

## 1. LATAR BELAKANG

*Animal abuse* atau kekerasan terhadap hewan adalah hal fenomena yang terjadi secara global yang dilakukan dari berbagai kalangan umur. Menurut Lockwood dan Arkow (2016) terdapat beberapa faktor yang menyebabkan terjadinya animal abuse, yaitu untuk mengendalikan hewan, balas dendam atau memberi hukuman, memuaskan atau membenarkan prasangka terhadap spesies tertentu, mengekspresikan kekerasan kepada hewan, meningkatkan keagresifan kekerasan melalui hewan, hiburan, balas dendam terhadap orang melalui hewan, mengalihkan kebencian dari orang lain kepada hewan, dan tidak ada alasan tertentu.

Di Indonesia sendiri banyak terjadi kasus animal abuse, berdasarkan hasil riset yang dilakukan *Asia For Animals Coalition* Indonesia dari Juli 2020 hingga Agustus 2021, Indonesia berada di peringkat satu yang paling banyak mengunggah konten animal abuse. Berdasarkan isu animal abuse yang merajalela, karya ini ingin menceritakan bagaimana kebaikan hati tetap ada di dunia yang penuh kekerasan dan kejahatan ini sehingga kita dapat terus percaya bahwa kebaikan mereka merupakan sebuah surga yang dapat merubah dunia yang lebih baik. Oleh karena itu, untuk menyuarakan isu tersebut diangkatlah menjadi sebuah karya animasi 2D.

Menurut Munir (2013) animasi atau animation dalam bahasa Inggris berarti “*to anime*” yang berarti “menghidupkan” karena animasi disusun dari gambar secara berurutan. Vaughan (2010) juga menyebutkan bahwa animasi merupakan sebuah usaha untuk membuat gambar statis menjadi hidup. Animasi juga secara umum bertujuan untuk menyampaikan pesan kepada penonton, penulis ingin menyampaikan pesan melalui animasi 2D “*The Great Prowler Lupin*” yang menceritakan seekor rakun, bernama Lupin, yang berpetualangan mencari surga yang bertema drama dan komedi.

Dalam pembuatan animasi, setelah menentukan cerita yang ingin dibahas, mengembangkan visual, dan menyusun naskah terdapat proses pembuatan *storyboard*. Menurut Dhimas (2023) *storyboard* adalah rancangan yang disusun. Maka dari itu perancangan *shot* adalah hal penting yang harus diperhatikan dalam

pembuatan animasi karena *storyboard* merupakan sebuah alat untuk komunikasi dan menyamakan pandangan tim produksi.

Saat dalam tahap perancangan *shot storyboard artist* membuat *shot list* sebagai acuan untuk menjabarkan bagaimana animasi akan dilakukan. *Shot list* merupakan rincian dari seluruh *shot* yang berisikan berbagai elemen seperti komposisi, *angle* kamera, perlengkapan tertentu, dan detail lainnya. *Shot* sendiri menjadi salah satu komponen penting dalam menyampaikan visual karena dalam *frame* kamera kita dapat mengatur banyak elemen. (studiobinder.com)

Dalam pembuatan film, suasana yang dibuat juga dapat mempengaruhi bagaimana cerita ingin dibawakan, hal ini membantu penonton dalam memahami cerita, karakter, dan tema film. Agar penonton dapat lebih memahami perasaan dan terhubung dengan Lupin, melalui penerapan teori komposisi, *angle* kamera, dan jenis *shot* penulis ingin memperlihatkan bagaimana pengaruh perancangan *shot* dalam mempengaruhi suasana berdasarkan perasaan yang dirasakan oleh Lupin. Karena itu penelitian ini akan berfokus kepada perubahan perasaan senang menjadi ketakutan dan terkejut menjadi sedih.

### **1.1. RUMUSAN MASALAH**

Setelah menulis latar belakang rumusan masalah yang terbentuk dalam penulisan ini yaitu, bagaimana pengaruh perancangan *shot* dalam perubahan suasana pada animasi 2D “The Great Prowler Lupin”?

### **1.2. BATASAN MASALAH**

Agar penelitian ini dapat terfokus dengan baik, penulis memutuskan pembahasan hanya akan mencakup komposisi, *angle* kamera, dan jenis *shot* dengan 2 buah *shot* yang paling memperlihatkan perubahan suasana yang terjadi pada tokoh utama, Lupin, yaitu:

1. *Scene* 03 *shot* 09 dan 16-18, menampilkan perasaan senang Lupin saat mendapatkan ide dan mendapatkan barang untuk membuat mobil menjadi ketakutan ketika Durio menghampirinya

2. *Scene 06 shot 15 dan 17*, menampilkan keterkejutan Lupin saat mobilnya hancur menjadi sedih karena merasa putus asa.

### **1.3. TUJUAN PENELITIAN**

Penulisan ini bertujuan untuk menjelaskan bagaimana pengaruh perancangan *shot* dalam perubahan suasana pada animasi animasi 2D *The Great Prowler Lupin* melalui emosi-emosi yang dirasakan oleh Lupin dengan menggunakan teori komposisi, *angle* kamera, dan jenis *shot* yang diterapkan oleh penulis. Penulis juga berharap bahwa penelitian ini dapat menjadi asset penting di masa depan bagi peneliti selanjutnya.

## **2. STUDI LITERATUR**

Penulis menggunakan beberapa teori sebagai acuan dan pendukung dalam pembuatan karya dan penulisan ini, yaitu animasi, *storyboard*, komposisi, *angle* kamera, jenis *shot*, dan suasana. Teori yang akan digunakan bersumber dari buku, artikel, jurnal, dan media lainnya.

### **2.1. ANIMASI**

Menurut Fernandez (2002), Animasi merupakan sebuah proses merekam sebuah gambar statis dan memulainya kembali untuk mencapai sebuah ilusi yang terus bergerak, yang dimana terlihat hidup. Animasi mulanya dilakukan secara tradisional dengan menggunakan kertas transparan yang digambar dan difoto lalu digabungkan, namun seiring berkembang waktu animasi saat ini banyak yang telah menggunakan komputer.

Animasi banyak sekali ditemui karena animasi dapat menarik perhatian sehingga banyak sekali digunakan dalam multimedia karena animasi dapat dimanfaatkan untuk berbagai kebutuhan seperti untuk media hiburan, media presentasi, dan lainnya.