



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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

Gangguan neurokognitif merupakan sebuah penyakit yang berdampak dari otak, yang dapat menyebabkan si penderita kehilangan ingatannya. Seperti ingatan-ingatan suatu kejadian, cara berbicara atau menggunakan indra, hingga yang paling parah adalah cara memacu jantung sendiri. Menurut Nolen-Hoeksema (2014), seorang Alzheimer memenuhi dua per tiga dari seluruh kasus mengenai gangguan neurokognitif. Gangguan ini dapat disebabkan oleh berbagai hal, seperti misalkan obat-obatan yang dikonsumsi, penyakit; seperti penyakit pembuluh darah, penyakit progresif (HIV, Parkinson), dan akibat dari kecelakaan (hlm. 306).

Di Indonesia, penderita demensia Alzheimer terbilang cukup banyak. Menurut artikel dari Liputan6.com, prevalensi demensia Alzheimer di Yogyakarta dan Bali mencapai lebih dari 20 persen. Data ini didapat dari penelitian antara Yayasan Alzheimer Indonesia dengan Direktur Eksekutif Survei Meter, Wayan Suristini pada 2016 dan 2018 dan angka tersebut lebih tinggi dibandingkan yang diestimasi oleh Alzheimer's Disease Internasional. Selain itu, perbedaan jumlah persen ini diperkirakan karena banyaknya kasus demensia Alzheimer yang belum dilaporkan. Hal ini menunjukkan masih banyaknya warga yang belum menganggap Alzheimer sebagai sebuah penyakit yang harus ditangani serius karena belum mengetahui apa yang dapat diakibatkan oleh penyakit tersebut. Oleh

karena inilah penulis memilih tema Alzheimer karena dirasanya sebagai sebuah penyakit serius yang harus lebih diperhatikan di Indonesia.

Novakovich (2011) mengatakan, bahwa plot dapat diciptakan bila tokoh memiliki keistimewaan khusus. Salah satu keistimewaan tersebut adalah kelemahan yang dimilikinya. Tokoh yang memiliki kelemahan maka akan membuat konflik, yang nantinya dapat dibuat menjadi sebuah cerita (hlm. 49). Hal ini mendukung pernyataannya (yang dikutip dari Fitzgerald, 2011, hlm. 48), “Tokoh adalah plot, plot adalah tokoh”. Penyakit merupakan salah satu contoh kelemahan yang dimiliki seorang tokoh. Seperti misalkan, penyakit yang berhubungan dengan keadaan fisik seperti cacat (kehilangan bagian anggota tubuh), organ dalam (kanker, tumor dan sebagainya), serta penyakit yang berhubungan dengan psikologi atau mental karakter seperti depresi, PTSD, OCD dan sebagainya.

Dengan menggunakan acuan tersebut, penulis ingin menciptakan tokoh pengidap Alzheimer agar skripsi penciptaan ini menjadi salah satu jembatan kepada masyarakat untuk lebih peka terhadap pengidap Alzheimer. Oleh karenanya, ini menjadi latar belakang untuk skripsi penciptaan film dua dimensi berjudul “*A Piece of Cake*”.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dijabarkan, maka rumusan masalahnya adalah perancangan tokoh seperti apakah yang sesuai untuk film animasi 2D bertema Alzheimer?

1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah yang akan dibahas agar mempersempit pembahasan adalah:

1. Tokoh yang dibahas ada dua, yaitu Sri yang mengidap Alzheimer dan Bagas yang tidak mengidap Alzheimer. Keduanya merupakan tokoh utama dalam film "*A Piece of Cake*".
2. Perancangan tokoh difokuskan untuk mevisualisasikan perbedaan antara penderita Alzheimer dan yang tidak, dengan menggunakan tiga aspek yaitu, bentuk dan proporsi, fitur wajah dan kostum.

1.4. Tujuan Skripsi

Tujuan dari penelitian ini adalah merancang desain tokoh Sri, seorang pengidap Alzheimer dan Bagas, yang tidak mengidap Alzheimer melalui 3 aspek yaitu bentuk, ekspresi dan kostum.

1.5. Manfaat Skripsi

Manfaat Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat bagi penulis adalah untuk memperdalam dan mengembangkan diri dalam desain tokoh bertemakan Alzheimer.

2. Manfaat bagi Universitas adalah bermanfaat bagi mahasiswa lain yang memiliki tema yang sama yaitu Alzheimer.
3. Manfaat bagi orang lain adalah untuk memperlihatkan bagaimana mendesain tokoh pengidap Alzheimer.