



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

Secara kodratnya, manusia adalah makhluk monodualistis, yakni selain sebagai makhluk individu, manusia juga berperan sebagai makhluk sosial. Sebagai makhluk sosial, manusia tidak bisa hidup sendiri dan membutuhkan bantuan dari orang lain, maka dari itu secara sadar ataupun tidak sadar sikap altruisme diperlukan dalam kehidupan masyarakat.

Menurut Sears (dalam Pujiyanti, 2009), altruisme adalah tindakan sukarela untuk menolong orang lain tanpa mengharapkan imbalan dalam bentuk apapun. Perilaku menolong ini nantinya akan meningkatkan kesadaran pada diri si penolong (White & Gerstein, 1987). Individu dengan kesadaran sosial yang tinggi dan rasa kemanusiaan yang besar akan lebih mementingkan kebutuhan orang lain. Mereka akan menolong tanpa memikirkan kepentingan diri sendiri dan pertolongan yang diberikan cenderung bersifat ikhlas dan tanpa pamrih, di mana penolong akan merasakan rasa puas dan senang.

Altruisme tidak terlepas dari empati. Empati adalah sepenuhnya memahami dan merasakan apa yang dirasakan orang lain (Geldard, 2004). Sementara Batson (2011) menyatakan bahwa empati merupakan pengalaman menempatkan diri pada keadaan emosi orang lain seolah-olah mengalaminya sendiri dan empati yang dapat menimbulkan dorongan untuk menolong orang dan tujuan dari menolong itu memberikan kesejahteraan. Dari sini, Batson

mengungkapkan bahwa rasa empatilah yang akan mendorong orang untuk melakukan tindakan altruisme.

Kedua hal ini saling berhubungan antara satu dengan yang lain, di mana empati lahir secara naluriah dan empati juga mendukung munculnya tindakan altruisme. Di dalam diri manusia, rasa empati dan tindakan altruisme sendiri memberikan suatu tindakan yang positif, misalnya dengan membantu sesama yang memerlukan. Berdasarkan uraian di atas, empati dan altruisme memiliki peranan yang sangat penting bagi setiap kalangan individu di Indonesia.

Penulis memilih animasi sebagai media utama karena animasi dinilai mampu mencapai elemen visual yang tidak dapat diwujudkan di dalam medium lainnya. Blazer (2016) menuturkan bahwa dalam menyampaikan sebuah cerita, animasi merupakan medium yang tidak terbatas. Animasi merupakan media komunikasi yang sangat berguna karena kemampuannya yang dapat melibatkan para penonton dari berbagai macam latar belakang, menyampaikan berbagai gagasan atau ide-ide yang rumit menjadi lebih sederhana dan ringkas serta untuk menghadapi masalah yang bersifat sensitif secara bijaksana. Animasi sendiri telah digunakan sebagai alat komunikasi dalam beberapa perkembangan program sejak tahun 1960-an dan hingga saat ini masih banyak yang digunakan oleh organisasi perubahan sosial (Greene & Reber, 1996).

Dalam sebuah film animasi, karakter atau tokoh merupakan salah satu unsur yang penting, di mana karakter itu sendiri secara tidak langsung mewakili ide dan gagasan yang ingin disampaikan oleh sang pembuat cerita kepada para

penonton. Sebuah karakter diperlukan di dalam animasi agar penonton mampu berkomunikasi melalui keberadaan dari karakter atau tokoh utama dari film tersebut. Untuk membangkitkan rasa emosi dalam sebuah cerita, karakter atau tokoh itu sendiri harus memiliki hubungan dengan para penonton, di mana para penonton dapat membayangkan hal tersebut dan berada di posisi yang sama dengan sang tokoh. Ballon (2003) menuturkan bahwa seorang penulis atau desainer harus memiliki pengetahuan dalam merancang sebuah tokoh yang menyenangkan dan meyakinkan. Untuk mencapai tahap inilah, perancangan tokoh dilakukan.

Penulis berharap dalam proyek film animasi dua dimensi yang akan dikerjakan, penulis dapat menyampaikan kritik sosial mengenai altruisme yang mulai dilupakan oleh masyarakat. Selain itu, penulis juga berharap bahwa film animasi ini dapat menyadarkan masyarakat di Indonesia bahwa pentingnya dalam menumbuhkan dan menerapkan kembali nilai altruisme. Maka dari itulah, penulis menyusun laporan tugas akhir yang berjudul "*Perancangan Tokoh dalam Film Animasi Dua Dimensi bertema Altruisme*".

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana perancangan tokoh utama Anca dan tokoh antagonis Hanasta dalam animasi dua dimensi "Sagraha"?

1.3. Batasan Masalah

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

1. Tokoh yang dirancang ada dua, yaitu tokoh utama Anca dan tokoh antagonis Hanasta, yang merupakan visualisasi rasa takut dan pikiran negatif Anca.
2. Perancangan tokoh fokus pada bentuk, busana, dan warna.

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Adapun tujuan dari Tugas Akhir yang ingin dicapai oleh penulis yaitu merancang tokoh utama Anca Windriya dan tokoh antagonis Hanasta, lalu memvisualisasikannya untuk animasi dua dimensi “Sagraha”. Hasil dari animasi dua dimensi ini diharapkan dapat memberikan gambaran dan kritik sosial untuk menghidupkan kembali nilai altruisme yang sudah mulai pudar di dalam kehidupan masyarakat Indonesia.

1.5. Manfaat Tugas Akhir

Berikut manfaat yang diharapkan dari penyusunan Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Penulis

Sebagai sarana untuk menerapkan ilmu pengetahuan yang telah diperoleh selama menempuh studi, khususnya dalam bidang animasi dua dimensi.

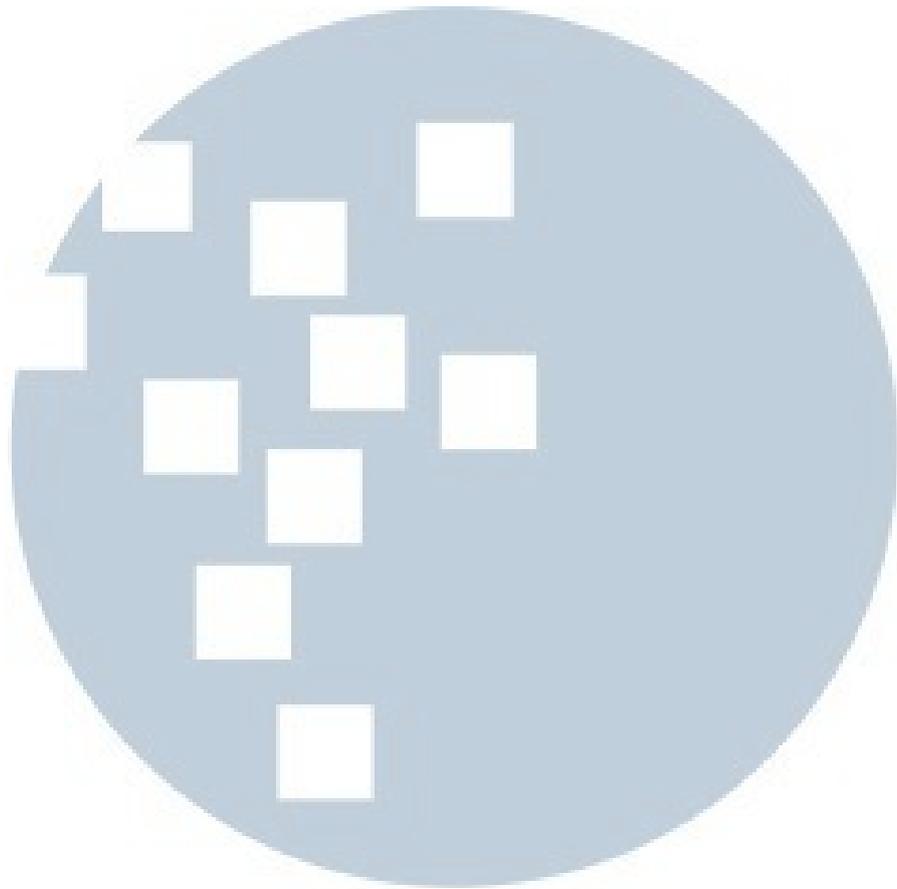
2. Bagi Universitas Multimedia Nusantara

Laporan Tugas Akhir ini dapat dijadikan sebagai sarana tambahan referensi di perpustakaan Universitas Multimedia Nusantara mengenai permasalahan yang terkait dengan penulisan Tugas Akhir ini, terutama dalam permasalahan perancangan tokoh.

3. Bagi Pembaca

Laporan Tugas Akhir ini dapat dijadikan sebagai tambahan pengetahuan dalam perancangan tokoh dalam film animasi dua dimensi bagi kalangan individu yang tertarik dengan animasi, khususnya dalam perancangan tokoh.





UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA