

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pelanggaran norma sosial dapat menyebabkan kerugian dalam masyarakat sehingga timbul masalah sosial (Tumengkol, 2012). Dalam jurnalnya, Soetomo (2011) menuliskan bahwa terjadinya masalah sosial diakibatkan suatu kelompok masyarakat yang terus berkembang dan berubah. Sebagai negara yang mengalami perkembangan, Indonesia harus menghadapi masalah sosial seperti: kasus korupsi yang berada di peringkat ke-96 dari 180 negara berdasarkan indeks persepsi korupsi di Indonesia tahun 2017 (Kami, 2018), politik uang yang dilakukan 32 persen partai politik di Indonesia berdasarkan catatan KPK (Belarminus, 2018), kriminalitas sebanyak 357.197 kasus di tahun 2016 (BPS, 2017), ribuan kasus kekerasan pada anak yang terjadi tiap tahun berdasarkan laporan Satgas Perlindungan Anak (Kominfo, 2015), dan kasus lainnya. Jika masalah sosial terus diabaikan, kehidupan sosial di dalam masyarakat dapat terganggu (Taftazani, 2017). Diperlukan sebuah tindakan untuk memperbaiki keadaan sosial agar tidak memburuk (hlm. 92).

Dibutuhkan kepekaan sosial untuk menyikapi permasalahan yang terjadi di masyarakat (Adipradana, 2016). Cara yang tepat untuk mengutarakan masalah sosial dengan menyampaikan kritik sosial (hlm. 6). Dapat diartikan kritik sosial sebagai bentuk komunikasi untuk menyatakan pendapat dan berfungsi sebagai kontrol dari sistem sosial (Kalsum, 2008, hlm. 1). Soetomo (2011) menuliskan, isu sosial dapat diangkat melalui media apa pun dalam berbagai kesempatan (hlm. 15).

Adipradana (2016) mengungkapkan bahwa media yang sekarang ini mampu menarik perhatian masyarakat adalah film (hlm. 2).

Salah satu bagian dari film yang dapat dinikmati semua umur adalah animasi. Beberapa animasi yang mengangkat isu sosial menurut Palatino (2014) adalah Bee Movie (2007), Ratatouille (2007), Wall-E (2008), Toy Story 3 (2010), dan The Spongebob Movie: Out of the Water (2015). Ciri unik dari animasi adalah dapat mengangkat hal tabu dalam masyarakat (Wells, 1998, hlm. 6). Palatino (2014) berpendapat animasi bukan sekedar hiburan, tapi mampu mempengaruhi perasaan dan emosi anak-anak, bahkan orang dewasa. Dalam mengangkat isu, para pelaku industri perfilman menjadikan masalah sosial sebagai lelucon dan sindiran.

Thomas dan Johnston (1981) berpendapat, seorang animator dapat menyampaikan pesan melalui animasi yang dibuatnya (hlm. 3). Pada umumnya, animasi memiliki tokoh utama yang terlibat di dalam cerita. Menurut Corbett (2013), tokoh merupakan suatu unsur di dalam cerita yang dapat mengeksplorasi kehidupan manusia. Sehingga, tokoh menjadi bagian yang penting di dalam cerita dan diperlukan perancang tokoh agar visual yang diciptakan tepat untuk tokoh (Mattesi, 2008). Maka dari itu, tokoh *video journalist* dan personifikasi sosok Ilahiah dalam “(IM)Mortal Theatre” merupakan perlu dirancang sebagai representasi dari masyarakat ditengah terjadinya masalah sosial.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana tokoh *video journalist* dan personifikasi sosok Ilahiah dirancang dan divisualkan dalam film animasi “(IM)mortal Theatre”?

1.3. Batasan Masalah

1. Perancangan berjumlah dua tokoh, yakni Arka dan Sang Kadim.
2. Perancangan tokoh meliputi biografi tokoh, bentuk dasar tokoh, kontras tokoh, dan psikologi warna.
3. Visualisasi dari personifikasi sosok Ilahiah adalah sosok yang universal yang dipersona dari sifat Ilahi yang mahakuasa.

1.4. Tujuan Skripsi

Perancangan tugas akhir ini bertujuan untuk merancang dan membuat visualisasi tokoh *video journalist*, yakni Arka dan personifikasi sosok Ilahiah, yakni Sang Kadim meliputi tridimensional tokoh, bentuk dasar tokoh, kontras tokoh, dan psikologi warna dalam film animasi “*(IM)mortal Theatre*”

1.5. Manfaat Skripsi

Penelitian ini memiliki beberapa manfaat, antara lain:

1. Untuk penulis

Penelitian bermanfaat untuk mengasah kemampuan dan meningkatkan pengetahuan dalam perancangan tokoh manusia yang memiliki profesi sebagai *video journalist* serta personifikasi dari sosok Ilahiah yang dipersona dari bentuk kuasa dalam film animasi 2D.

2. Untuk orang lain

Penelitian berguna untuk meningkatkan pengetahuan mengenai cara memvisualkan dan merancang tokoh manusia serta personifikasi sosok Ilahiah film animasi 2D.

3. Untuk universitas

Penelitian bermanfaat sebagai rujukan akademis perancangan tokoh *video journalist* dan personifikasi sosok Ilahiah dalam film animasi 2D dan karya sejenisnya.