

1. LATAR BELAKANG

Strawberry generation merupakan istilah lain yang digunakan untuk generasi Z yang lahir pada jangkauan tahun 1997 - 2012. Istilah *strawberry generation* pertama muncul di Taiwan sebagai perbandingan antara generasi muda sekarang dengan buah stroberi yang indah namun lunak dan mudah hancur. generasi z dibandingkan dengan stroberi karena persepsi dari generasi sebelumnya yang memandang generasi mudah sakit hati, lemah, cenderung dianggap egois, manja, tidak patuh, dan gampang menyerah. *strawberry generation* lahir dan tumbuh dengan pola didikan orang tua yang *overprotective* di lingkungan yang stabil dan sejahtera, seperti buah stroberi yang tumbuh di rumah kaca. (Syifa, Tati, dan Zafrah, 2022)

Simbolisasi adalah penggunaan sebuah simbol untuk mengekspresikan sebuah ide (KBBI). Simbolisasi dapat ditemukan dan diimplementasikan pada berbagai media seni, dimana sebuah objek digunakan untuk memberikan makna dan pesan tambahan yang dapat diinterpretasikan oleh orang - orang. film *Over the Rainbow* adalah sebuah karya yang ingin menggambarkan *strawberry generation* dalam bentuk animasi 2D. film ini menceritakan mengenai seorang mahasiswa yang merenungkan masa depannya dan mencari apa artinya untuk hidup ketika ia tidak punya tujuan hidup

Di dalam proses pembuatan sebuah animasi, *storyboard* digunakan sebagai rancangan untuk membantu pada tahap produksinya sebuah animasi. *Storyboard* berfungsi untuk mengarahkan alur cerita dan memvisualisasikan pesan yang ingin disampaikan dari sebuah animasi. Pada tahap *storyboard* penentuan penggunaan komposisi, *camera angle*, dan lain-lain merupakan aspek yang harus dipikirkan secara matang dan jelas. *Topik, genre*, dan alur cerita sebuah animasi akan berpengaruh besar kepada tahap pembuatan sebuah *storyboard* untuk menyampaikan pesan yang akan diantar. Film animasi pendek *Over the Rainbow* ini memiliki genre *slice of life* dan *coming of age* yang membahas topik *strawberry generation*. Penulisan skripsi ini akan membahas perancangan *shot* untuk menggambarkan emosi karakter utama yang terpendam meluap dan ter –

overwhelmed dengan menerapkan penggunaan teori *camera shot*, *angle*, *composition*, juga simbolisme agar dapat merepresentasikan penggambaran emosi yang ingin disampaikan dengan baik di sebuah *shot*.

1.1. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang yang telah ditulis, rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

Bagaimana perancangan shot dalam film animasi 2d *Over the Rainbow* ?

1.2. BATASAN MASALAH

Batasan masalah yang akan dibahas adalah *sequence shot* dari *scene 3* dan *scene 4* yang memvisualisasikan dimana keadaan mental karakter utama yang terpendam meluap dan *overwhelmed* dengan shot yang dirancang menggunakan pendekatan konsep *camera shot*, *angle* dan, *composition*.

1.3. TUJUAN PENELITIAN

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memaparkan rancangan *shot* yang meliputi *camera shot*, *angle*, dan *composition camera* untuk menggambarkan emosi dan kondisi mental dari karakter utama di film animasi *Over the Rainbow*. Selain itu penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan peneliti lain yang akan membahas teori atau topik serupa.

2. STUDI LITERATUR

Beberapa teori yang akan digunakan untuk landasan penciptaan akan dijelaskan lebih lanjut sebagai berikut.

2.1 Landasan Teori Penciptaan

1. Teori utama yang akan digunakan adalah teori mengenai *storyboard*, *camera shot*, *angle*, dan *composition*.
2. Teori pendukung yang akan digunakan adalah teori simbolisme, teori semiotika Charles Sanders Peirce, teori *Kuleshov effect*, teori *montage*, serta teori *objects in films*.