

1. LATAR BELAKANG

Kasus kriminalitas sudah menjadi rahasia umum di masyarakat, bahwasannya kriminalitas akan selalu terjadi tanpa memandang subjek, lokasi dan waktu. Proses pencegahan tentu saja dapat mengurangi angka kriminalitas, tetapi kriminalitas bukanlah suatu fenomena yang akan berakhir seutuhnya. Terdapat berbagai jenis kriminalitas mulai dari bentuk pencurian, pemerkosaan, penyelundupan, hingga pembunuhan (Paternoster, 2000).

Terdapat berbagai faktor yang menyebabkan adanya kasus kriminalitas, seperti tingkat pengangguran yang tinggi, kemiskinan, gangguan psikologis, serta faktor eksternal dan internal lainnya. Salah satu bentuk kriminalitas yang terjadi di Indonesia adalah kasus pencurian, perampokan atau pembegalan. Menurut survei statistik tahun 2020, jumlah kasus kejahatan terhadap hak/milik dengan penggunaan kekerasan yang terjadi di tahun tersebut adalah sebanyak 6,538 kasus (Badan Pusat Statistik, 2021).

Angka kasus kriminalitas di Indonesia memang terus mengalami penurunan dari tahun ke tahun, namun tidak berarti bahwa kondisi lingkungan dan masyarakat sudah aman. Tentunya kasus kriminalitas seperti ini harus dapat disadari oleh banyak masyarakat untuk selalu berhati-hati dan siap siaga dalam segala kondisi dan waktu. Salah satu medium untuk menyebarkan informasi mengenai pentingnya kesadaran masyarakat terhadap suatu fenomena adalah melalui media film (Bordwell, 2016). Film animasi sebagai salah satu bentuk film, mampu memberikan informasi kepada penonton secara mereka sadari maupun melalui alam bawah sadar (Thompson, 2002).

Kata animasi sendiri bisa diartikan sebagai bentuk proses memanipulasi objek atau gambar yang diam menjadi bergerak, namun animasi juga dapat diartikan sebagai proses untuk membangun kondisi yang dipenuhi dengan kehidupan (Wells, 1998). Salah elemen utama dari film animasi adalah proses imitasi kehidupan. Proses imitasi ini dapat dilakukan melalui proses akting. Dalam proses akting, imitasi gerakan dilakukan agar suatu gerakan lebih meyakinkan dan menarik.

Pada film *Night in the Alley*, fokus cerita terjadi pada karakter perempuan bernama Virena yang hampir menjadi korban perampokan di sebuah gang oleh tokoh Joko. Namun dirinya diselamatkan oleh tokoh Lulu yang menolong tokoh Virena. Dalam penelitian ini, penulis akan menjelaskan lebih rinci mengenai gerakan tokoh Joko yang berusaha mengancam nyawa dan hak milik dengan senjata tajam. Dalam hal ini penulis akan menjelaskan bagaimana sebuah karakter 3D mampu merepresentasikan gerakan atau gerak gerak mengancam yang terlihat pada media film, *pop culture*, maupun kejadian nyata.

1.1 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan penjelasan latar belakang, rumusan masalah pada penelitian ini adalah berupa “Bagaimana proses perancangan gerakan mengancam pada tokoh perampok Joko dalam film *Night in the Alley*”.

Dalam rumusan masalah tersebut, pembahasan penelitian akan dibatasi oleh batasan-batasan berikut:

1. Pembahasan mengenai perancangan gerakan mengancam nyawa dan hak milik hanya berfokuskan pada tokoh Joko.
2. Pembahasan mengenai perancangan gerakan mengancam nyawa dan hak milik hanya membahas pada sisi gerakan animasi, pose, gestur, bahasa tubuh, dan ekspresi tokoh Joko yang membentuk gerakan mengancam.
3. Pembahasan gerakan animasi, pose, gestur, bahasa tubuh, dan ekspresi akan mengacu pada *scene 5 shot 34, shot 35, shot 59, dan shot 60*.

1.2. TUJUAN PENELITIAN

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menjelaskan proses perancangan bentuk gerakan mengancam yang dilakukan tokoh Joko pada film *Night in the Alley* dengan dibatasi oleh gerakan animasi, pose, gestur, bahasa tubuh, dan ekspresi Joko yang membentuk gerakan mengancam.