

1. LATAR BELAKANG PENCIPTAAN

Manipulasi merupakan sebuah fenomena luas yang memiliki keterkaitan fundamental dengan mekanisme adaptasi dan kelangsungan hidup manusia dalam dinamika sosial. Manipulasi adalah subjek kompleks yang didiskusikan lintas disiplin ilmu mulai dari filsafat, ilmu politik, sosiologi, hingga psikologi. Fenomena ini bermanifestasi melalui perilaku manipulatif yang melibatkan pengaruh tersembunyi, tidak langsung, atau penggunaan tipu muslihat untuk mengendalikan pihak lain demi mencapai tujuan pribadi (Ibragimov et al, 2018, hlm. 414). Kutipan ini menjelaskan bagaimana manipulasi bekerja, di mana individu lain dimanfaatkan sebagai sarana untuk mencapai agenda sang manipulator, yang sering kali dilakukan melalui distorsi interaksi guna mengaburkan batas antara pengaruh sosial yang wajar dan kontrol yang bersifat eksploitatif.

Film merupakan medium yang terus bertransformasi seiring kemajuan teknologi, mulai dari era revolusi industri hingga pencitraan digital kontemporer. Di balik kontribusinya terhadap budaya massa, sinema berfungsi sebagai ruang ekspresi personal serta sarana kritik sosial yang kuat (Pramaggiore & Wallis, 2020, hlm. 13). Inti dari konstruksi sinematik ini terletak pada shot, yakni unit visual paling mendasar berupa rekaman kontinu tanpa interupsi. Sebagai fondasi utama, shot berperan penting dalam membangun rangkaian visual yang menghadirkan alur, atmosfer, dan makna naratif yang terarah (Sikov, 2011, hlm. 7).

Sinematografi merupakan elemen fundamental dalam produksi film yang mengintegrasikan karakteristik spasial di dalam *frame* dengan dimensi temporal atau aspek ketergantungan waktu pada medium tersebut. Baik dalam genre naratif, dokumenter, maupun avant-garde, sebuah karya film secara esensial mengeksplorasi kombinasi citra dan suara yang terbentang dalam ruang dan waktu. (Pramaggiore & Wallis, 2020, hlm. 146). Pramaggiore dan Wallis (2020) menegaskan bahwa unit dasar dari ekspresi film adalah shot, yaitu sebuah rangkaian bingkai tunggal yang berkesinambungan tanpa interupsi. Sebagai unit ekspresi

terkecil, makna dalam sebuah shot berkembang seiring dengan durasi waktu tayangnya, mulai dari paparan bingkai yang sangat singkat hingga penggunaan long take yang kompleks. Oleh karena itu, pemahaman teoretis mengenai shot dan karakteristik sinematografinya menjadi pijakan krusial dalam proses penciptaan karya ini untuk menyampaikan pesan visual secara efektif.

Pendekatan visual tersebut menjadi sangat krusial dalam konteks *child agency*, di mana anak-anak dipandang sebagai aktor sosial yang aktif dalam membangun pengalamannya sendiri (James & Prout, 1997, hlm. 8). Dalam perancangan shot untuk Warm Sunda, *child agency* direpresentasikan melalui bagaimana *frame* membatasi ruang tokoh. Melalui komposisi desain shot dirancang agar dapat menampilkan sisi manipulatif tokoh antagonis, serta memperlihatkan kerentanan tokoh protagonis di tengah tekanan eksploitasi. Dengan demikian, perancangan shot dalam karya ini berfungsi untuk merepresentasikan manipulasi tokoh secara visual.

Penciptaan visual dalam proyek ini berakar pada representasi manipulasi terhadap anak. Referensi utama diambil dari teknik visual Satoshi Kon dalam film *Perfect Blue*, yang menggunakan elemen akuarium sebagai filter *framing* untuk mengomunikasikan keterjebakan psikologis. Teknik ini memperkuat konsep tekanan eksternal, karakter utama diposisikan sebagai objek yang terperangkap dalam bingkai yang sempit. Adaptasi teknik ini bertujuan untuk menggambarkan perasaan abstrak dari tekanan psikologis menjadi sebuah pengalaman visual yang nyata bagi penonton.

Film animasi pendek Warm Sunda memanfaatkan pendekatan simbolik untuk merepresentasikan dinamika predasi dan relasi manipulatif yang dialami oleh tokoh utamanya. Representasi tersebut dikomunikasikan secara implisit melalui perancangan komposisi visual yang berfokus pada konstruksi batas-batas psikologis karakter. Dalam konteks ini, perancangan shot dengan memanfaatkan *mise-en-scène* sebagai teori utama untuk menggambarkan bagaimana antagonis

melakukan manipulasi terhadap tokoh utama. Melalui rancangan shot, karya ini diharapkan mampu menggambarkan hilangnya kendali karakter secara efektif tanpa harus mengandalkan unsur visual yang bersifat eksploitatif.

karya ini memberikan bagaimana penggambaran mengenai *child agency*, khususnya dalam menyoroiti konflik antara hak anak untuk memilih dengan dominasi regulasi orang dewasa. Warm Sundae menampilkan fenomena sosial di mana keinginan dan pilihan personal anak sering kali terpinggirkan atau sepenuhnya diatur oleh otoritas orang dewasa. Dengan demikian, film ini dirancang tidak hanya sebagai bentuk eksplorasi estetika, namun juga diharapkan dapat membantu menggambarkan bagaimana *child agency* seharusnya lebih diperhatikan.

Melalui pemetaan terhadap karya-karya sejenis, ditemukan adanya celah dalam penciptaan visual film animasi pendek yang secara khusus mengartikulasikan isu *child agency* di bawah tekanan manipulasi orang dewasa melalui pendekatan sinematografi metaforis. Banyak karya animasi bertema serupa yang masih mengandalkan ekspresi karakter atau dialog untuk menyampaikan konflik psikologis. Proyek penciptaan film Warm Sundae ini mengisi kesenjangan tersebut, menjadikannya sebuah eksplorasi estetika baru yang menggambarkan hilangnya kendali tokoh protagonis secara visual.

1.1 RUMUSAN DAN FOKUS MASALAH

Bagaimana perancangan shot digunakan untuk menggambarkan sisi manipulatif karakter dalam film animasi Warm Sundae?

Penelitian ini berfokus pada analisis perancangan shot melalui pemanfaatan elemen *mise-en-scène*, *orientation* dan *composition* untuk menggambarkan dinamika interaksi manipulatif antara karakter protagonis dan antagonis pada adegan-adegan kunci di film animasi Warm Sundae. Melalui tiga pola manipulatif utama, yaitu *domination* yang diwujudkan lewat *low dan high angle*, serta orientasi karakter untuk menegaskan hierarki kekuasaan orang dewasa *control* yang digambarkan

melalui penyempitan jarak kamera secara bertahap untuk menggambarkan pengikisan ruang aman anak, dan *coercion* yang ditranslasikan lewat komposisi ruang yang sempit melalui adaptasi teknik *staging* guna mengomunikasikan situasi terjebak serta hilangnya *child agency* anak secara implisit tanpa mengandalkan visualisasi yang eksploitatif.

1.2 TUJUAN PENCIPTAAN

Tujuan utama penciptaan ini adalah merancang animasi pendek *Warm Sunda* untuk memperkuat visualisasi interaksi manipulatif antar karakter. Tujuan lainnya adalah memastikan bahwa perilaku manipulatif tokoh antagonis tersebut dapat tersampaikan dengan jelas melalui komposisi shot tanpa menggunakan unsur visual yang bersifat sugestif atau berlebihan.

