

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Indonesia adalah Negara berkembang yang tingkat kesejahteraan material masih rendah. Meski begitu ada juga beberapa penduduk di Indonesia yang berkecukupan lebih, dan dengan adanya perbedaan antara penduduk yang kurang berkecukupan terjadilah stratifikasi sosial. Menurut Weber (1947) stratifikasi sosial dapat dilihat dan dibedakan menjadi tiga bagian yaitu: status ekonomi, status sosial, dan kekuatan.

Bahkan dari usia yang muda, kita dapat melihat contoh kasus yang mendiskriminasi orang lain karena masalah stratifikasi sosial. Salah satu contoh yang dapat diambil adalah pada Januari 2016 lalu, dimana pangeran George memerintahkan untuk mengeksekusi teman sekelasnya karena mereka berani menjawab pertanyaan dari gurunya sebelum pangeran George sendiri (Waterford Whispers News, 2016). Menilik dari fenomena tersebut, penulis terdorong untuk menggunakan tema perbedaan status ekonomi dalam cerita “Beyond the Borderwall”.

Selain tema dan cerita, “Beyond the Borderwall” juga akan memiliki tokoh. Sullivan (2013) berkata bahwa film adalah gabungan antara banyak elemen yaitu: komposisi artistik yang baik, cerita yang baik, visual yang menarik, dan pengembangan tokoh yang baik. Dengan menggabungkan semua elemen tersebut

dengan baik, maka film yang dihasilkan pasti akan menyentuh hati, mental, dan emosi para penonton, dan akan menjadi suatu hal susah dilupakan.

Di dalam tokoh terdapat beberapa aspek yang membuat tokoh tersebut dapat dikatakan sebagai tokoh yang bagus, salah satunya adalah bentuk visual dan *back story*. Dengan adanya karakter, penonton dapat *me-relate* dan bersimpati pada tokoh, selain itu sisi estetis dan keunikan juga sangat membantu penonton untuk merasa tertarik. Seperti animasi *Zootopia* (2016), *The Lion King* (1994), dan *Inside Out* (2015) yang mempunyai bentuk visual karakter yang unik ditambah dengan sifat tokoh yang bervariasi.

Dalam pembuatan film sangatlah penting untuk merancang tokoh, untuk itu penulis merasa tertarik dalam merancang tokoh Anton dan Kate pada animasi 2D “Beyond the Borderwall”, dimana Anton adalah anak laki-laki yang berasal dari kaum miskin sedangkan Kate adalah anak perempuan yang berasal dari kaum kaya. Dengan adanya situasi tersebut, penulis juga akan merancang tidak hanya visualnya tetapi juga *3 dimensional character* dan *character archetypes* yang akan mempengaruhi kepribadian dan visual tokoh.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang tokoh yang dapat memvisualisasikan perbedaan status ekonomi pada animasi 2D “Beyond the Borderwall”?

1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah yang akan dibahas dalam perancangan ini adalah:

1. Pembahasan fokus pada dua tokoh utama yaitu Anton dan Kate.
2. Penekanan pada perbedaan status ekonomi berdasarkan *3 dimensional character* dan *character archetypes*.

1.4. Tujuan Skripsi

Tujuan dari perancangan tugas akhir ini adalah untuk merancang tokoh yang mampu mevisualisasikan perbedaan strata berdasarkan *3 dimensional character* dan *character archetypes*.

1.5. Manfaat Skripsi

Manfaat tugas akhir ini adalah:

1. Bagi penulis

Materi yang dibahas dalam skripsi akan mengasah dan memperdalam kemampuan penulis dalam perancangan tokoh.

2. Bagi orang lain

Karya ini dapat menjadi acuan atau referensi bagi orang lain.

3. Bagi universitas

Menunjukkan dan menerapkan kemampuan penulis hasil dari pembelajaran materi yang telah diajarkan oleh universitas selama empat tahun.