlihatkan hubungan antara subjek atau tokoh dengan lingkungan, *long shot* juga dapat digunakan untuk menunjukkan dinamik cerita antara tokoh dengan memainkan ukuran pada komposisi berdasarkan *framing balanced* dan *unbalanced* atau aturan Hitchcock (Mercado, 2011).



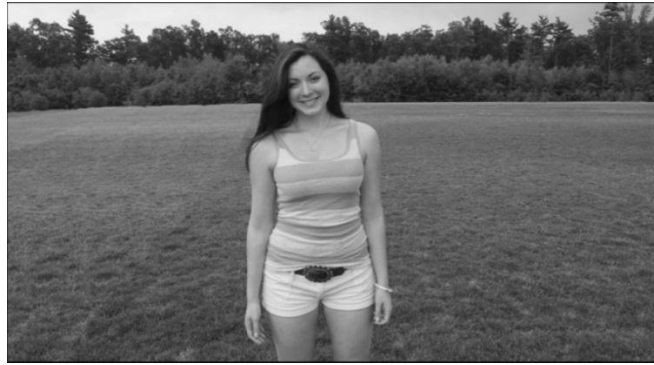
Gambar 2.14 Contoh dari Long Shot
(Bowen, 2018)



Gambar 2.15 Long Shot pada Film "The Matrix Reloaded" (2003)
(Mercado, 2011)

4. *Medium Long Shot*

Medium long shot menangkap figur tokoh dari atas kepala hingga bagian tengah paha atau tepat di atas lutut. *Shot* yang memotong tepat di atas lutut dikenal juga dengan nama *American shot* atau *cowboy shot* (Bowen, 2018). *Shot* ini dapat menunjukkan gerakan tubuh, ekspresi wajah, dan lingkungan sekitar secara bersamaan. Ideal untuk membentuk hubungan antara tokoh dengan menyusun komposisi yang tepat seperti menggunakan aturan Hitchcock atau *framing balanced* dan *unbalanced* (Mercado, 2011).



Gambar 2.16 Contoh dari Medium Long Shot
(Bowen, 2018)



Gambar 2.17 Medium Long Shot pada Film "Nineteen Eighty-Four" (1984)
(Mercado, 2011)

5. *Medium Shot / Mid-Shot*

Figur tokoh pada *frame* terlihat dari ujung kepala hingga pinggang, sehingga *shot* ini disebut juga dengan *waist shot*. Ekspresi wajah tokoh lebih terlihat dan masih ada ruang untuk pergerakan tangan serta bagian atas tubuh yang minim. *Medium shot* dapat digunakan untuk menunjukkan aksi yang perlu ruang dengan tetap mempertahankan keintiman dan detail gerakan (Paez & Jew, 2013). *Medium shot* juga cocok digunakan untuk menunjukkan hubungan antara sesama tokoh maupun tokoh dengan lingkungannya (Mercado, 2011).



Gambar 2.18 Contoh dari Medium Shot
(Bowen, 2018)



Gambar 2.19 Medium Shot pada Film "Naked" (1993)
(Mercado, 2011)

6. *Medium Close Up / Bust Shot*

Disebut juga dengan istilah *bust shot* karena bagian bawah *frame* yang memotong di bagian dada tokoh. *Shot* ini memberikan cukup banyak informasi ketika tokoh berbicara atau melakukan sesuatu yang tidak memerlukan banyak gerak tubuh. Agar fokus penonton selalu tertuju ke wajah tokoh, latar belakang perlu *diblur* dengan menggunakan *shallow depth of field* (Bowen, 2018). Namun, lingkungan sekitar dapat sedikit diperlihatkan ketika memiliki makna atau hubungan yang kuat dengan tokoh (Mercado, 2011).



Gambar 2.20 Contoh dari Medium Close Up
(Bowen, 2018)



Gambar 2.21 Medium Close Up pada Film "The Story of a Murderer" (2006)
(Mercado, 2011)

7. *Close Up*

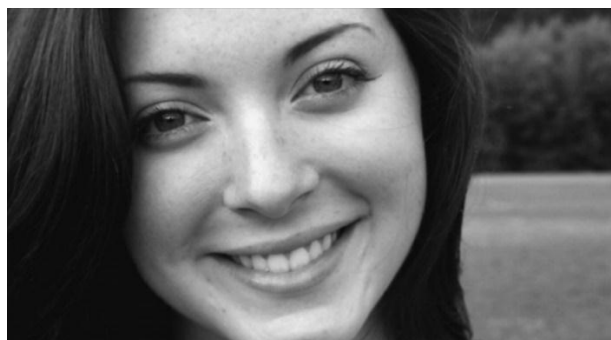
Framing shot dimulai dari atas kepala tokoh hingga dasar leher. Seluruh wajah tokoh terlihat jelas pada *shot* ini, sehingga penonton dapat melihat emosi dan perilaku yang ditunjukkan melalui pergerakan fitur wajah (Bowen, 2018). Fokus lensa mengarah pada tokoh dan latar belakang terlihat *blur* karena menggunakan *shallow depth of field*. Oleh karena itu, *close up shot* digunakan oleh pembuat film untuk membentuk keintiman agar dapat menghubungkan penonton dengan tokoh pada tingkat emosional (Mercado, 2011).



Gambar 2.22 Contoh dari Close Up
(Bowen, 2018)

8. *Big Close Up / Choker*

Memperlihatkan wajah tokoh yang memenuhi sebagian besar *frame* dan memotong di bagian atas dahi dan bagian bawah dagu. *Shot* ini digunakan untuk memberikan informasi tentang apa yang dirasakan tokoh, lebih intim dan terfokus daripada *close up shot* (Bowen, 2018).



Gambar 2.23 Contoh dari Big Close Up
(Bowen, 2018)



Gambar 2.24 Contoh dari Big Close Up
(Paez & Jew, 2013)

9. *Extreme Close Up*

Digunakan untuk mengarahkan fokus penonton ke sebuah detail kecil, memberikan pernyataan visual yang kuat pada film. Menggunakan *shallow depth of field* agar terfokus pada area yang penting. Komposisi dibuat sederhana agar tidak mengalihkan fokus penonton. Biasanya detail yang difokuskan merupakan *foreshadowing* dari inti cerita, atau sesuatu yang akan terjadi pada film (Mercado, 2011). *Shot* ini bisa juga digunakan untuk menunjukkan detail wajah dan ekspresi sebuah tokoh (Paez & Jew, 2013).



Gambar 2.25 Contoh dari Extreme Close Up
(Bowen, 2018)



Gambar 2.26 Extreme Close Up pada Film "The Marriage of Maria Braun (1979)
(Mercado, 2011)

2.3.4. *Depth of Field*

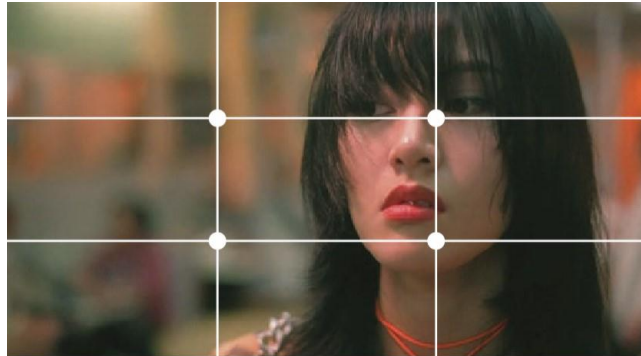
Depth of Field merupakan area di sekitar titik fokus yang juga masih terlihat fokus. Kegunaannya adalah untuk membantu mengarahkan pandangan penonton ke objek dengan fokus tertajam sehingga tidak terdistraksi oleh benda-benda lain di luar fokus. *Depth of Field* dipengaruhi oleh *focal length* dan *aperture* lensa kamera. Semakin panjang *focal length* lensa, semakin sempit *depth of field* (Glebas, 2013).

2.4. Komposisi

Komposisi merupakan gabungan dari elemen visual atau bagian artistik yang dijadikan satu dalam sebuah *frame*, dengan tujuan memberikan informasi penting dalam menyampaikan pesan ke penonton (Bowen, 2018).

2.4.1. *Rule of Third*

Rule of Thirds merupakan pedoman berupa garis-garis yang membagi tiga sebuah frame secara horizontal maupun vertikal. Garis ini menjadi petunjuk untuk menata shot agar tidak kaku, dengan meletakkan elemen visual pada titik temu dari garis-garis tersebut (Paez & Jew, 2013).



Gambar 2.27 Rule of Thirds pada Film "Fallen Angels" (1995)
(Mercado, 2011)

2.4.2. *Framing*

Pada suatu *shot*, benda apapun yang ada di sekitar dapat menjadi *framing* bagi subjek atau tokoh agar menjadi fokus utama penonton. Selain itu, *framing* juga berguna untuk memberikan nilai estetika lebih (Glebas, 2013).



Gambar 2.28 Framing pada Film "The Graduate" (1967)
(thefilmspectrum.com, 2012)

2.4.3. *Negative Space*

Negative space merupakan bagian kosong atau ruang diluar dari objek atau subjek yang menjadi fokus utama. Walaupun tidak dianggap sebagai elemen yang penting pada suatu *frame*, *negative space* dapat digunakan untuk menyampaikan pesan jika disusun dengan tepat (Mateu-Mestre, 2010). Bagian kosong pada suatu *frame* juga dapat digunakan sebagai *look room* atau *nose room*. Pandangan tokoh ke arah ruang kosong tersebut membuat penonton penasaran dengan apa yang tokoh tersebut lihat (Bowen, 2018).



Gambar 2.29 Look Room

(Bowen, 2018)

2.4.4. *Hitchcock's Rule*

Ukuran dari sebuah subjek atau objek yang terlihat dalam frame harus didasarkan oleh seberapa penting peran objek pada saat itu. Hal ini membantu menciptakan tekanan dan ketegangan pada penonton, terlebih lagi ketika penonton tidak mengetahui maksud dan alasan dilakukannya penekanan visual pada subjek atau objek tersebut (Mercado, 2011).



Gambar 2.30 Hitchcock's Rule pada Film "Misery" (1990)
(Mercado, 2011)

2.4.5. *Balanced and Unbalanced*

Setiap elemen pada sebuah *frame* memiliki beban atau berat visualnya masing-masing yang didapatkan dari warna, ukuran, terang – gelap, dan posisi objek tersebut. Sebuah *frame* dapat dikatakan *balanced* atau komposisi teratur jika objek di dalamnya tersebar secara merata sesuai dengan ukuran, warna, dan peletakannya. *Shot* ini memberikan kesan seragam, tertata, dan damai. Sedangkan *frame* yang *unbalanced* atau tidak teratur karena hanya terfokus pada satu bagian dapat memberikan kesan kacau, kesulitan, dan kecaman (Mercado, 2011).



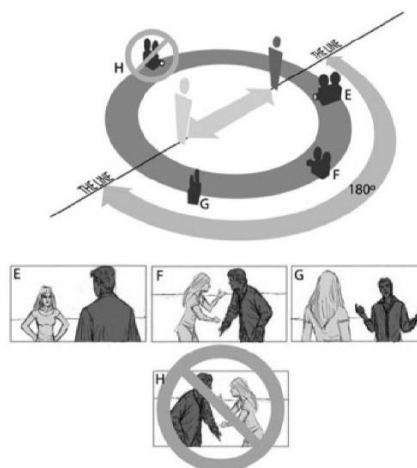
Gambar 2.31 Balanced Composition pada Film "Hero" (2004)
(Mercado, 2011)



Gambar 2.32 Unbalanced Composition pada Film "The Proposition" (2005)
(Mercado, 2011)

2.4.6. *Screen Direction: 180° Rule*

Aturan ini berfokus pada mempertahankan kontinuitas arah pada layar. Setiap *shot* yang berurutan dalam sebuah adegan hanya boleh dilihat dari satu sisi garis imajiner yang sudah ditetapkan dalam radius 180 ° agar tidak membingungkan penonton. Jika aturan ini dilanggar, tokoh atau subjek terlihat di posisi yang berbeda dan berjalan ke arah yang salah (Paez & Jew, 2013; Mercado, 2011).



Gambar 2.33 180° Rule pada Dua Tokoh
(Paez & Jew, 2013)

2.5. Konflik

Konflik diartikan sebagai bentuk pertentangan di antara tokoh dan aksinya yang menggerakkan plot, hal ini penting karena dapat menciptakan *tension* atau ketegangan dan ritme yang menarik. Sebuah tokoh dengan tujuan yang jelas dapat diberikan rintangan untuk menimbulkan konflik dalam mencapai tujuannya. Membangun konflik menjadi proses yang sangat krusial dalam pembuatan film agar penonton dapat terlibat pada cerita. Cowgill (2007) menyatakan terdapat dua elemen pada cerita, yaitu aksi (yang diinginkan tokoh) dan konflik (halangan). Kedua hal ini membentuk momentum dan keterikatan bagi para penonton. Tanpa adanya konflik, penonton tidak akan benar-benar peduli kepada suatu tokoh karena tidak ada sesuatu yang mengancam.

Konflik pada sebuah cerita dapat dibagi menjadi enam jenis, sesuai dengan rumusan Seger (2010) yang terdiri dari *Inner Conflict*, *Relational Conflict*, *Societal Conflict*, *Situational Conflict*, *Cosmic Conflict*, dan *Us vs Them Conflict*.

2.5.1. Societal Conflict

Societal Conflict merupakan konflik yang terjadi antara seorang tokoh atau individu dengan sebuah kelompok besar seperti keluarga, masyarakat, pemerintah, dan sebagainya. Konflik ini terjadi karena adanya pertentangan antara nilai dan apa yang tokoh inginkan dengan tuntutan atau ekspektasi kelompok besar di sekitarnya. Biasanya tokoh atau individu ini adalah pihak minoritas atau tertindas yang berusaha menentang kelompok tersebut untuk mencapai apa yang ia inginkan dan anggap benar.

Sebuah konflik yang terjadi antara individu dengan suatu kelompok besar berpotensi menjadi terlalu abstrak dan samar. Hal ini dikarenakan penonton tidak dapat melihat secara konkret konflik tersebut. Sehingga untuk menampilkan konflik semacam ini, sebuah kelompok besar biasanya direpresentasikan dengan satu atau dua wakil yang berinteraksi langsung dengan tokoh (Seger, 2010).

2.5.2. *Tension*

Menurut Cowgill (2007), terdapat empat bentuk *tension* atau ketegangan yang biasa digunakan untuk menyusun sebuah cerita. Tiap jenis *tension* atau ketegangan ini menimbulkan antisipasi penonton terhadap apa yang akan terjadi selanjutnya. Antisipasi akan kejadian mendatang dan hasil yang belum terlihat inilah yang memberikan tekanan pada emosi penonton.

1. *Tension of the Task*

Konflik dalam bentuk halangan dan komplikasi mengancam keberhasilan tokoh protagonis sehingga penonton bertanya-tanya apakah tujuan tokoh akan tercapai atau tidak.

2. *Tension of Relationship*

Terjadi ketika penonton mempertanyakan apakah hubungan antara tokoh protagonis dengan tokoh lain akan tetap kuat atau rusak ketika dihadapkan dengan suatu konflik.

3. *Tension of Mystery*

Adanya kebutuhan untuk menyelesaikan sebuah teka-teki memunculkan ketegangan ini. Penonton ingin jawaban untuk memahami mengapa dan bagaimana sesuatu dapat terjadi sekaligus apa yang akan terjadi setelahnya.

4. *Tension of Surprise*

Ketegangan muncul ketika sesuatu tidak berjalan sesuai ekspektasi penonton, sehingga muncul antisipasi akan kemungkinan lain yang dapat terjadi kedepannya.

Pemahaman akan penggunaan *tension* tersebut dapat memaksimalkan konflik yang ada dan memperkuat minat serta koneksi penonton terhadap cerita.

2.6. Struktur Naratif

Cerita atau narasi dalam konteksnya dengan *visual storytelling* dapat dikatakan sebagai perjalanan emosi tokoh dalam mencapai titik B dari titik A. Perjalanan ini dibagi menjadi tiga babak yang disebut dengan *three act structure* (Paez & Jew, 2013). Adanya pembagian per segmen ini juga dapat membantu penonton mengikuti perkembangan konflik dan juga respons tokoh (Cowgill, 2007). Babak pertama merupakan pengenalan tokoh, disini motivasi yang mendasari pilihan mereka untuk melakukan sesuatu terlihat. Kemudian pada babak kedua, muncul konflik yang menghambat perjalanan tokoh. Konflik ini bisa berupa konflik dengan diri sendiri, konflik dengan orang di sekitar, atau konflik dengan masyarakat yang lebih besar. Pada babak ini juga terdapat *climax* dari permasalahan. Terakhir di babak tiga, tercapailah resolusi terhadap masalah tersebut (Paez & Jew, 2013).

Seberapa panjangnya naskah, setengah (50%) dari keseluruhan naskah adalah babak dua. Kemudian sekitar seperempat (25%) atau terkadang sedikit melebihi adalah babak pertama, dan seperempat (25%) sisanya adalah babak ketiga (Seger, 2010). Setiap adegan menurut Cowgill (2007) seharusnya penuh dengan visualisasi aksi dan konflik.

2.7. Pernikahan Dini di Indonesia

Pernikahan Dini atau Pernikahan Anak adalah pernikahan yang melibatkan anak di bawah usia minimal yang telah ditetapkan oleh pemerintah. UU Perkawinan No. 1 Tahun 1974 menyatakan bahwa perkawinan di Indonesia hanya diperbolehkan untuk pihak pria yang sudah berusia 19 (sembilan belas) tahun dan pihak wanita yang sudah berusia 16 (enam belas) tahun. Kemudian peraturan ini direvisi menjadi UU No. 16 Tahun 2019 yang mengubah batas minimal usia menikah laki-laki dan perempuan adalah 19 tahun.

Walaupun sudah diatur dalam UU Perkawinan serta adanya target dari Pemerintah Indonesia untuk menurunkan prevalensi pernikahan dini ke angka (8,74%) pada tahun 2024 dan (6,94%) pada tahun 2030, data berdasarkan Survei Sosial Ekonomi Nasional SUSENAS tahun 2018 yang dirilis oleh UNICEF Indonesia & Badan Pusat Statistika menyatakan bahwa penurunan pada 10 tahun terakhir masih tergolong sangat lambat yaitu hanya sebesar 3,46%.

Masih banyak rumah tangga miskin yang menganggap anak perempuan sebagai beban ekonomi, sehingga pernikahan dirasa sebagai solusi terbaik untuk melepaskan diri dari kemiskinan serta meningkatkan status social. Hal ini sesuai

dengan data SUSENAS tahun 2018 yang memperlihatkan bahwa anak dari keluarga kuintil ekonomi terendah paling berisiko pada pernikahan anak. Orang tua dari keluarga tersebut seringkali tidak memikirkan resiko yang harus dihadapi anak mereka, salah satunya pendidikan serta masa depan yang harus mereka tinggalkan.

2.8. Kebutuhan Aktualisasi Diri

Aktualisasi diri merupakan tingkatan teratas dari lima kebutuhan dasar manusia yang bisa ditemukan pada teori hierarki kebutuhan Maslow. Kebutuhan ini merupakan sesuatu bentuk konkret dari keinginan yang seseorang miliki untuk diri sendiri, misalnya seorang pemusik harus bermain musik. Aktualisasi diri perlu dipenuhi oleh seseorang setelah empat kebutuhan dasar lainnya yaitu fisiologis, keamanan, kasih sayang, dan harga diri terpenuhi. Tentu hal ini tidaklah mudah untuk dicapai, diperlukan dukungan dari berbagai macam pihak seperti keluarga, lingkungan, dan sebagainya. Ketika kebutuhan untuk mengaktualisasi diri tidak dapat dicapai, seseorang dapat merasakan kegelisahan, stress, dan juga merasa diri tidak berharga. (Maslow, 1954)