



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

Merupakan fakta bahwa kerap munculnya masalah sosial merupakan suatu hal yang tak dapat dihindari dalam lingkup masyarakat yang selalu berkembang (Taftazani, 2017, hlm. 91). Masalah sosial merupakan masalah atau kerugian yang timbul akibat adanya hambatan, ancaman, dan pelanggaran dalam hubungan antar masyarakat (hlm. 91). Indonesia pun tidak terlupe dari hal ini. Beberapa bukti di antaranya adalah: jumlah kasus kriminalitas meningkat hingga mencapai angka 357.197 kasus (Badan Pusat Statistik [BPS], 2017), indeks persepsi korupsi Indonesia yang berada pada peringkat 96 dari 180 negara (Kami, 2018), kasus kenakalan remaja yang meningkat hingga 20% (WonosoboZone, 2017), indeks ketimpangan sosial naik 27,3% menjadi 5,6 (Affan, 2018), dan masih banyak lagi masalah sosial lainnya. Taftazani menekankan, masalah sosial merupakan suatu hal yang harus diselesaikan dan tidak boleh dibiarkan, sebelum menjadi lebih buruk dari yang sudah terjadi. (hlm. 92).

Amin (2017) berkata komunikasi bisa menjadi sebuah pedang bermata dua. Yang berarti komunikasi dapat menjadi sebuah hal yang memunculkan masalah atau justru sebaliknya, menjadi sebuah solusi (hlm. 105). Media massa adalah salah satu bentuk media yang paling berpengaruh saat ini, diharapkan dapat membantu menyelesaikan masalah-masalah sosial. (Amin, 2017; Taftazani, 2017). Kritik sosial, atau argumen, tanggapan masyarakat terhadap suatu masalah

merupakan bentuk pemanfaatan media massa yang paling sering terlihat (Wisesa, 2015). Abar (1997, hlm. 44), mengharapkan kalau kritik sosial dapat menjadi suatu cara untuk menjaga kelancaran suatu sistem sosial. Sekarang ini sudah banyak cara untuk menyampaikan kritik sosial, salah satunya adalah melalui kesenian (hlm. 45).

Animasi, salah satu dari bentuk kesenian sendiri tentunya dapat dijadikan media untuk memberikan kritik sosial, seperti animasi *Wall-E* (2008) dan *Persepolis* (2007). Animasi mempunyai keuntungan sendiri dalam menyampaikan kritik sosial karena animasi mempunyai kapabilitas untuk memperhalus ekspresi dalam menyampaikan topik dan ide yang pada umumnya masih bersifat tabu (Wells, 1998, hlm. 11). Sifat animasi unik karena dapat membahasakan topik sensitive dan disamarkan menjadi sebuah hiburan (hlm. 19). Industri film maupun animasi sering menyampaikan kritik sosial menjadi lelucon, pengandaian, dan sindiran (Wells, 1998; Wright, 2005). Dalam perannya sebagai media penyampai kritik sosial, maka animasi harus dapat menyampaikan suatu ide perasaan tertentu dengan jelas (Thomas & Johnson, 1981).

Warna, sebagai salah satu aspek yang tidak dapat dipisahkan dengan kesenian adalah sebuah subyek kompleks yang bisa dipelajari dari berbagai perspektif disiplin. Subyek ini tidak boleh hanya dilihat dari sisi disiplin seni dan desain saja, tetapi harus dilihat juga dari perspektif ilmiah yang mencakup sisi psikologi, sosiologi, politik dan perspektif budaya (Triedman, 2015, halaman 6). Psikologi, sebagai salah satu aspek disiplin yang diasosiasikan dengan warna, sebagaimana telah dijelaskan oleh Triedman di atas, memiliki hubungan langsung

dengan emosi manusia. Sehingga, dapat diartikan bahwa warna bisa dihubungkan dengan emosi manusia. Untuk menyampaikan narasi yang baik, keterlibatan emosi audiens harus ada. Dan dalam penyampaian narasi inilah saat di mana warna, sebagai salah satu aspek penting dalam animasi, menunjukkan peranannya (Pilcher, 2016).

Tema dalam karya film ini adalah ironi dalam kiamat. Bercerita tentang seorang reporter yang hampir dipecat karena tidak pernah mendapat berita bagus. Suatu hari terjadi kiamat, di mana sebuah sosok ilahi, penguasa manusia menunjukkan dirinya. Masyarakat mendadak menjadi kacau balau. Akan tetapi sang reporter justru menjadi senang karena ia dapat merekam berbagai kejadian unik dari masa. Di sini, kemunculan Sosok Ilahi ini adalah pemicu atau pemutar balik kondisi keseharian maupun tindakan sang tokoh utama dan masyarakat. Untuk menyempurnakan ide tersebut, dapat dikatakan penting untuk merancang *color script* yang menggambarkan suasana yang dirasakan saat Sosok Ilahi tersebut muncul.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana perancangan *color script* yang dapat memvisualkan ironi dalam kehadiran sosok ilahiah pada animasi 2D (*Im*)*Mortal Theatre*?

1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini, yaitu:

1. Pengaplikasian skema warna untuk memvisualkan ironi dan pada saat kehadiran sosok ilahiah.

2. Penelitian ini hanya akan difokuskan pada perancangan *color script*. Hal-hal seperti warna karakter dan *environment* tidak akan dibahas.
3. *Color script* yang akan dibahas adalah *color script* pada *scene 5*, *scene* di mana Sosok Ilahiah pertama kali menampakkan dirinya pertama kali.

1.4. Tujuan Skripsi

Merancang sebuah *color script* dengan menggunakan warna-warna yang dapat memvisualkan ironi dan tanda bahaya pada saat kehadiran Sosok Ilahiah.

1.5. Manfaat Skripsi

Manfaat yang didapat dari perancangan tugas akhir ini adalah:

1. Bagi Penulis

Penelitian berguna sebagai sarana mengasah kemampuan dan meningkatkan pengetahuan penulis dalam membuat *color script* yang menggambarkan ironi dalam kehadiran sosok ilahiah.

2. Bagi Orang Lain

Penelitian berguna untuk meningkatkan pengetahuan mengenai cara menggambarkan ironi dalam kehadiran sosok ilahiah dengan menggunakan *color script*.

3. Bagi Universitas

Penelitian bermanfaat sebagai rujukan akademis dalam merancang *color script* atau referensi untuk perancangan sejenis.