

1. LATAR BELAKANG

Kerusuhan Mei 1998 merupakan peristiwa pembangkangan sipil setelah masyarakat Indonesia bertahun-tahun merasakan ketidakadilan kebijakan pemerintah pada Orde Baru. Tragedi ini merupakan peristiwa terorganisir, yang mengeksploitasi rasa kekecewaan masyarakat terhadap pemerintah sehingga warga Tionghoa-Indonesia pada masa itu harus menghadapi amukan massa. Kerusuhan Mei 1998 di Indonesia adalah peristiwa penting dalam sejarah negara, yang tidak hanya memicu reformasi politik, tetapi juga menyoroti berbagai pelanggaran hak asasi manusia yang terjadi selama periode tersebut. (Raharjo, Maulana, Fauzi, 2024)

Dalam pergolakan politik Indonesia pada ajang Pilpres tahun 2024, tragedi ini kembali memasuki ranah diskusi masyarakat Indonesia. Namun, meskipun terdapat sekian banyak nyawa yang telah direnggut dan sekian banyak lagi keluarga yang merasakan ketidakadilan oleh kerusuhan tersebut, kerusuhan Mei 1998 pada waktu ini lebih sering dicap sebagai sebuah 'isu' yang bangkit kembali setiap 5 tahun sekali, daripada dianggap sebagai bagian dari sejarah kelam Indonesia. Stereotip-stereotip yang mengitari identitas Tionghoa-Indonesia kembali dipergunakan sebagai alat pemicu konflik horizontal, menggoyahkan perjuangan masyarakat untuk mendapatkan perlakuan yang adil dari pemerintah.

Hasilnya, masyarakat yang terkena dampak dari kerusuhan ini tidak dibicarakan secara manusiawi. Korban yang nyawanya direnggut diperlakukan seolah nomor statistik belaka, sedangkan keluarga mereka dipandang sebagai kerusakan kolateral reformasi. Hal ini mengecilkan ruang diskusi tentang duka yang dialami oleh keluarga korban kerusuhan, tentang rasa hilang yang mereka alami, dan ketidakadilan yang mereka hidup bahkan bertahun-tahun setelah reformasi Orde Baru.

Pahit Legit adalah animasi pendek 2D yang menceritakan tentang bagaimana roda kehidupan keluarga korban kerusuhan harus terus berputar setelah kehilangan orang yang mereka cintai. Visualisasi *5 stages of grief* digunakan

dalam narasi untuk mengkomunikasikan duka yang dirasakan oleh Nanda, seorang anak keturunan Tionghoa-Indonesia yang harus membangun kembali toko kue ibunya yang menjadi korban kerusuhan 98.

Duka dan prosesnya harus diterjemahkan sebagai sesuatu yang manusiawi. (Kubler-Ross, 2014) Dr. Elisabeth Kubler-Ross dalam bukunya yang berjudul *On Grief and Grieving* menjelaskan lima *stages of grief*, yaitu *denial, anger, bargaining, depression, acceptance*: atau biasa disebut model Kubler-Ross. Pemilihan animasi sebagai medium penyampaian narasi *5 stages of grief* menjadi kebaruan pada diskusi seputar budaya Tionghoa-Indonesia dan sejarah mereka, serta untuk mengkomunikasikan aspek-aspek tersebut sebagai hal yang manusiawi untuk dibicarakan.

Untuk mengkomunikasikan narasi tersebut kepada audiens melalui medium karya animasi, perancangan adegan menjadi penting dalam tahap pra-produksi film. *Shot Design* merupakan komposisi gambar dalam setiap adegan atau tindakan untuk menyampaikan makna secara eksplisit atau implisit. (Jimmy, Aditya, 2021) Pengaturan dan pemilihan pengambilan gambar dapat digunakan untuk menyampaikan narasi dan kompleksitas emosi sebuah film melalui tiap komposisi shot. *Shot design* dalam animasi dapat mempengaruhi cara audiens memandang sebuah cerita melalui teknik penyampaian cerita secara visual, dengan *storyboard* dan *mise en scene* yang berfungsi untuk menghidupkan naskah tertulis menjadi naskah visual di tahapan pra-produksi suatu film animasi.

1.1. RUMUSAN MASALAH

Bagaimana merancang shot yang dapat memvisualisasikan *Anger* dan *Acceptance* dalam film animasi *Pahit Legit?*

1.2. BATASAN MASALAH

Batasan masalah yang dicakupi dalam laporan ini adalah sebagai berikut :

1. Shot SC5_SH12, dimana Nanda dan Yunus bertengkar didepan toko kue sebagai visualisasi *anger*.

2. Shot SC9_SH04, dimana Nanda, Yunus, dan Rania berpelukan sebelum arwah Rania pergi dengan damai sebagai visualisasi *acceptance*.
3. Pembahasan akan difokuskan kepada penggunaan *mise en scene, rule of thirds, camera angles, shot type* untuk memvisualisasikan *anger* dan *acceptance*

1.3. TUJUAN PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk merancang *shot design* yang dapat menggambarkan *anger* dan *acceptance*.

2. STUDI LITERATUR

2.1. LANDASAN TEORI PENCIPTAAN

1. Teori Utama yang akan digunakan adalah teori *storyboard, mise en scene, shot, camera angle, composition, dan staging*.
2. Teori Pendukung yang akan dipaparkan adalah teori *stages of grief* oleh Dr. Elisabeth Kubler-Ross, khususnya tahapan *anger* dan *acceptance*.

2.2. STORYBOARD

Storyboard merupakan cara menyampaikan cerita dengan rangkaian gambar diam gambar yang mempunyai unsur kesinambungan, keutuhan, dan kejelasan cerita. (Lukmanto, 2019) Rancangan awal animasi mencakupi ilustrasi kasar atau urutan gambar untuk kebutuhan pra-produksi, yang digunakan oleh pembuat film untuk menerjemahkan naskah yang sudah tertulis ke bentuk gambar yang dapat dicerna secara optis. *Storyboard* menjadi tapakan pertama seorang sutradara untuk menata bentuk visual suatu film, terutama dalam film animasi yang mengutamakan gerak dan penempatan subjek.

Menurut Glebas (2009), *Storyboard* berfungsi sebagai jiwa, pikiran, dan badan dari inspirasi suatu film. Tiap panel animasi dirancang sedemikian rupa untuk mengantarkan informasi yang tepat kepada penonton, dimana perancangan *storyboard* biasanya lebih mementingkan komposisi, *mise en scene*, dan