



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

Berangkat dari cerpen “Kamboja di Atas Nisan”, sebuah cerita karangan Herman RN yang dimuat di dalam harian Kompas pada 5 Januari 2014, “Maaf dari Esti” diciptakan. Kedua cerita ini memiliki sudut pandang yang berbeda namun dengan latar cerita yang sama. “Kamboja di Atas Nisan” menceritakan tentang perasaan serta kekecewaan seorang gadis yang menolak untuk menyerahkan makam ibunya untuk diratakan, sementara “Maaf dari Esti” menceritakan rasa bersalah seorang wanita yang telah menyerahkan makam ibunya untuk diratakan. Kedua tokoh utama dalam cerita ini adalah korban penggusuran yang memiliki sudut pandang yang berbeda namun merasakan emosi yang serupa. Penggusuran sendiri adalah salah satu masalah yang tak habis-habisnya dialami oleh masyarakat Indonesia. Alldo Fellix (2015), dalam laporan penelitiannya mengenai penggusuran, menuliskan bahwa dalam kurun waktu Januari hingga Agustus 2015 telah terjadi 31 kasus penggusuran paksa di wilayah DKI Jakarta. Jumlah ini terhitung tidak sedikit dalam kurun waktu yang singkat dan meskipun tidak disebutkan secara spesifik dalam undang-undang tentang pengadilan HAM, tindakan penggusuran ini sebenarnya merupakan salah satu bentuk pelanggaran HAM.

Berangkat dari fakta ini, *gothic* kemudian dipilih sebagai *style* yang dinilai cocok untuk memvisualisasikan “Maaf dari Esti”. *Gothic* dinilai cocok baik dari segi cerita maupun dari tampak visualnya. Keduanya memiliki latar belakang

yang sama dimana kekuasaan pemerintah membatasi dan mengekang hidup masyarakat didalamnya. Sementara, dari segi visual *gothic* dengan gaya gambar yang ganjil dan tidak lazim dinilai mampu mengungkapkan rasa sedih atau depresi melalui cara yang unik.

1.2. Rumusan Masalah

Pembahasan yang akan dijabarkan adalah bagaimana menggambarkan karakter utama dalam film 2d animasi berjudul “Maaf dari Esti” dengan menggunakan *style gothic*?

1.3. Batasan Masalah

Penulis memfokuskan pembahasan pada perancangan tokoh utama yaitu: Esti, Tiyas dan Ibu dengan menggunakan *style gothic*, tepatnya *style* yang diterapkan dalam *illuminated manuscript* yang dibuat di Inggris kurang lebih pada tahun 1270.

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Tujuan dari penulisan tugas akhir ini adalah mendesain serta mengaplikasikan *style illuminated manuscript gothic* pada karakter utama dalam film 2d animasi berjudul “Maaf dari Esti”.

1.5. Manfaat Tugas Akhir

Adapun manfaat dari perancangan Tugas Akhir ini adalah:

1. Bagi penulis

Menambah pemahaman serta memberikan pengalaman dalam proses perancangan karakter dengan *style gothic*.

2. Bagi Orang lain/Pembaca

Memberikan informasi mengenai proses perancangan karakter dengan *style gothic*.

3. Bagi Universitas

Ikut berkontribusi dalam menambahkan koleksi perpustakaan mengenai perancangan karakter dengan *style gothic*.

1.6. Metode Pengumpulan Data

Metode penelitian yang digunakan dalam perancangan karakter ini adalah penelitian kualitatif, dengan mengumpulkan data-data literature yang berkaitan. Selain itu, studi existing juga dilakukan dengan meneliti ilustrasi *manuscript gothic* Inggris.

UMMN