



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

Pencurian adalah sebuah fenomena yang belakangan ini sering terjadi di Indonesia dan salah satu pencurian yang menjadi momok di negeri ini adalah pencurian barang-barang bersejarah di museum. Salah satu skandal yang menyangkut perihal pencurian barang artefak adalah skandal pencurian di Museum Nasional. Dalam kurun waktu lima puluh tahun, museum tersebut telah menjadi korban pencurian sebanyak lima kali, dengan tiga pencurian yang memiliki jarak waktu yang berdekatan. Akan tetapi, penulis menemukan beberapa hal menarik lain dari skandal pencurian yang terjadi dalam Museum Nasional ketika mendalami kasus pencurian Museum Nasional.

Satu, dilansir oleh situs berita Liputan 6, pada tahun 1992 dan 1996, museum tersebut kehilangan koleksinya yang polisi meyakini itu melibatkan orang dalam. Artefak yang hilang akibat pencurian tersebut adalah koleksi keramik dan koleksi lukisan Basuki Abdullah. Namun yang kembali hanya lukisannya. Museum yang juga dikenal sebagai Museum Gajah ini juga kehilangan koleksi artifaknya pada 2013 silam, dimana koleksi Kerajaan Mataram Kuno dari abad ke-10 M raib.

Dua, dilansir oleh beritasatu.com, pihak kepolisian menemukan sebuah kejanggalan perihal kasus pencurian di Museum Nasional yang terjadi pada 2013 silam. Dari temuan mereka, kunci tempat penyimpanan koleksi museum tidak

rusak ketika pencurian terjadi. Normalnya, kunci tersebut seharusnya rusak jika dibuka secara paksa, tetapi dalam kasus ini tidak. Polisi pun memiliki dua kemungkinan dari temuan itu, pertama, lemari memang tidak dikunci ketika pencurian terjadi, atau ada seorang oknum yang membuat duplikat untuk kunci tersebut. Selain itu, CCTV pada saat pencurian tidak menyala.

Tiga, ada satu nama yang muncul ketika menelusuri berita perihal pencurian di Museum Nasional. Namanya adalah Kusni Kasdut. Pria kelahiran Blitar pada tahun 1929 yang meninggal pada tahun 1980 ini ternyata pernah menjadi orang yang bertanggung jawab pada pencurian pertama terhadap Museum Nasional. Dikutip dari Tribunnews Jambi, Kusni Kasdut adalah sosok yang terkenal pada tahun 1950 hingga 1960an karena melakukan pencurian di Ruang Pustaka Museum Nasional(yang sekarang Museum Nasional). Situs itu juga menuliskan Kusni adalah orang yang ikut berjuang dalam memperjuangkan kemerdekaan Indonesia.

Diceritakan dalam berita tersebut, pada 30 Mei 1963, Kusni dan tiga rekannya membobol Museum Nasional dengan menyamar sebagai polisi. Mereka menggondol sebelas berlian dari ruang penyimpanan di museum tersebut, lalu melarikan diri dengan meninggalkan seorang penjaga museum yang terluka.

Dari kesemua hal diatas, dapat dipelajari bahwa pencurian memberi dampak signifikan bagi negara. Salah satu dampaknya adalah kerugian materiil seperti hilangnya benda berharga seperti artefak-artefak museum, diikuti dengan kerugian yang mencapai jutaan hingga miliaran rupiah. Sedangkan, dalam

beberapa kasus pencurian benda pusaka, ditemukan bahwa pencurian itu ditutupi dengan menaruh benda tiruan di dalam museum, yang mengakibatkan kekecewaan masyarakat luas begitu mengetahui bahwa artifak yang bersangkutan adalah tiruan.

Penulis melihat penerapan animasi 2D (dua dimensi) lebih efektif dalam menyampaikan pesan dibandingkan medium lain. Selain itu, metode animasi 2D dianggap lebih fleksibel daripada metode lain, seperti *live-action* movie, dimana akan membutuhkan izin dari museum untuk melakukan syuting dan pihak museum hanya akan mengizinkan jika memenuhi beberapa kondisi tertentu. Dan jika mereka mengizinkan, maka ada *scene* cerita yang harus disesuaikan, dan akan mengubah cerita secara keseluruhan. Teruntuk untuk Museum Nasional, ada satu area dimana pengunjung dilarang mengambil gambar di lantai tersebut dengan alasan keamanan. Selain itu, media animasi 2D juga menjadi media yang efektif dalam menceritakan ulang kejadian bersejarah yang pernah terjadi, terutama pencurian Museum Nasional pada 1961 silam.

Medium animasi 2D memberi ruang lain untuk menyampaikan pesannya dengan beragam cara, seperti perancangan tokoh. Tokoh adalah aktor dalam sebuah karya cerita dan tanpa mereka, cerita akan hampa. Tokoh berperan penting untuk membawakan cerita kepada penonton dan keberadaan mereka mampu menghubungkan penontonnya ke dalam dunia karya tersebut. Dalam medium animasi.

Satpam adalah satuan pengamanan yang bertugas untuk menjaga keamanan di area publik seperti museum atau bank. Sedangkan pencuri adalah seseorang yang mengambil sebuah obyek yang bukan hak mereka, baik di tempat umum ataupun rumah penduduk lain. Kedua komponen ini saling berlawanan satu sama lain, dan keduanya memiliki potensi untuk dijadikan elemen penting dalam sebuah karya animasi.

Atas dasar latar berita yang mendasari yang kemudian menginspirasi penulis untuk menggarap karya visual ‘Skandal Kancil’, penulis menulis karya tulis ini untuk memperdalam pengalaman penulis dalam menciptakan seorang tokoh dengan profesi satpam dan Toni.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimanakah melakukan perancangan tokoh satpam dan pencuri dalam animasi 2D ‘Skandal Kancil’?

1.3. Batasan Masalah

Adapun pembatasan dalam skripsi ini adalah sebagai berikut.

1. Ada dua tokoh yang akan dibahas, yaitu Adhi sebagai satpam yang bekerja di museum, dan Toni yang merupakan seorang pencuri.
2. Membahas rancangan tokoh, warna, bentuk dasar, hirarki tokoh, dan *three dimensional character* dari kedua tokoh.
3. Membahas peran mereka sebagai seorang satpam dan seorang pencuri.

1.4. Tujuan Skripsi

Tujuan dari pengerjaan skripsi adalah untuk merancang tokoh satpam dan pencuri untuk diterapkan pada karya visual 2D 'Skandal Kancil'.

1.5. Manfaat Skripsi

Ada tiga manfaat dari skripsi ini, diantaranya adalah seperti dibawah berikut.

1. Untuk penulis, penulis dapat diharapkan dapat merancang tokoh pencuri dan satpam yang sesuai dengan keperluan karya visual.
2. Untuk orang lain, penulis ingin karya tulis ini bermanfaat untuk para perancang tokoh yang ingin mempelajari bagaimana merancang seorang tokoh pencuri dan/atau satpam untuk cerita mereka.
3. Untuk universitas, skripsi ini berguna sebagai rujukan akademis untuk calon mahasiswa yang ingin merancang tokoh pencuri dan satpam untuk karya visual mereka.