



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

Fenomena banjir memiliki dampak yang signifikan bagi hewan yang berhadapan dengannya secara langsung. Elena Barnard, pengurus media sosial *Animal Friends Insurance*, menuliskan di situs web resmi *Animal Friends Insurance* mengenai dampak bencana alam terhadap hewan. Elena (2016) mengatakan bahwa bencana alam, seperti banjir, memiliki dampak besar terhadap kehidupan hewan liar maupun hewan peliharaan. Bagi hewan liar, dampak yang terjadi seperti terperangkap dan terputusnya akses mereka dengan sumber makanan mereka yang dapat mengakibatkan kematian karena kelaparan. Selain itu, banjir juga dapat menyebabkan keracunan makanan pada hewan-hewan pemakan rumput, karena rumput yang mereka makan bisa jadi telah terkena racun pestisida yang tercampur di dalam air banjir. Bagi hewan peliharaan, dampaknya dapat berupa stres karena mereka harus mengungsi bersama pemiliknya. Selain itu, ada pula dari mereka yang terperangkap, hilang, atau ditelantarkan oleh pemiliknya.

Film animasi menjadi medium pilihan kami untuk menceritakan karya kami ini karena syuting film *live-action* dengan menggunakan binatang cukup merepotkan. Menurut website *Infocus Film School* (2018), ada beberapa peraturan penting (*golden rules*) dalam menggunakan binatang hidup dalam pembuatan film. Yang pertama, binatang di dalam film tidak boleh dilukai atau terlukai, serta harus diperlakukan selayaknya manusia. Kedua, para binatang juga harus

diperlakukan setara dengan para *performers*. Terakhir, kita harus mengetahui segala regulasi, sumber daya, dan organisasi yang berpengaruh pada perekaman hewan di wilayah yang akan digunakan untuk syuting. Oleh sebab itu kita mengambil keputusan untuk membuat karya ini dengan medium animasi.

Animasi yang kami gunakan adalah animasi 2D, karena kami merasa bahwa animasi 2D dapat menciptakan tokoh kucing dengan gerakan dan ekspresi yang lebih luas. Animasi 3D mungkin bisa memberikan detail yang lebih baik, namun pergerakan dan ekspresi yang bisa digunakan sangat terbatas karena bergantung pada *rigging* model tokoh-tokohnya. Selain itu, kami juga memilih animasi 2D karena menurut kami lebih mudah untuk membuat banjir secara *frame to frame* dibandingkan dengan melakukan simulasi 3D. Selain itu, kami juga tidak memiliki peralatan yang memadai untuk menciptakan efek banjir dengan animasi 3D. Semua faktor tersebut membuat kami akhirnya memutuskan untuk menciptakan film animasi “Hanyut” dengan medium 2D.

Berdasarkan uraian di atas, maka kami merasa perlu untuk membuat film pendek animasi 2D “Hanyut” untuk membahas fenomena ini agar manusia teringat kalau hewan-hewan juga adalah korban dari banjir. Kami mengambil kucing sebagai tokoh kami karena di Kampung Pulo, tempat referensi cerita kami, ada banyak sekali kucing domestik liar. Kondisi kucing-kucing di Kampung Pulo juga cukup memprihatinkan. Dari riset yang telah kami lakukan secara langsung, kami menemukan bahwa kondisi kucing di Kampung Pulo terlihat kusam dan kotor. Bahkan, beberapa kucing memiliki kelainan fisiologi maupun sedang sakit. Dengan kondisi seperti itu, maka perancangan tokoh ini bisa menjadi peluang

untuk menelusuri perbedaan-perbedaan kondisi setiap kucing berdasarkan pada kehidupan nyata namun tetap terlihat menarik. Oleh karena itu penulis meneliti dan merancang sesuai judul untuk skripsi ini, yaitu *Perancangan Tokoh Keluarga Kucing dalam Film Animasi 2D “Hanyut”*.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dituliskan di atas, maka penulis merumuskan masalah yang akan diangkat, yaitu bagaimana perancangan tokoh keluarga kucing dalam film animasi 2D “Hanyut”?

1.3. Batasan Masalah

Pembatasan masalah yang akan dibahas oleh penulis dalam skripsi ini yaitu:

1. Pembahasan tulisan dibatasi pada tokoh keluarga kucing berjenis kucing domestik liar dari Indonesia yang terdiri dari Si Telon, Si Loreng, dan Si Kumal.
2. Kucing yang dirancang merupakan kucing kuadrupet dengan emosi dan ekspresi yang manusiawi dan tidak dapat berbicara.
3. Pembahasan akan difokuskan pada gaya gambar, bentuk dasar, proporsi tubuh, serta warna rambut dan mata setiap tokoh.

1.4. Tujuan Skripsi

Skripsi ini bertujuan untuk menjelaskan bagaimana perancangan tokoh keluarga kucing dalam film animasi 2D “Hanyut” yang bernama Si Telon, Si Loreng, dan

Si Kumal, yang merupakan kucing kuadrupet dengan emosi dan ekspresi yang manusiawi. Pembahasannya difokuskan pada gaya gambar, bentuk dasar, proporsi tubuh, serta warna rambut dan mata setiap tokohnya sesuai dengan teori desain tokoh.

1.5. Manfaat Skripsi

Manfaat dari skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Penulis

Penelitian ini bermanfaat bagi penulis sebagai pedoman dalam proses perancangan tokoh kucing dalam film animasi pendek 2D “Hanyut”.

2. Bagi Orang Lain

Penelitian ini bermanfaat bagi orang lain sebagai referensi bagi mereka yang ingin menciptakan tokoh yang mirip dengan tokoh kucing dalam film animasi pendek 2D “Hanyut”.

3. Bagi Universitas

Penelitian ini bermanfaat bagi universitas sebagai rujukan akademis dalam perancangan tokoh yang sejenis.