

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Kopi luwak, atau dikenal sebagai *civet coffee*, adalah kopi yang diolah dari kotoran biji kopi yang dikeluarkan oleh luwak (musang). Banyaknya permintaan produk kopi luwak menimbulkan sebuah masalah baru. Dikatakan bahwa bahan kopi luwak hanya diambil dari kotoran biji kopi luwak liar yang hidup dengan bebas di alam. Permintaan yang banyak membuat kotoran biji kopi dari luwak semakin dicari dan ada oknum yang melakukan berbagai cara untuk mendapatkannya. Peternakan luwak ilegal muncul dikarenakan biji kopi luwak sulit untuk didapatkan di alam liar dan dapat dijual dengan harga yang sangat tinggi.

Orang-orang yang membuat peternakan luwak ilegal biasanya kurang memperhatikan kesehatan dan kebersihan dari luwak yang mereka tangkap. Pakan yang kurang sehat dan kandang yang mereka sediakan untuk luwak juga sangat kecil sehingga membuat luwak menjadi cepat stress dan sakit. Luwak yang sakit atau tidak mampu memproduksi biji kopi yang mereka butuhkan, dibuang begitu saja ke hutan dengan pemikiran bahwa “mereka akan pulih dengan sendirinya.” Dikarenakan kejadian ini, alangkah baiknya bila masyarakat lebih sadar bahwa seharusnya hewan layak diperlakukan secara manusiawi. Mereka juga perlu makanan yang sehat dan tempat tinggal yang layak. Bila dirawat dengan baik, maka produk yang dihasilkan juga akan jauh lebih baik.

Untuk mengajak masyarakat lebih peduli terhadap luwak-luwak ini, akan digunakan animasi sebagai media komunikasi. Animasi memiliki lebih banyak peluang untuk menampilkan visual-visual yang belum tentu dapat diperlihatkan dalam film *live-action* (Sullivan, Schumer, Alexander, 2008, hlm. vii). Animasi *Jailbreak* menggunakan teknik animasi *hybrid* (2D dan 3D). Teknik *hybrid* digunakan karena *Jailbreak* menekankan pada gerakan *action* yang dilakukan tokoh (contohnya seperti melompat, berputar, gerakan ekstrem). Dengan menggunakan environment 3D, animator dapat fokus dengan animasi pergerakan yang dilakukan. Selain itu, dengan environment 3D dapat memberikan visual kedalaman dan perspektif yang lebih baik.

Banyaknya bahasa membuat orang yang tidak berbahasa sama mengalami kesulitan untuk mengerti apa yang disampaikan dalam cerita film itu bila tidak mempelajari bahasanya terlebih dahulu. Penggunaan *subtitle* pun tak dapat dihindari karena tidak semua orang memiliki biaya atau waktu untuk mempelajari bahasa-bahasa dari negara lain. Namun, ada sebuah bahasa yang ternyata tak perlu dinyatakan secara dialog maupun tertulis. Bahasa itu tidak lain adalah bahasa tubuh. Bahasa tubuh digunakan seseorang untuk menyampaikan maksudnya kepada lawan bicara secara langsung.

Dalam film animasi penulis yang berjudul “Jailbreak,” terdapat tokoh *anthropomorphic* yaitu luwak. Adanya konsep *anthropomorphic* ini membuat tokoh luwak dapat berdiri, berpikir, dan berbuat seperti manusia. *Anthropomorphism* diperlukan agar manusia dapat lebih memahami tokoh hewan atau benda lainnya (yang bukan manusia) dalam animasi. Penerapan konsep

anthropomorphism dalam animasi dapat dilihat pada animasi Tom and Jerry (1940), The Lion King (1994), Kung Fu Panda (2008), dan Zootopia (2016). Shaun the Sheep (2007) dan Piper (2016), yang adalah contoh animasi *anthropomorphic* dengan jalan cerita yang dibawakan dengan bahasa tubuh. Perancangan pergerakan akan sangat berguna bagi animasi yang tidak mengandalkan teks atau dialog sebagai alat untuk berkomunikasi.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana cara merancang gerakan *anthropomorphic* untuk tokoh luwak pada animasi *hybrid* “Jailbreak?”

1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah yang akan dibahas dalam tulisan ini adalah:

1. Perancangan pergerakan Anju yang memperkenalkan dirinya sebagai luwak yang putus asa pada *scene 01 shot 04*.
2. Perancangan pergerakan Anju untuk menunjukkan ketakutannya yang semakin membuatnya ingin pergi dari pabrik kopi pada *scene 01 shot 28*.
3. Perancangan pergerakan Anju untuk menunjukkan kemarahan yang membuatnya menjadi berani melawan petugas demi melindungi Barani pada *scene 06 shot 14*.
4. Perancangan gerakan *anthropomorphic* yang berfokus pada postur, gestur, dan *facial expression*.

1.4. Tujuan Skripsi

Tujuan pembuatan skripsi ini adalah untuk merancang gerakan *anthropomorphic* tokoh luwak dalam animasi *hybrid* “Jailbreak.”

1.5. Manfaat Skripsi

Manfaat yang didapatkan dari penulisan skripsi ini:

1. Bagi penulis: mempertunjukkan kemampuan animasi yang didapatkan dari perkuliahan yang selama ini sudah dijalani.
2. Bagi Masyarakat: sebagai penambah wawasan tentang pergerakan animasi tokoh *anthropomorphic*.
3. Bagi Universitas Multimedia Nusantara: dapat menjadi rujukan akademis dalam topik perancangan yang serupa.