



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

Isu – isu *gender* saat ini sedang banyak bermunculan di dunia terutama di Indonesia, dimana kaum laki – laki merasa bahwa derajat mereka di atas kaum perempuan sehingga kaum perempuan sering tidak mendapatkan keadilan dalam berbagai macam bidang seperti dalam pekerjaan dan edukasi. Karena itu dibentuklah ideologi baru bagi kaum perempuan yaitu *feminism* dimana yang merupakan suatu gerakan untuk kesamaan derajat antara laki – laki dan perempuan. Fakih (1997) mengatakan bahwa gerakan feminisme sudah muncul di Indonesia pada tahun 1960-an dan menjadi isu pada tahun 1970-an. Gerakan feminisme ini terus diperjuangkan di Indonesia hingga sekarang.

Ternyata, juga terdapat isu gender dalam kehidupan nyamuk namun dengan konteks yang berbeda. Nyamuk merupakan serangga penghisap darah yang bisa ditemukan dimana – mana terutama di daerah tropis seperti Indonesia. Dalam dunia nyamuk, yang menghisap darah untuk berkembang biak hanyalah nyamuk betina. Hal ini berkaitan dengan isu gender yang terjadi di dunia karena banyak orang mengira bahwa derajat perempuan itu di bawah laki - laki, sama seperti nyamuk dimana hanya nyamuk – nyamuk betina yang bekerja untuk mencari darah sedangkan nyamuk jantan hanya ada untuk kawin.

Untuk mengangkat isu *gender* ini, penulis menggunakan media animasi 2D karena isu gender yang berat bisa dibawa *fun* lewat animasi. Chris Lie (2016)

menjelaskan bahwa industri animasi di Indonesia berpotensi besar untuk dapat berkembang lebih jauh. Film - film animasi Indonesia banyak yang bermunculan dan tidak kalah kualitasnya dengan film - film animasi negara asing. Dengan munculnya berbagai macam teknologi serta banyaknya teknik baru khususnya dalam pengerjaan suatu animasi 2D, film - film animasi 2D yang tayang di layar lebar maupun diluar layar lebar terlihat berbeda dan lebih maju ketimbang animasi 2D 10 tahun yang lalu. Berbagai macam teknik dan teknologi baru yang bermunculan membuat animasi 2D berkembang dengan pesat dan lebih baik.

Salah satu contoh perkembangan animasi 2D ialah dalam teknik pengerjaannya yang menggunakan *software – software* menggambar seperti *photoshop* dimana tidak lagi menggunakan pensil dan kertas yang lebih sulit dan membutuhkan waktu pengerjaan yang lama. Animasi 2D juga tidak kalah saing dengan animasi – animasi 3D.

Contoh animasi 2D yang bergenre komedi dan populer ialah animasi yang tayang di *Cartoon Network* seperti *Johnny Bravo* serta *Oggy and the Cockroaches* yang teknik pengerjaan sederhana namun dapat menciptakan cerita dan animasi yang bagus dan lucu. Menurut *imdb.com* animasi *Johnny Bravo* memenangkan *Annie Awards* pada tahun 1997, 1998, dan tahun 2000. Sedangkan *Oggy and the Cockroaches* memenangkan *Junior Giralddillo award* sebagai film terbaik di *Europa Junior* pada tahun 2013 menurut *filmsdistribution.com*.

Banyak animasi 2D karya anak bangsa yang tidak kalah saing dengan studio - studio animasi asing. Namun masih sedikit karya animasi 2D yang bertemakan dan mengandung unsur lokal, padahal cerita - cerita bermuatan lokal

memiliki nilai jual tinggi sekaligus memperkenalkan indahnya nusantara Indonesia di kancah internasional.

Animasi 2D yang bagus tidak dilihat dari temanya saja, namun juga dari faktor – faktor pendukung seperti latar, pergerakan, cerita, dan desain tokoh. Faktor desain tokoh dalam animasi 2D merupakan salah satu faktor yang penting karena dengan perancangan tokoh yang baik dan tepat, maka animasi 2D tersebut akan terlihat istimewa. Oleh karena itu, penulis akan merancang 2 tokoh fiksi protagonis yang akan ada dalam film animasi 2D berjudul “Pandji Njamoeck Legendaris”. Penulis ingin meneliti langkah - langkah serta cara yang baik dalam merancang tokoh untuk animasi 2D berjudul “Pandji Njamoeck Legendaris” sehingga tokoh tersebut sesuai dan tepat dengan genre *action* dan komedi dari segi fisiologi, psikologi, dan sosiologi tokoh tersebut.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang tokoh serangga *humanoid* dalam animasi 2D berjudul “Pandji Njamoeck Legendaris”?

1.3. Batasan Masalah

Pada penelitian & pembahasan laporan TA ini, penulis memberikan batasan masalah sebagai berikut:

1. Film animasi 2D ini bergenre *action comedy*, berlatar di Jakarta sekitar tahun 1970-an.
2. Tokoh nyamuk yang dirancang berwujud *humanoid*.

3. Tokoh yang akan dibahas berjumlah 2 tokoh, yaitu Pandji & Laras, dimana Pandji berperan sebagai tokoh utama dan Laras sebagai tokoh pendukung.
4. Tokoh akan dirancang secara detail meliputi segi fisiologi, psikologi, dan sosiologi.

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Untuk merancang tokoh serangga *humanoid* Pandji dan Laras yang meliputi segi fisiologi, sosiologi, dan psikologi dalam animasi 2D berjudul “Pandji Njamoeek Legendaris”.

1.5. Manfaat Tugas Akhir

1. Manfaat bagi Penulis

Manfaat yang didapat ialah penulis akan semakin paham mengenai perancangan sebuah tokoh, terutama dalam film animasi 2D dari segi perancangan tokoh hingga hasil akhir tokoh.

2. Manfaat bagi Orang Lain

Penulis berharap laporan Tugas Akhir ini dapat menjadi referensi bagi mahasiswa atau orang lain yang sedang mengerjakan tugas akhir atau sebagai ilmu mengenai perancangan tokoh pada film animasi 2D.

3. Manfaat bagi Universitas

Laporan Tugas Akhir ini diharapkan dapat menjadi arsip akademik yang bermanfaat bagi Universitas Multimedia Nusantara sehingga dapat menjadi referensi bagi mahasiswa – mahasiswa yang membutuhkannya.

