

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Film sudah merupakan media penghibur bagi masyarakat semenjak dahulu kala. Semakin lama, teknologi semakin maju dan begitu pula majunya produksi film – terutama film animasi. Pada zaman ini, sudah banyak film animasi yang bermunculan secara mendunia. Setiap film menceritakan sebuah cerita yang bertujuan untuk memberi pesan dan berkomunikasi dengan penontonnya. Menurut Sullivan, Schumer dan Alexander (2008), cerita yang baik memiliki tiga elemen penting: tokoh, tujuan tokoh dan konflik.

Cara tokoh terlihat atau tersampaikan kepada *audience*-nya adalah hal penting dalam perancangan tokoh untuk media bercerita seperti pada sebuah film. Tillman (2011) menuliskan, “*The way a character looks determines whether the viewer, likes, dislikes, connects with, sympathizes with, or anything else*” (hlm. 9). Membuat tokoh yang dapat berkomunikasi dengan *audience*-nya adalah hal yang paling penting (Bancroft, 2012). Menurut Egri (1964), sebuah tokoh memiliki tiga dimensi – fisiologis, psikologis dan sosiologis. Tiga dimensi ini membentuk karakteristik yang berbeda-beda dalam tokoh tertentu untuk dikenal oleh *audience*. Tidak hanya itu, tokoh juga dapat memiliki kehidupan sosial masing-masing bahkan sebelum film dimulai.

Representasi sosial sudah pernah ditunjukkan dan dibahas dalam film melalui tokoh beserta lingkungannya. Beberapa contoh adalah pada film *Aladdin*

(1992) dimana tokoh utamanya yang berkelas bawah jatuh cinta kepada seorang putri yang berkelas atas, *Elysium* (2013) adalah film yang mengangkat isu-isu kelas sosial dan *Maze Runner: The Death Cure* (2018) dimana penduduk yang bersih atau memiliki uang dapat terlindungi dari infeksi virus yang menghancurkan populasi manusia dan penduduk yang tidak memiliki apa-apa tidak akan dilindungi. Mayoritas film menggambarkan bahwa gaya hidup setiap orang menurut hierarkinya berbeda-beda. Kehidupan individu yang memiliki uang dan status sosial yang tinggi menjalani hidup yang lebih mudah dibanding dengan individu yang kurang mampu dalam menjalani kehidupannya dengan alasan moneterinya.

Kelas sosial sendiri merupakan suatu lapisan dari orang-orang yang memiliki berkedudukan sama dalam rangkaian kesatuan dari status sosial. Kelas sosial seorang individu ditentukan oleh ketiga indikator berikut: uang dan penghasilan, pekerjaan dan pendidikan. Kelas sosial umumnya dibedakan lagi menjadi tiga kelas (Sunarto, 2004): kelas atas, kelas menengah dan kelas bawah. Kelas atas dicapai jika seorang individu memiliki pengaruh yang baik terhadap masyarakat sekitarnya dan mencapai penghasilan yang tinggi (kaya), tingkat pendidikan yang tinggi dan stabilnya pekerjaan dan kehidupan rumah tangganya. Kelas menengah terdiri dari individu yang penghasilannya cukup tinggi dan dapat menabung, pendidikan yang tinggi dan pekerjaan yang stabil. Kelas bawah merupakan golongan individu yang kurang mampu – sedikit atau tidak adanya penghasilan, pendidikan yang rendah dan penerima dana kesejahteraan dari pemerintah. Bisa dikatakan secara kasar bahwa kelas atas merupakan golongan

orang kaya, kelas menengah merupakan golongan orang yang berada diantara pekerja umum dan kelas bawah merupakan golongan orang miskin.

Pada laporan ini, penulis akan meneliti mengenai kepada tiga macam kelas sosial sebagai panduan perancangan tokoh dalam karya tugas akhir ini. Perancangan tokoh yang ingin dicapai penulis adalah visualisasi tokoh yang dapat membedakan kontras kelas sosial antara kelas bawah, kelas menengah dan kelas atas.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana perancangan tokoh yang dapat menunjukkan perbedaan tiga kelas sosial dalam film animasi 3D “*Sound of Rain*”?

1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Tokoh yang dirancang berupa tiga tokoh – Eza, Mia dan Sandra.
2. Perancangan tokoh berdasarkan tiga macam kelas sosial umum – kelas atas (Sandra), kelas menengah (Mia) dan kelas bawah (Eza).
3. Pengaplikasian unsur kelas sosial ditekankan pada visualisasi tokoh yang akan di rancang yaitu secara bentuk, kostum dan warnanya.

1.4. Tujuan Skripsi

Tujuan skripsi yang ingin dicapai penulis adalah untuk merancang tokoh yang dapat membedakan kontras kelas sosial antara tokoh yang berbeda. Perbedaan ini akan dicapai melalui visualisasi tokoh.

1.5. Manfaat Skripsi

Manfaat yang didapat dari penulisan laporan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi penulis

Penambahan ilmu dan pengetahuan mengenai proses perancangan tokoh. Juga sebagai dokumentasi pribadi untuk penulis.

2. Bagi Masyarakat

Memahami kontras antar masyarakat yang hierarkinya rendah dan yang hierarkinya tinggi dan angkat kepekaan terhadap masyarakat dan lingkungannya mengenai diskriminasi yang terjadi berdasarkan kelas sosial suatu individu. Serta dapat menambah ilmu mengenai proses perancangan tokoh.

3. Bagi Universitas

Sebagai dokumentasi untuk universitas serta sebagai referensi bagi para mahasiswa yang akan menuliskan laporan mengenai perancangan tokoh.