



### **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

Tidak bisa dipungkiri bahwa suatu negara memiliki beberapa atau bahkan banyak kasus korupsi. Pada tahun 2020, Indonesia menduduki posisi ke-85 dari 180 negara berdasarkan laporan yang didapat dari *Transparency International Indonesia (TII)*. Hal ini tentu sangat merugikan masyarakat, ditambah dengan tumpulnya hukum kepada para koruptor. Hari Minggu, 22 Juli 2018, Najwa Shihab beserta timnya mengikuti sidak yang dilaksanakan di Lapas Sukamiskin. Beliau kemudian mendatangi beberapa narapidana koruptor, yang mengagetkannya ‘tinggal’ di sel tahanan yang sangat mewah untuk ukuran sebuah penjara. Ketidakpekaan dan kekebalan para narapidana koruptor inilah yang menginspirasi Penulis untuk membuat tema animasi 2D yang akan menjadi tugas akhir.

Untuk membuat tokoh koruptor, Penulis dan tim memilih Pocong, salah satu dari hantu yang paling dikenal di Indonesia, sebagai referensi agar bisa mengangkat tema karma yang diperbuat semasa hidupnya, dan dikaitkan dengan plot yang digunakan untuk menyindir kasus-kasus korupsi yang sedang marak di Indonesia, serta ketamakan manusia pada umumnya. Animasi 2D pun dipilih karena sifat *cartoony* nya dapat membuat sebuah kontras antara genre komedi dengan cerita yang terinspirasi dari makhluk halus yang kerap sering ditemukan seram, juga dengan plot yang sedikit menyindir tentang kasus yang terjadi di

Indonesia. Tidak hanya dengan tokoh, *environment* harus disesuaikan dan dimanipulasi walaupun ceritanya berada di Indonesia.

*Environment* dalam film animasi merupakan perwujudan fisik dari naskah dan bayangan sang sutradara akan suatu tempat yang sudah disusun sedemikian rupa, di mana tokoh menjalankan ceritanya. *Environment* yang baik tidak akan hanya menjadi suatu visual yang indah saja, tetapi juga dapat menceritakan latar belakang dari tokoh-tokoh yang bersangkutan dengannya.

Penulis akan membahas perancangan *environment* dalam animasi “Repentance”. Topik tersebut diangkat karena desain itu akan menceritakan secara visual latar belakang dari salah satu tokoh penting dalam animasi “Repentance”, yaitu seorang dukun perempuan bernama Nyai Ayu Saktika, yang sedikit kemunculannya dalam cerita. Dengan desain *environment* yang baik, latar belakang sang dukun tidak perlu dinarasikan, tetapi cukup dari visual saja. Dua desain yang akan Penulis bahas antara lain adalah eksterior rumah dan interior ruang tamu dari rumah sang dukun.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang Penulis jabarkan di atas, berikut rumusan masalah yang Penulis bahas: Bagaimana perancangan *environment* pada animasi 2D “Repentance” yang dapat menggambarkan sosok dukun perempuan Jawa?

## **1.3. Batasan Masalah**

Penulis membatasi masalah yang akan dibahas sebagai berikut:

1. Perancangannya dibatasi menjadi 2, yaitu eksterior dan interior dari rumah Nyai Ayu Saktika. Interior yang dimaksud adalah ruang praktik perdukunan dari rumah tersebut.
2. Perancangannya akan dilakukan berdasarkan dengan waktu, tempat, *props*, bentuk, serta warna yang dikaitkan dengan tokoh Nyai Ayu Saktika guna memvisualisasikan latar belakangnya.

#### **1.4. Tujuan Skripsi**

Tujuan Penulis membuat skripsi ini adalah untuk merancang sebuah *environment* yang dapat menceritakan latar belakang tokoh dukun perempuan Jawa melalui visual.

#### **1.5. Manfaat Skripsi**

Manfaat Penulisan skripsi antara lain sebagai berikut:

1. Penulis

Skripsi ini merupakan kesempatan bagi Penulis untuk menerapkan pelajaran dan pengetahuan yang didapat dari proses perkuliahan yang sudah dialami, melatih dan mengembangkan kemampuan dan kreativitas Penulis selama proses penulisan skripsi, serta menambah dan memperluas wawasan tentang desain *environment* yang dipakai dalam animasi 2D “Repentance”.

2. Pembaca

Menambah pengetahuan dan membantu pembaca memahami, juga menjadi bahan referensi oleh penulis lain yang juga membahas topik *environment design* yang mendukung plot dalam animasi.

### 3. Universitas

Memperkaya koleksi karya Ilmiah dan menjadi pacuan dan tolok ukur dalam pencapaian universitas dalam pembahasan topik tersebut.