



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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

Indonesia merupakan negara persinggahan pengungsi. Namun persinggahan memakan waktu yang tidak singkat, yaitu 1 hingga 8 tahun, atau lebih tanpa kepastian. Sementara pengungsi tidak diizinkan untuk bekerja atau bersekolah di Indonesia. Tanpa pekerjaan dan pendidikan, pengungsi sulit bertahan hidup di Indonesia.

Reaksi masyarakat Indonesia pun beragam, baik positif maupun negatif, keduanya memiliki alasan dan tidak dapat dipersalahkan. Di satu sisi pengungsi merupakan korban, dan sudah seharusnya menerima bantuan dari masyarakat sekitar. Di sisi lain, pengungsi merupakan beban, sementara pemerintah sendiri belum dapat menjamin kesejahteraan hidup warga negaranya. Hal ini menimbulkan perdebatan mengenai bagaimana seharusnya masyarakat Indonesia memperlakukan pengungsi.

Salah satu pengungsi di Indonesia, Sarwari (2018) dalam artikelnya yang berjudul *Refugees in Indonesia are "Living like Ghosts"*, menuliskan, "*We want you to acknowledge the injustice of our situation and work with us to find solutions. We want your friendship and respect, not your pity*". Hal ini menunjukkan bahwa pengungsi juga adalah manusia dan manusia memiliki kelebihan dan kekurangan. Akan tetapi, keduanya tidak menghilangkan fakta bahwa pengungsi merupakan korban keadaan yang memerlukan bantuan. Bantuan

yang dimaksud bukan semata-mata sepihak, namun bekerja sama menemukan solusi dari situasi pengungsi dan Indonesia. Maka dari itu, penulis membuat animasi dua dimensi mengenai bagaimana pengungsi dan warga Indonesia berteman dan bekerja sama menyelesaikan masalahnya masing-masing.

Dalam animasi ini, tokoh berperan penting sebagai penggerak cerita. Hal-hal yang berpengaruh dalam menggerakkan cerita adalah identitas dan kepribadian. Hal ini mengakibatkan tokoh memutuskan melakukan hal tertentu yang mempengaruhi pesan dalam cerita. Oleh karena itu, identitas dan kepribadian tokoh perlu divisualisasikan melalui proses perancangan tokoh.

Menurut KBBI, ras adalah golongan bangsa berdasarkan ciri fisik, Sementara etnis berkaitan dengan adat istiadat, seperti busana, nilai, serta norma. Oleh karena berkaitan dengan ciri fisik, maka ras dan etnis dapat digunakan untuk menunjukkan ciri khas tokoh.

Hazara merupakan salah satu etnis di Afganistan yang mengungsi di Indonesia, dan telah beberapa kali dipublikasikan baik dalam televisi, internet, dan karya tulis. Hazara sendiri merupakan etnis yang unik, terutama pada fitur wajah dan busana tradisionalnya. Kuzhad dan Lyndon (2017, mengutip dari Ferrier), menekankan seorang Hazara dapat diketahui identitasnya sebagai etnis Hazara dari penampilan fisiknya, terutama fitur wajah (hlm. 197). Hal tersebut membuat penulis merasa etnis tersebut dapat digunakan untuk memvisualisasikan pengungsi yang berada di Indonesia.

Penulis melakukan observasi dan bertemu dengan beberapa pengungsi di Jakarta, tepatnya di Kalideres. Berdasarkan hal tersebut, ditemukan bahwa

pengungsi Afganistan wanita menghabiskan waktunya dengan menjahit. Hamidi dan Litrell (2017) menuliskan seni menjahit berperan dalam kehidupan wanita Afganistan di bawah budaya patriarki yang kuat. Hal ini berbeda dengan keadaan di Indonesia, dimana menjahit dapat dilakukan oleh laki-laki dan digunakan sebagai mata pencaharian. Salah satunya adalah penjahit keliling. Oleh karena penjahit keliling dekat dengan kehidupan pengungsi di jalanan, maka penjahit keliling dirasa cocok untuk memvisualisasikan penduduk lokal di Indonesia yang dapat berinteraksi dengan pengungsi.

Animasi dua dimensi diharapkan dapat menampilkan sisi positif pengungsi di Indonesia dan penduduk lokal Indonesia. Rancangan tokoh digunakan untuk menyampaikan pesan tersebut dan uraian di atas melatar belakangi skripsi berjudul “Perancangan Tokoh Pengungsi Afganistan dan Penjahit Lokal di Indonesia dalam Animasi Dua Dimensi “Handcrafted”.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang visual tokoh pengungsi Afganistan dan penjahit keliling lokal di Indonesia dalam animasi dua dimensi ?

1.3. Batasan Masalah

Agar bahan perancangan tokoh tidak meluas, maka penulis membatasi unsur perancangan tokoh meliputi:

1. Perancangan visual tiga tokoh meliputi Meena, Noor, dan Supri.
2. Perancangan visual meliputi bentuk, proporsi, fitur wajah, busana, dan warna.

1.4. Tujuan Skripsi

Tujuan dari tugas akhir adalah:

Merancang visual tokoh pengungsi Afgansitan dan penjahit keliling lokal di Indonesia dalam animasi dua dimensi.

1.5. Manfaat Skripsi

Manfaat dari tugas akhir adalah:

1. Bermanfaat untuk meningkatkan keterampilan dan pengetahuan penulis dalam merancang tokoh.
2. Bermanfaat untuk sesama perancang tokoh dalam membuat karya yang berhubungan dengan isu sosial pengungsi perang.
3. Bermanfaat bagi mahasiswa dan universitas dalam menambah pengetahuan dan data mengenai