

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pada akhir tahun 2019, dunia dilanda wabah virus jenis baru yakni COVID-19 yang kasus pertamanya pertama kali ditemukan di Wuhan, Cina. Berdasarkan info yang diambil dari situs www.who.int atau yang biasa dikenal sebagai *World Health Organization*, COVID-19 menyebar melalui partikel air yang mengandung virus tersebut dan masuk melalui mulut, hidung ataupun mata. Orang yang terkena virus COVID-19 ini akan jatuh sakit dan memiliki kesulitan dalam bernafas. Seluruh negara di dunia mengusahakan untuk menekan penyebaran dari virus ini, termasuk Indonesia. Dikarenakan pandemi ini, banyak tempat bekerja, sekolah, restoran dan juga tempat wisata ditutup untuk mengurangi penyebaran dari virus COVID-19.

Seiring berjalannya waktu, pemerintah Indonesia mengumumkan bahwa agar masyarakat dapat beraktivitas kembali namun tetap aman dari COVID-19, maka pemerintah membuat skenario new normal dimana masyarakat harus mematuhi prosedur yang sudah disiapkan oleh pemerintah. Semua tempat usaha pun berusaha untuk berjalan kembali, salah satunya adalah Taman Margasatwa Ragunan yang terletak di Jakarta. Taman Margasatwa Ragunan dibuka kembali pada bulan Juni 2020 dengan berbagai macam ketentuan dalam mengunjunginya. Dalam menjelaskan berbagai ketentuan dan langkah-langkah yang dibutuhkan,

media infografis adalah salah satu cara lain agar suatu informasi dapat lebih mudah dipahami oleh orang-orang.

Lankow et al (2012) mengatakan dalam bukunya, infografis sudah sangat terkenal dalam memberikan suatu informasi dengan menarik. Hal ini dikarenakan informasi yang disediakan, didukung dengan elemen-elemen seperti ilustrasi dan juga tipografi yang memberikan kesan *appealing* kepada para audiensnya. Dalam penyampaian informasi, ada format-format yang dapat dipilih agar informasi yang diberikan dapat diterima dengan baik oleh para audiens. Salah satu dari format tersebut adalah *motion graphic* dimana para audiens dapat melihat, mendengar serta membaca informasi yang diberikan.

William (2001) menjelaskan bahwa manusia selalu berusaha untuk membuat sebuah gambar dapat bergerak. Walaupun sulit, ide dari menggerakkan gambar, menambahkan pembicaraan dan bahkan membuat gambar tersebut tampak memiliki pikiran sendiri membuat manusia ketagihan dan tertarik untuk terus mencoba. Dalam suatu animasi, tidak lepas dari tokoh yang menjalankan cerita tersebut.

Ardhi (2013) menjelaskan bahwa maskot merupakan suatu tokoh yang terbentuk sebagai perwakilan dari suatu perusahaan. Maskot adalah tokoh yang akan sering dilihat oleh para konsumennya. Bancroft (2012) mengatakan bahwa rahasia tokoh yang baik bukan hanya pada desain sebuah tokoh. Hal yang membuat sebuah tokoh yang baik adalah "perasaan" yang kita dapatkan semestinya dari tokoh tersebut.

Berdasarkan hal-hal tersebut, maka pembahasan perancangan tokoh penjaga kebun binatang sebagai maskot dalam animasi infografik "Pandemic in Ragunan" diangkat sebagai topik dalam tugas akhir ini.

1.2. Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang digunakan dalam penulisan skripsi ini adalah bagaimana perancangan tokoh penjaga kebun binatang sebagai maskot dalam animasi infografik "Pandemic in Ragunan"?

1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah yang digunakan dalam penulisan skripsi ini adalah:

1. Adiguna dan Lestari yang merupakan tokoh penjaga kebun binatang sebagai maskot dari taman margasatwa Ragunan
2. Pembahasan tokoh penjaga kebun binatang dalam perancangan akan dibatasi pada hierarki tokoh, bentuk, proporsi, kostum dan skema warna.

1.4. Tujuan Skripsi

Tujuan dari skripsi ini adalah menciptakan proses perancangan tokoh penjaga kebun binatang ragunan yang difokuskan pada visualisasinya sebagai maskot yang dibatasi pada hierarki tokoh, bentuk, proporsi, kostum dan juga skema warna pada animasi infografik "Pandemic in Ragunan"

1.5. Manfaat Skripsi

Manfaat dari penciptaan skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi penulis, sebagai ilmu yang kedepannya bisa digunakan kembali dalam merancang maskot untuk kebutuhan infografik.
2. Bagi orang lain, skripsi ini dapat bermanfaat sebagai acuan untuk penelitian yang serupa dan menunjukkan proses perancangan suatu tokoh.
3. Bagi universitas, sebagai rujukan dalam perancangan dengan topik sejenis