

1. LATAR BELAKANG

Pada zaman sekarang ini, film telah menjadi media yang sangat akrab dengan masyarakat. Selain sebagai media hiburan, film memang dirancang untuk dapat memberikan pengaruh tertentu pada penontonnya (Bordwell, 2003). Film dapat secara efektif menyampaikan pesan pada masyarakat karena sifatnya yang audiovisual dan mudah dicerna. Oleh karena itu, film juga dapat dikatakan sebagai media representasi, dimana film selalu merekam realita tertentu yang berkembang dalam masyarakat dan menampilkannya di atas layar (Wahjuwibowo, 2019).

Realita sendiri dapat dikatakan sebagai konstruksi sosial yang dibangun dari keyakinan dan sudut pandang tertentu, salah satunya adalah yang terkait dengan gender (Ngangi, 2011). Sejak dahulu, konstruksi sosial dalam gender telah ada dalam masyarakat dimana perempuan dianggap hanya memiliki fungsi sebagai ibu rumah tangga dan alat seksualitas saja (Sutanto, 2017). Perempuan yang gagal untuk mengikuti ekspektasi tersebut kemudian akan mendapatkan hukuman sesuai norma sosial yang ada di masyarakat. Stigma tersebut kemudian melahirkan berbagai karya, termasuk film-film bernuansa feminisme yang mengangkat fenomena ketidaksetaraan hak kaum perempuan dan laki-laki (Reckitt, 2022).

“The Sewer” adalah film animasi pendek 3D yang mengangkat tema konstruksi sosial dalam gender tersebut. Film ini menceritakan seorang wanita bernama Ayu yang bekerja sebagai penjahit di sebuah perusahaan. Ia memiliki kewajiban untuk membuat sebuah boneka setiap bulannya. Tetapi, ia mendapati kesulitan untuk memenuhi tugasnya tersebut karena mesin jahitnya yang selalu rusak. Kehadiran Ayu mencerminkan posisi perempuan yang dianggap hanya memiliki nilai dalam melaksanakan peran ibu rumah tangga tradisional saja. Cerita yang dikemas dengan latar korporat ini menjelaskan isu ketidaksetaraan yang sekarang ini masih sering terjadi dalam konteks konstruksi sosial.

Film pendek dapat menyampaikan cerita yang memikat pada penonton dengan hanya memanfaatkan beberapa menit saja. Perancangan *shot* adalah salah

satu faktor yang dapat memberikan pengalaman sinematis tersebut pada penontonnya. Bagaimana sebuah cerita dapat diilustrasikan melalui film merupakan hal yang penting, terutama karena hal tersebut terkait pesan yang ingin disampaikan dan dimengerti oleh penonton (Katz, 1991). Dalam film “The Sewer” sendiri, perancangan *shot* memiliki peran untuk memvisualkan ketidaksetaraan posisi perempuan dalam konstruksi sosial dalam gender.

1.1. RUMUSAN MASALAH

Dari latar belakang yang sudah diuraikan di atas, penelitian ini mengangkat permasalahan sebagai berikut; Bagaimana ketidaksetaraan posisi perempuan dalam konstruksi gender dapat direpresentasikan melalui perancangan *shot* pada film animasi pendek 3D “The Sewer”?

Berdasarkan rumusan masalah diatas, penelitian ini memiliki batasan masalah sebagai berikut:

1. *Shot* yang dibahas adalah *shot* pada adegan 8, terutama *shot* 16 dan 23 karena dinilai paling menunjukkan ketidaksetaraan posisi perempuan dalam konstruksi gender.
2. Aspek perancangan *shot* yang dibahas adalah komposisi *shot*, terutama *framing* dan aspek komposisi terkait lainnya.

1.2. TUJUAN PENELITIAN

Penelitian ini memiliki tujuan untuk membuat perancangan *shot* yang dapat merepresentasikan ketidaksetaraan posisi perempuan dalam konstruksi gender pada film animasi pendek 3D “The Sewer”. Melalui penelitian ini, penulis diharapkan dapat memperluas wawasan mengenai perancangan *shot* dan menerapkannya secara praktis dalam proses pembuatan film. Bagi pembaca, penelitian ini bermanfaat untuk memberikan pemahaman mengenai perancangan *shot* dalam film animasi, terutama dalam menyampaikan pesan tertentu seperti isu ketidaksetaraan gender. Penelitian ini juga bermanfaat bagi universitas dan pendidikan dalam hal menjadi referensi akademis pada penelitian selanjutnya yang terkait.