



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Fenomena sosial *catcall* kini sudah menjadi topik perbincangan masyarakat global dalam beberapa tahun terakhir termasuk masyarakat Indonesia. Diiringi perkembangan teknologi dan kekuatan sosial media yang semakin mempengaruhi kehidupan manusia, keberanian bersuara di Indonesia terhadap *catcall* pun semakin meningkat, hal ini dipicu oleh cuitan *twitter* dari Kate Walton, seorang warga negara Australia yang merupakan aktivis dalam gerakan kaum feminis pada awal bulan Januari 2017. Kate Walton sudah tinggal di Indonesia, Jakarta selama 4 tahun, melakukan sebuah eksperimen sosial tentang *catcall* dengan berjalan kaki dari Pasar Mayestik menuju Pasar Senayan dan melaporkan tiap satu *catcall* yang ia terima dengan mengunggah laporan dalam bentuk cuitan *twitter*. Pembahasan isu sosial ini pun didukung oleh pengalaman pribadi penulis terhadap *catcall* sebagai seorang yang aktif melakukan aktivitas di luar seperti jalanan raya dan transportasi umum. Berdasarkan observasi penulis, para wanita yang aktif cenderung memiliki busana yang tertutup rapat oleh jaket, selendang, dan masker untuk menghindari hal-hal yang tidak diinginkan.

Menurut Eastwood (2015, hlm. 16), *catcall* merupakan sebuah komunikasi baik dalam bentuk verbal maupun non-verbal yang memiliki tendensi godaan seksual untuk memperoleh perhatian seseorang, yaitu mayoritas wanita. Interaksi ini biasanya terjadi di tempat umum dan dianggap sebagai sebuah

gangguan karena mengganggu privasi dari korban yang bersangkutan. Berdasarkan uraian tersebut, penulis pun melakukan pencarian data lebih lanjut terhadap catcall dengan menyebarkan angket kuesioner dan menonton beberapa video eksperimen sosial yang dibuat oleh *Rob Bliss Creative* (2014) dan *The Scene* (2015). Hasil dari penyebaran angket dan video menjelaskan *catcall* sebagai aksi usil dengan seruan atau komentar fisik bertendensi godaan seksual yang ditujukan kepada wanita.

Uniknya, istilah *catcall* sudah ada semenjak tahun 1700, yang berarti sebuah panggilan yang bersifat mengejek. Penggunaan kata *cat* sebagai personifikasi dari wanita pun rupanya sudah ada sejak abad ke-15 dan digunakan dalam berbagai literatur (Rawson, 1989).

Seperti yang dikutip oleh William, Babbit (2012, hlm. 114), "*The animation medium is very unusual. We can accomplish action no human could possibly do. And make it looks convincing!*". Animasi dipilih penulis sebagai media utama karena mampu mencapai kemungkinan elemen visual yang tidak dapat diwujudkan dalam medium lainnya. Potensi visual yang ada dalam film animasi mampu membantu animator menyampaikan pesan secara fleksibel. Ditambahkan oleh Jones dan Oliff (2007), bahwa tingkat keluwesan yang dapat dicapai melalui teknik *hand-drawn* animasi 2D dalam menyampaikan kepribadian suatu tokoh menghasilkan suatu harmoni yang belum tentu bisa dicapai dalam animasi 3D.

Salah satu unsur penting dalam animasi yaitu adanya keberadaan tokoh yang kuat atau ikonik. Sebuah tokoh diperlukan agar audiens dan objek (film) mampu berkomunikasi melalui keberadaan tokoh utama dari film tersebut. Menurut Goldberg (2008), salah satu langkah yang menunjukkan bahwa komunikasi tokoh dengan audiens telah sukses adalah apabila seseorang mampu menyampaikan pesan dengan satu gambar visual saja. Untuk mencapai tahap inilah, dilakukan perancangan tokoh.

Dalam bukunya *Characters in Fictional Worlds: Understanding Imaginary Beings in Literature, Film, and Other Media*, Eder (2010) menyatakan 4 metode pendekatan dalam perancangan tokoh, yaitu secara hermeneutic; perancangan tokoh sebagai representasi dari latar belakang sejarah dan kultur manusia, psikoanalitik; perancangan tokoh yang berfokus terhadap respon emosi antara tokoh dan penonton, struktural dan semiotika; perancangan tokoh sebagai penanda dari makna tekstual, dan kognitif; perancangan tokoh berdasarkan hasil dari proses berpikir manusia. Perancangan tokoh yang ingin dicapai penulis merupakan visualisasi karakter pelaku dan korban berdasarkan makna personifikasi dari istilah *catcall*, oleh karena itu metode struktural dan semiotika dipilih oleh penulis.

Dengan topik "*Perancangan Tokoh Menggunakan Pendekatan Semiotik dalam Animasi 2D Bertemakan Catcall*", penulis ingin merancang tokoh menggunakan binatang sebagai representasi personifikasi dari pelaku dan korban karena penulis tidak ingin mengaplikasikan stereotipe manusia. Diharapkan pula dengan dibuatnya animasi ini, masyarakat semakin peka dan berani bersuara

terhadap fenomena sosial *catcall* dan memilih penggunaan media animasi sebagai salah satu medium komunikasi yang tidak terbatas sebagai media hiburan saja.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana perancangan tokoh menggunakan pendekatan semiotik dalam animasi 2D bertema *catcall*?

1.3. Batasan Masalah

Dalam topik perancangan tokoh ini, penulis membatasi masalah yang akan dibahas sebagai berikut:

1. Tokoh yang akan dirancang ada 2 yaitu pelaku *catcall* dan korban *catcall*.
2. Perancangan tokoh didasarkan pada personifikasi dari asal kata *cock* dan *pussy* yang dijabarkan dalam bentuk visual.

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Adapun tujuan dari Tugas Akhir yang ingin dicapai oleh penulis yaitu merancang tokoh menggunakan pendekatan semiotika dalam pembuatan animasi 2D bertema *catcall* untuk memvisualisasikan bagaimana personifikasi dapat disampaikan melalui animasi kepada masyarakat global.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

1.5. Manfaat Tugas Akhir

Berikut manfaat dari Tugas Akhir oleh penulis:

1. Pembaca/audiens menjadi lebih peka terhadap fenomena sosial *catcall* yang terjadi dalam masyarakat.
2. Meningkatkan penggunaan media animasi sebagai salah satu medium dalam menyinggung isu sosial.
3. Penulis mampu memperdalam pembelajaran terhadap perancangan tokoh dan menerapkan ilmu yang sudah dipelajari selama perkuliahan dalam Tugas Akhir.

1.6. Metode Pengumpulan Data

Penelitian yang dilakukan adalah penelitian bersifat kuantitatif dan kualitatif. Penulis akan melakukan studi pustaka untuk memperoleh informasi dan referensi visual berkaitan dengan visualisasi psikologis dari *catcall* menggunakan semiotika dalam perancangan tokoh. Angket kuesioner juga akan dibagikan penulis sebagai data tambahan yang mendukung alur cerita.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A