



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

Dalam budaya post-modern di mana teknologi sudah maju dan terus berkembang, kapitalisme merupakan salah satu sistem yang sangat mempengaruhi perkembangan jaman. Menurut Jenks (1998, hlm. 383), kapitalisme dijalankan oleh perusahaan-perusahaan swasta sehingga gaji pekerja didapatkan dari untung perusahaan. Oleh karena itu, perusahaan-perusahaan swasta terus berusaha untuk mendapatkan untung yang lebih banyak, sehingga setiap barang yang memiliki peluang untuk menjadi untung diperjual-belikan. Hal ini menyebabkan perusahaan swasta memanfaatkan masyarakat dan kebiasaan konsumtif mereka. Salah satu contoh pemanfaatan ini adalah bagaimana brand *Supreme* memiliki eksklusivitas yang dibuat-buat untuk memenuhi keinginan masyarakat untuk merasa “eksklusif”, seperti yang dikatakan oleh Clifton dalam artikelnya (VICE, 2016). Bahkan dengan harga yang sangat tinggi, masyarakat yang terjerat masih ingin untuk mengeluarkan uang untuk membeli *Supreme*.

Eratnya kapitalisme dengan budaya masyarakat modern membuat masyarakat mulai memprotes kapitalisme yang semakin merajalela. Masyarakat mulai membuat gerakan yang mengkritisisi kapitalisme, seperti *Yellow vests movement* yang terjadi di Paris pada tanggal 11 November 2018 (diambil dari www.vice.com). Selain demonstrasi, karya satir merupakan salah satu cara masyarakat mengkritik kapitalisme.

Satir, menurut Leboeuf (2007), merupakan sebuah bentuk karya dimana orang dapat mengkritik isu-isu sosial dan kebiasaan manusia sehingga masalah tersebut terlihat lucu dan menghibur. Satir memiliki jangkauan audiens yang luas dan dapat melindungi pembuat dari kritik orang lain. Satir bisa dibuat dalam berbagai bentuk, salah satunya adalah animasi. *South Park* dan *the Simpsons* merupakan contoh acara animasi satir yang sering mengangkat isu-isu sosial. Animasi cocok digunakan sebagai wadah satir karena di dalam animasi, pembuat dapat melebih-lebihkan sesuatu dan apa yang ingin dibuat tidak dibatasi oleh ruang dan waktu, dalam artian sebuah *setting* dalam animasi bisa terjadi dimana saja dan kapan saja, memiliki skala yang besar, dan dapat melompat kemana-mana, tidak seperti film *live action* yang cenderung terikat atau terbatas oleh ruang. Persepsi orang terhadap animasi sebagai sesuatu yang seharusnya tidak dianggap serius membuat penonton menjadi lebih rentan terhadap kritik yang diberikan.

Penulis memilih topik desain tokoh untuk penghuni bumi dan mars untuk menunjukkan kesenjangan di antara kedua pihak dan bagaimana satu pihak, yaitu penghuni bumi, menjadi korban dari kapitalisme sementara sang kaum elitis (mars) merupakan kaum yang diuntungkan. Desain baju untuk kedua pihak akan berupa eksagerasi dari tren baju masyarakat pada tahun 2018-2019. Kostum keduanya akan menunjukkan kontras dalam kualitas hidup serta budaya tempat tinggal mereka masing-masing.

1.2. Rumusan Masalah

Dalam penelitian ini, penulis memiliki rumusan masalah yang berkaitan dengan perancangan tokoh. Rumusan masalah untuk penelitian ini adalah sebagai berikut: Bagaimana visual tokoh hypebeast dan tokoh elit di masa depan dirancang dalam film “Marsvelous”?

1.3. Batasan Masalah

Untuk menghindari meluasnya topik yang dibahas dalam tulisan, penulis membatasi bahasan menjadi berikut:

1. Perancangan dibatasi untuk karakter utama Dim Witt sebagai seorang *hypebeast*, serta marketer Hugh Jazz sebagai seorang elit.
2. Pembahasan akan meliputi bentuk, proporsi, kostum, serta warna yang akan membedakan hypebeast yang merupakan gaya berpakaian orang bumi dengan gaya elit masyarakat mars.

1.4. Tujuan Skripsi

Tujuan yang ingin dicapai adalah untuk dapat merancang bentuk dan warna tokoh *hypebeast*, tokoh elit, serta kostum dan proporsi tokoh bumi dan mars untuk memperlihatkan bagaimana masyarakat tampil dan bersikap di masa depan yang diatur oleh kapitalisme dalam film “Marsvelous”.

1.5. Manfaat Skripsi

Manfaat dari penulisan tugas akhir adalah sebagai berikut:

1. Bagi penulis. Melalui penelitian yang dilakukan untuk tugas akhir ini, penulis dapat mengetahui dan memahami apa yang dibutuhkan untuk dapat merancang tokoh yang sesuai dengan perannya yaitu sebagai penghuni bumi yang tidak sejahtera atau penghuni mars yang elegan
2. Bagi pembaca. Sebagai referensi dalam perancangan tokoh untuk sebuah film satir yang mengkritik sebuah fenomena ekonomi dan sosial
3. Bagi kampus. Sebagai rujukan akademis dalam perancangan sejenis.