

## 1. LATAR BELAKANG PENCIPTAAN

Relasi adalah hubungan sosial yang memberikan pengaruh timbal balik antara dua orang atau lebih dan terjadi karena adanya interaksi sosial (Matondang et al., 2024, hlm. 27512). Relasi bersifat dinamis yang berarti akan terus mengalami perkembangan dan perubahan seiring waktu berjalan hingga mendapatkan penyesuaian dengan keadaan yang sedang berlangsung atau dikenal dengan istilah dinamika relasi. Terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi bentuk pola interaksi dalam suatu hubungan individu dengan menyesuaikan diri dari peran posisinya, antara lain komunikasi, emosi, konflik, nilai dan budaya (Rasyidi, 2024, hlm. 2).

Kelompok hubungan yang paling mendasar dalam sistem sosial masyarakat adalah keluarga, yaitu suatu kelompok dari berbagai generasi yang terhubung dari satu ikatan darah dan memiliki struktur hingga peran antara suami dan istri, orang tua dan anak, hingga antar saudara kandung (Lestari, 2021, hlm. 72). Dalam keluarga terdapat jenis dinamika relasi tersendiri diantara anggota keluarga, sebagai contohnya beberapa keluarga Tionghoa-Indonesia yang memiliki relasi otoriter. Relasi otoriter berasal dari konsep *filial piety* menurut paham konfusianisme yang berarti menjunjung tinggi kebaktian dan penghormatan anak kepada orang tua dan para leluhur sebagai figur otoriter dalam struktur keluarga. Pola asuh otoriter diterapkan supaya anak-anak dapat menghargai dan membalas jasa orang tua yang telah membesarkan mereka, serta mempertahankan orang tua di posisi hierarki tertinggi dalam keluarga (Sugianto et al., 2024, hlm. 110-111).

Meskipun relasi otoriter dalam keluarga Tionghoa-Indonesia memiliki tujuan untuk menunjukkan rasa hormat kepada orang tua dan menjaga hierarki sosial, pola ini juga menimbulkan sebuah konflik akibat ketatnya aturan berperilaku dan bertentangan dengan keinginan individu. Konflik adalah perselisihan yang terjadi antara individu akibat adanya ketidaksamaan dan bertujuan untuk mencapai sesuatu yang diinginkan dengan adanya interaksi (Junaedi et al., 2023, hlm. 4912). Salah satu medium yang umum digunakan sebagai media representasi terkait kehidupan manusia, perasaan hingga pernyataan politik adalah animasi (Kusumawardhani &

Daulay, 2020, hlm. 144). Film *The Perfect Dish* merupakan karya film animasi *hybrid* yang mengangkat tema keluarga Tionghoa-Indonesia dengan tokoh bernama Axel sebagai anak yang mendapatkan perlakuan budaya otoriter dari Popo. Konflik antara Axel dan Popo dipicu oleh jarak usia dan perbedaan pemahaman dalam menyikapi kedukaan dari kepergian Mama hingga mendorong terjadinya perbaikan dinamika relasi.

Dinamika relasi antar tokoh dalam sebuah film dapat dilihat melalui visual yang ditampilkan. Penampilan visualisasi dan informasi terkait dinamika relasi antar tokoh dari film terbentuk dengan melewati tahapan perencanaan dan perancangan menggunakan beberapa komponen visual dan elemen sinematografi atau disebut sebagai desain *shot* (Jimmy & Aditya, 2021, hlm. 16). Adapun elemen sinematografi seperti *depth of film space* yang dapat difungsikan untuk menunjukkan jarak hubungan antar tokoh, *camera angle* untuk mengindikasikan hierarki dan perspektif, dan beberapa elemen sinematografi lainnya (Brown, 2016, hlm. 30-43). Aspek tersebut akan dipertimbangkan dan dirancang dengan menggunakan *storyboard* sebagai alat untuk pembentukan visualisasi ide. Melalui *storyboard* atau desain *shot*, penonton diharapkan mendapatkan pemahaman yang menyeluruh terkait informasi atau pesan yang ingin disampaikan oleh *filmmaker*.

## 1.1 RUMUSAN DAN FOKUS MASALAH

Berdasarkan paparan yang telah diuraikan pada latar belakang, maka rumusan masalah yang akan dibahas adalah bagaimana perancangan *shot* dapat memvisualisasikan dinamika relasi antar tokoh dalam film *The Perfect Dish*?

Dalam penulisan penciptaan karya ini akan difokuskan kepada relasi antar tokoh Axel dan Popo dengan pengambilan sebanyak 1 *shot* pada *scene 4 shot 34* merupakan adegan fase berpisah dan 1 *shot* pada *scene 7 shot 7* merupakan adegan fase bersatu. Dalam perancangan *shot*, teori perkembangan Knapp akan dikaitkan dengan teori sinematografi untuk visualisasi dinamika relasi tokoh dengan penerapan elemen tipe *shot*, *depth of film space*, dan *camera angle*.

## 1.2 TUJUAN PENCIPTAAN

Tujuan dari penciptaan ini adalah untuk dapat menjabarkan proses perancangan *shot* dalam pembentukan visualisasi dinamika relasi antar tokoh pada film animasi pendek *The Perfect Dish* (2025) dengan penggunaan elemen tipe *shot*, *depth of film space* dan *camera angle*. Selain itu, penulisan penciptaan karya ini juga merupakan syarat wajib untuk kelulusan tugas akhir mahasiswa. Penulisan penciptaan ini memiliki dua manfaat lainnya, yaitu manfaat praktis dan teoritis. Manfaat praktis dari penelitian ini adalah memberikan peningkatan wawasan mengenai fungsi elemen sinematografi dalam memvisualisasikan dinamika relasi tokoh pada film kepada para penulis dan pembaca. Sedangkan manfaat teoritis dari penelitian ini adalah dapat dijadikan sebagai bahan rujukan untuk penelitian selanjutnya yang memiliki kaitan topik yang sama atau hanya sebagai data artikel pendukung untuk peneliti lainnya.

## 2. LANDASAN PENCIPTAAN

Untuk mencapai tujuan penelitian, maka diperlukan landasan pendukung yang kuat. Hal tersebut dibangun dengan pengumpulan teori dari berbagai sumber literatur yang relevan. Beberapa teori yang digunakan sebagai acuan dalam penulisan penciptaan karya adalah sebagai berikut.

### 2.1 Teori *Storyboard*

*Storyboard* adalah sebuah cetak biru (*blueprint*) perancangan visual sebuah *shot* adegan film dengan menyusun komposisi setiap komponen dan elemen visual ke dalam panel (Bowen & Thompson, 2013, hlm.26). Untuk mendapatkan *visual appeal* dan menimbulkan respon emosional dari *storyboard* terdapat beberapa elemen visual yang dapat digunakan untuk mempermudah perancangan awal yaitu garis, *rule-of-thirds*, *focal point*, dan *depth* (Paez & Jem, 2013, hlm. 12-21). Sergio Paez dan Anson Jew (2013, hlm. 109) mengungkapkan bahwa pembentukan *storyboard* dalam setiap produksi produk film *live action* hingga *video game* memiliki tahapan proses yang berbeda. *Story departement* dalam produksi film