



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

Peristiwa Kerusuhan Mei 1998 merupakan sejarah yang kelam bagi negara Indonesia. Peristiwa kerusuhan ini terjadi selama 3 hari, tepatnya dari tanggal 13-15 Mei 1998. Faktor pemicu awal yang menyebabkan peristiwa ini berlokasikan di Jakarta Barat, di sekitar Universitas Trisakti. Wilayah tersebut merupakan tempat di mana terjadinya kasus penembakan aparat kepada 4 mahasiswa Trisakti. Menurut TGPF (1999), peristiwa kerusuhan ini dipengaruhi oleh beberapa keadaan serta dinamika sosial dan politik yang terjadi pada saat itu. Contohnya seperti Pemilu 1997, krisis ekonomi, penculikan sejumlah aktivis, unjuk rasa/demonstrasi mahasiswa yang terus menerus hingga menyebabkan tewasnya mahasiswa universitas Trisakti akibat tertembak. Semua peristiwa tersebut berkaitan dengan peristiwa Kerusuhan Mei 1998. TGPF mendapati bahwa di semua wilayah yang mereka kaji adanya kesamaan pola waktu kejadian. Untuk pola kerusuhan sifatnya bervariasi, dimulai dari sifat yang spontan hingga yang terorganisir.

Peristiwa ini meninggalkan luka yang amat mendalam bagi beberapa masyarakat Indonesia, khususnya etnis Tionghoa. Terlihat isu anti-Tionghoa terbawa dalam kerusuhan Mei 1998, sehingga masyarakat etnis Tionghoa mengalami dampak yang besar dari peristiwa ini dan menjadi fokus sebagai korban utama. Dalam dokumen temuan TGPF (1999), korban akibat

kerusuhan Mei dibagi menjadi beberapa kategori. Salah satunya adalah kategori material yang merupakan kerugian materi seperti perusakan dan pembakaran toko atau rumah, harta benda seperti kendaraan pribadi, barang dagangan dan juga harta benda lainnya yang dijarah, dihancurkan atau bahkan dibakar oleh massa. Kerugian material ini tidak hanya dialami oleh etnis Tionghoa saja, tetapi warga sekitar wilayah kerusuhan juga menjadi korban.

Oleh karena itu, penulis ingin mengangkat kembali kenangan akan peristiwa kerusuhan Mei 1998 dalam bentuk film animasi. Alasan pemilihan medium animasi ini agar peristiwa yang kelam ini dapat lebih diterima karena pembawaan lebih halus dan ringan. Hal ini penting untuk dibuat agar masyarakat Indonesia dapat mengingat kembali dan mengupayakan agar peristiwa tersebut tidak terjadi kembali. Selain itu, melalui film animasi ini juga diharapkan dapat menjadi pembelajaran bagi generasi muda agar mereka mengetahui bahwa peristiwa tersebut pernah terjadi dan suatu saat akan ada kemungkinan untuk terulang kembali jika para generasi muda tidak belajar dari peristiwa tersebut.

Agar penonton dapat lebih memahami dan merasakan situasi dalam film animasi ini, latar merupakan hal penting yang dapat memberikan informasi tersebut. Oleh karena itu, penulis memilih *environment* sebagai topik karena dalam film animasi ini *environment* berperan penting sebagai pemberi informasi latar.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah yang didapat dari skripsi penciptaan ini adalah:

Bagaimana perancangan *environment* bangunan ruko tokoh utama dengan *setting* Glodok tahun 1998 dalam film animasi pendek 3D "Hide n' Run"?

1.3. Batasan Masalah

Pada skripsi penciptaan ini, penulis akan memberikan batasan-batasan sebagai berikut:

1. Perancangan visual interior dan eksterior ruko elektronik milik tokoh utama yang disertai dengan ciri khas ruko di Kawasan Glodok
2. Perancangan hanya difokuskan pada *floorplan* lantai 1 dan gaya visual (bentuk, gaya arsitektur dan warna).
3. Perancangan properti hanya difokuskan pada properti elektronik khas tahun 90-an saja.

1.4. Tujuan Skripsi

Skripsi ini dibuat agar dapat mengeksplorasi ciri khas, bentuk, warna, serta properti yang dapat mendukung perancangan bangunan ruko di kawasan Glodok dalam film animasi pendek 3D "Hide n' Run".

1.5. Manfaat Skripsi

1. Manfaat bagi penulis

Dengan menulis laporan ini, penulis berharap dapat mengaplikasikan teori-teori yang telah didapatkan, khususnya berhubungan dengan perancangan *environment* bangunan ruko di kawasan Glodok. Selain itu, penyusunan laporan ini merupakan syarat kelulusan untuk mendapat gelar sarjana di Universitas Multimedia Nusantara.

2. Manfaat bagi orang lain

Melalui laporan ini, penulis mengharapkan agar pembaca dapat mengetahui proses perancangan *environment* untuk film animasi pendek 3D "Hide n' Run". Pembaca pun dapat mempelajari dan menerapkan teori-teori yang dipaparkan dalam laporan ini untuk merancang sebuah *environment*.

3. Manfaat bagi universitas.

Dengan laporan ini, hasil penelitian berupa teori-teori dalam merancang *environment* dapat digunakan sebagai acuan dan rujukan akademis bagi mahasiswa yang akan merancang *environment*.