



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

Bencana alam berupa kebakaran hutan sudah tidak asing lagi dan sering terjadi di Indonesia. Kebakaran hutan dan lahan tahun 2015 lalu merupakan salah satu peristiwa kebakaran terparah sepanjang sejarah (“BBC Indonesia”, 2016). Peneliti dari Greenpeace Indonesia menginvestigasi tiga lahan yang terlibat dalam kebakaran besar tahun 2015 disebabkan oleh deforestasi yang dilakukan oleh perusahaan minyak kelapa sawit raksasa (Greenpeace, 2015). Dari data yang dikumpulkan oleh BNPB (Badan Nasional Pengendalian Bencana), di Kalimantan, pada tahun 2014 terdapat total 964 titik api (“BBC Indonesia”, 2014), 1247 titik api di tahun 2015 (“MetroTVNews.com”, 2015), dan 43 titik api di pertengahan tahun 2016 (“Kompas.com”, 2016). Kalimantan Tengah adalah penyumbang titik api terbanyak, dengan jumlah 630 pada tahun 2014 dan 744 pada tahun 2016. Hal ini menunjukkan, wilayah yang mengalami kebakaran terbanyak adalah Kalimantan, terutama Kalimantan Tengah. Kebakaran hutan ini tentunya selain merusak lingkungan juga menimbulkan dampak bagi masyarakat sekitar, termasuk suku asli Indonesia yang berada di Kalimantan, yaitu Suku Dayak (“Republika.co.id”, 2015).

Beberapa kritik sosial pun muncul mengenai kerusakan lingkungan yang dilakukan perusahaan-perusahaan besar, diantaranya berupa kritik melalui karya seni, seperti film animasi. Pixar dalam film animasi 3D “Wall-E” secara tidak

langsung memberi kritik sosial mengenai hal tersebut, dimana Bumi diceritakan sudah hancur oleh karena sebuah perusahaan besar bernama Buy N Large menguasai seluruh perekonomian dan pemerintahan, yang kemudian menyisakan bumi dengan sampah yang tidak didaur ulang. Penulis melakukan penelitian juga untuk memberi kritik sosial melalui animasi mengenai kerusakan lingkungan yang diakibatkan perusahaan besar, dan dalam hal ini berupa kasus kebakaran hutan. Selain itu, penulis juga ingin memperkenalkan unsur budaya Indonesia melalui animasi, karena saat ini Indonesia juga mengalami krisis budayanya sendiri (Badan Penelitian dan Pengembangan [Litbang], 2016). Penulis menyampaikan melalui animasi, karena menurut Tarnoff (2008), "*Animated short films provide even more opportunity to engage the viewer*" (hlm. vii). Selain itu, menurut Williams (2012), animasi berperan penting membuat sebuah objek atau gambar menjadi hidup (hlm. 11). Objek yang tidak bergerak atau abstrak dapat dibuat hidup menjadi sebuah tokoh di animasi, sehingga kritik sosial atau unsur budaya dapat disampaikan dalam simbolisasi.

Dalam sebuah film animasi, yang menjadi fokus utama sekaligus menjadi pembawa cerita adalah tokoh. Menurut Su dan Zhao (2012) sebuah rancangan tokoh haruslah unik dan *appealing* agar dapat diingat oleh banyak orang (hlm. 12). Oleh karena itu, tokoh harus dirancang sedemikian rupa agar menarik dan dapat menyampaikan simbol perwakilan kritik sosial atau unsur budaya yang sesuai untuk membawakan cerita serta pesan yang ingin disampaikan kepada penonton.

Penulis berharap dalam proyek animasi 2D yang akan penulis kerjakan, penulis dapat menyampaikan kritik sosial mengenai pembakaran hutan dan kerusakan lingkungan lainnya yang dilakukan perusahaan besar. Selain itu penulis juga berharap dapat memperkenalkan salah satu kebudayaan yang ada di Indonesia, yaitu kebudayaan dari Suku Dayak Ngaju. Maka dari itulah, penulis menyusun laporan tugas akhir yang berjudul *Perancangan Tokoh Menggunakan Budaya Dayak Ngaju pada Animasi 2-Dimensi “Batang Garing”*.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana perancangan tokoh menggunakan budaya Dayak Ngaju pada animasi 2-Dimensi “Batang Garing”?

1.3. Batasan Masalah

Fokus penulisan ditujukan pada:

1. Perancangan tokoh utama dalam animasi 2-Dimensi “Batang Garing”, yaitu Kepala Suku Dayak Ngaju, anak Kepala Suku, dan Bapak Angkasa agar memiliki *appeal* yang menarik dan dapat mewakili pesan cerita.
2. Perancangan tokoh fokus pada Hirarki, Bentuk, Proporsi, Fisiognomi, dan Kostum Tokoh.

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Tujuan dari penulisan laporan tugas akhir adalah merancang tokoh Kepala Suku, Anak Kepala Suku Dayak Ngaju, dan Bapak Angkasa, lalu memvisualisasikannya untuk animasi 2D “Batang Garing”. Hasil animasi 2D diharapkan dapat memberi gambaran dan kritik sosial yang dialami masyarakat dalam kebakaran hutan yang dilakukan oleh oknum tertentu dan juga memperkenalkan salah satu kebudayaan Indonesia, yaitu Dayak Ngaju.

1.5. Manfaat Tugas Akhir

Manfaat penulisan laporan tugas akhir adalah:

1. Bagi penulis, penulisan bermanfaat untuk memetakan perancangan tokoh yang sesuai untuk animasi tugas akhir dan dapat mewakili pesan yang ingin disampaikan melalui film animasi. Selain itu, ilmu yang telah dipelajari penulis selama perkuliahan dapat diterapkan dalam tugas akhir.
2. Bagi orang lain, penulisan diharapkan dapat menjadi rujukan dan mengenalkan salah satu budaya suku di Indonesia, yaitu Dayak Ngaju.
3. Bagi universitas, penulisan diharapkan dapat menjadi rujukan untuk penulisan perancangan tokoh dalam sebuah film animasi.