

## 1. LATAR BELAKANG PENCIPTAAN

Film animasi pendek berjudul *Midnight Snack* mengangkat realitas sosial di pemukiman padat Jakarta melalui sudut pandang seorang anak berusia 8 tahun bernama Rani. Cerita ini menyoroti fenomena di mana anak-anak dari keluarga yang kurang mampu harus membantu memikul beban ekonomi keluarga, sebuah kondisi kerentanan yang sering terjadi pada anak perempuan di sektor informal perkotaan akibat siklus kemiskinan (Ginting & Barus, 2025). Hal tersebut diperlihatkan dalam film ini dengan adegan pembuka di mana Rani masih bekerja membungkus kemasan makaroni di tengah malam sementara ibunya tertidur. Konflik cerita bergerak dari keinginan sederhana seorang anak untuk membeli jajanan tahu bulat, namun Rani tidak memiliki uang untuk membelinya dan memaksanya mencoba menjual dagangannya terlebih dahulu untuk mendapatkan uang. Narasi ini diterjemahkan secara visual sehingga memperkuat pesan tentang kegigihan dan kepolosan anak di tengah lingkungan yang keras.

Perancangan *storyboard* sangat dibutuhkan untuk merencanakan kelancaran alur visual, terutama pada adegan yang bergerak dinamis (Katz, 2019). Tantangan perancangan visual ini secara spesifik muncul pada klimaks cerita, yakni adegan saat Rani berlari kencang mengejar gerobak tahu bulat melewati jembatan dan jalanan seberang kali yang sempit. Hal ini sangat berkaitan erat dengan teori aksi pengejaran, di mana pergerakan visual dituntut mampu mendinamisasi ruang arsitektur pemukiman yang kaku menjadi sebuah arena rintangan konkret (Holmes, 2022).

Aspek sinematografi memegang peranan krusial dalam membangun empati penonton terhadap Rani. Penempatan kamera dan komposisi bukan sekadar estetika fisik, melainkan alat konseptual untuk menempatkan penonton tepat di tengah aksi (Brown, 2022). Untuk menciptakan ilusi ruang yang nyata, *camera movement* perlu dirancang agar kamera dapat merespons energi kinetik pelarian karakter secara selaras (Bowen, 2024). Oleh karena itu, eksplorasi terhadap *shot size* sangat diperlukan, dan dipadukan dengan *camera angle* yang paling efektif untuk membangun realisme visual khususnya mencari sudut yang mampu menghilangkan

batasan jarak observasi penonton, sehingga mereka seolah ikut berlari dan merasakan langsung kepanikan aksi di tengah lingkungan gang tersebut.

Pada akhirnya, adegan kejar-kejaran ini diharapkan tidak hanya memacu adrenalin dan menguatkan koneksi cerita dengan elemen lingkungannya, tetapi visual yang terencana dengan baik juga akan mampu menyampaikan *mood*, emosi, dan pesan kemanusiaan secara langsung kepada penonton (Block, 2021). Implementasi perancangan sinematografi terkhusus pada adegan aksi pengejaran inilah yang menjadi dasar motivasi penulis dalam membuat skripsi penciptaan terkait perancangan *shot* pada animasi pendek *Midnight Snack*.

## 1.1 RUMUSAN DAN FOKUS

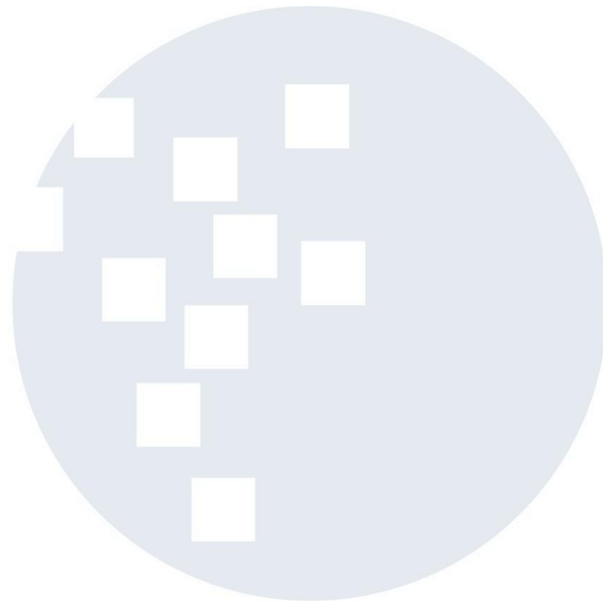
Rumusan masalah dalam perancangan ini adalah bagaimana perancangan *shot* diterapkan dalam adegan aksi pengejaran pada animasi *Midnight Snack*?

Berdasarkan latar belakang yang ditulis oleh penulis, maka fokus masalah akan difokuskan pada:

1. Penerapan elemen sinematografi yang secara spesifik meliputi *shot size*, *camera angle*, dan *camera movement*.
2. Objek perancangan dibatasi pada sekuens aksi pengejaran di lingkungan pemukiman padat, yang secara khusus diaplikasikan pada *scene 3 shot 23*, *scene 7 shot 78*, dan *scene 8 shot 82*.
3. Pemilihan ketiga *shot* tersebut didasarkan pada pertimbangan bahwa ketiganya mampu merepresentasikan eskalasi dan dinamika dari keseluruhan aksi pengejaran. Rangkaian ini dimulai dari *Scene 3 Shot 23* yang berfungsi sebagai *buildup* awal pelarian sekaligus *title sequence* untuk membangun *mood* dan memperkenalkan geografi lingkungan pemukiman. Intensitas pengejaran kemudian meningkat drastis pada *Scene 7 Shot 78* yang memperlihatkan pergerakan lari mendesak di ruang sempit, hingga akhirnya mencapai titik klimaks aksi pada *Scene 8 Shot 82*.

## 1.2 TUJUAN PENCIPTAAN

Tujuan penciptaan ini adalah merancang *shot* dalam adegan aksi pengejaran pada animasi *Midnight Snack*.



UMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA