

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sejak manusia terlahir kedalam dunia, mereka memiliki banyak sekali kebutuhan yang harus dipenuhi untuk hidup secara nyaman (Hidayat 2012). Menurut Abraham Maslow, manusia membutuhkan 5 kebutuhan pokok yakni kebutuhan fisiologis, kebutuhan rasa aman dan perlindungan, kebutuhan rasa cinta dan kasih sayang, kebutuhan akan harga diri dan penghargaan dari orang lain, dan yang terakhir adalah kebutuhan aktualisasi diri. Kebutuhan manusia juga dapat dibagi menjadi dua tipe yaitu kebutuhan fisik dan kebutuhan mental. Kebutuhan fisiologis merupakan sesuatu yang bisa didapatkan dan dilihat mata manusia, sedangkan kebutuhan mental seringkali tidak terlihat dan terwujudkan disaat manusia berhasil meraih suatu tujuan. Kembali kepada topik kelahiran, orang pertama yang dapat memenuhi kebutuhan cinta dan kasih sayang kepada manusia adalah orang tua.

Dewantara dalam Asmani (2009:18) menyebutkan bahwa anak memperoleh pendidikan untuk mengembangkan pikiran, mengembangkan hati nurani, dan mengembangkan keterampilan. Maka dari itu, sosok yang mendatangkan sebuah individu ke dunia ini juga memiliki tanggung jawab untuk memenuhi kebutuhan-kebutuhan anak baik fisik maupun mental. Seringkali orang tua pun gagal dalam memenuhi kebutuhan tersebut. (Kumparan 2019)

Ekspektasi dari sebuah keluarga adalah orang tua yang harmonis dan relasi bahagia antara orangtua dan anak. Setiap anak selayaknya diberikan perlakuan yang sama oleh orangtuanya agar tidak menimbulkan iri hati antara saudara (Madigan and

Jenkins 2019). Novel “OMEN” yang ditulis oleh Lexie Xu membahas dan mengangkat masalah ini sebagai alur cerita utamanya. Karakter didalam cerita ini adalah Eliza dan Erika, kedua anak kembar yang sangat bertolak belakang dikarenakan perlakuan berbeda dari orangtuanya. Eliza merupakan anak yang berprestasi, berperilaku baik, dan merupakan *role model* anak-anak di sekolah. Sedangkan Erika merupakan murid yang suka membolos jam pelajaran dan berkelahi. Hal yang membuat Erika tidak dikeluarkan dari sekolah adalah kemampuannya yang dapat mengingat apapun yang dia pernah lihat. Talenta ini memberikan Erika prestasi yang bagus di sekolahnya. Namun, orangtua Erika tidak pernah memperdulikan hal tersebut. Mereka hanya fokus untuk membanggakan anak mereka yang satunya, Eliza.

Menurut Fakih M (2003), pengertian kekerasan terhadap anak (*child abuse*) adalah semua bentuk perlakuan menyakitkan secara fisik maupun emosional, penyalahgunaan seksual, kelalaian, eksploitasi komersial atau eksploitasi lain, yang mengakibatkan cedera/kerugian nyata maupun potensial terhadap kesehatan anak, kelangsungan hidup anak, tumbuh kembang anak, atau martabat anak, yang dilakukan dalam konteks hubungan mencubit, menjewer buah hati hanya karena kesal. Misalnya saat anak tidak menurut, tantrum, berkelahi dengan teman dan sebagainya. Pengalaman hidup Erika yang dipanggil sebagai ‘*Omen*’ membawanya dalam kehidupan yang penuh dengan ketidakberuntungan. Perlakuan jahat orang tuanya kepadanya memaksa Erika untuk menjadi pribadi yang kuat dan menjalani hidupnya semuanya. Dibalik itu semua, dia harus menderita dan kekurangan akan rasa cinta dan kasih sayang. Karakter ini pun akan menarik *audience* yang dapat bersimpati dengan keadaan Erika.

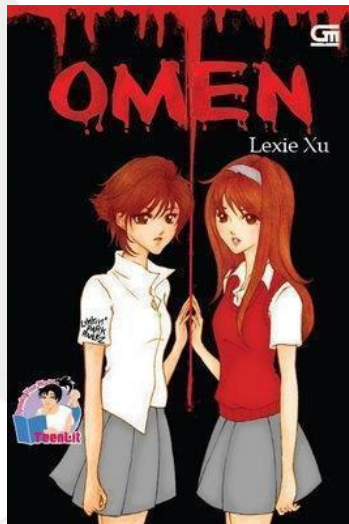
Banyak sekali korban dari keluarga yang mengalami *broken home*. Terdapat 462.289 kasus *broken home* menurut *website* Direktori Putusan Mahkamah Agung

pada tahun 2019 di Indonesia. Menurut Matinka (2011, h. 6) *Broken home* adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan suasana keluarga yang tidak harmonis dan tidak berjalannya kondisi keluarga yang rukun dan sejahtera yang menyebabkan terjadinya konflik dan perpecahan dalam keluarga tersebut”. Orangtua pun seringkali tidak sadar bahwa mereka memperlakukan anak mereka berbeda. Hal ini dapat didukung dengan adanya perbedaan dalam setiap anak. Pada umumnya, anak yang berprestasi dalam pelajaran sekolah akan lebih diapresiasi oleh orang tua, sedangkan anak yang kurang dalam pelajaran akan di bandingkan dengan saudaranya. Padahal anak tersebut mungkin saja mempunyai talenta di bidang lain. Rasa iri hati yang dirasakan manusia saat melihat saudaranya sendiri dipenuhi akan kebutuhan cinta dan kasih sayang dapat memberikan dampak buruk terhadap kesehatan mental anak. (Hidayah 2020)

Menurut dokumen *Convention on the Rights of the Child* (1989), kekerasan terhadap anak mencakup semua bentuk kekerasan fisik atau mental, cedera dan pelecehan, pengabaian atau perlakuan lalai, penganiayaan atau eksploitasi, termasuk pelecehan seksual. Kekerasan terhadap anak tak cuma mencakup kekerasan fisik dan seksual, tetapi juga kekerasan emosional, pengabaian, dan eksploitasi.

Berdasarkan penelitian Hillis, et.al (2016) berjudul "*Global Prevalence of Past-Year Violence Against Children: A Systematic Review and Minimum Estimates*", angka kekerasan terhadap anak tertinggi pada 2014 terjadi di Asia. Ada lebih dari 714 juta, atau 64 persen dari populasi anak-anak di Asia, mengalami setidaknya satu bentuk kekerasan berat. Dampak dari kasus ini dapat membuat mental anak tertutup. Tidak adanya relasi dengan kepercayaan akan membuat anak sulit untuk membuka diri kepada orang lain.

Menurut Dra. Mayke Tedjasaputra, M.Psi, Ahli Psikologi anak dari Fakultas Psikologi Universitas Indonesia, anak yang memiliki pengalaman buruk dengan perlakuan kasar dari orang tuanya, berpotensi dapat melakukan hal yang sama terhadap keturunannya kelak. Tanpa sadar, mereka meniru sisi brutal dari orangtuanya, seperti saat tindak kekerasan terjadi. Secara logika, anak pun dapat mencerminkan orang tuanya dalam kehidupan sehari-hari. Sandra Turner Brown, seorang ahli dalam pendidikan anak usia dini, mengatakan bahwa anak-anak muda yang secara teratur terpapar dengan kekerasan dapat mengembangkan karakteristik perilaku yang sama yang akan mereka jalani sepanjang hidup.



Gambar 1.1 Cover Novel Omen Ilustrasi oleh Regina Feby (2012)

Sumber:

<https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Fwww.goodreads.com%2Fbook%2Fshow%2F15990354-omen&psig=AOvVaw28dXgXw3EE0FASPTTr2XHO6&ust=1602209688294000&source=images&cd=vfe&ved=0CAIQjRxqFwoTCODNr32o-wCFQAAAAAAdAAAAABAD>

Karakter merupakan hal penting didalam storyline. Latar belakang karakter akan mudah terlihat melalui visualisasi. Menurut Asch (1946), ketika kita melihat seseorang dan seketika itu kesan tertentu dari karakter orang tersebut membentuk dirinya di dalam pikiran kita (Asch dalam Hanna, 2013:4) adalah pencapaian karakter yang diupayakan dengan jalan desain. Dengan konsep Juxtaposition, desain karakter dari

Erika dan Eliza akan memperlihatkan kontras yang kiranya akan dapat memperlihatkan dampak daripada anak yang menerima perlakuan keras dari orangtua dan juga anak yang mendapatkan perlakuan manis dari orangtuanya.

Cerita ini akan ditunjukkan kepada remaja 15-20 tahun hingga orang dewasa yang nantinya akan menjadi orangtua agar memberikan *awareness* kepada mental anak kelak. Riset mengatakan bahwa orang Indonesia memiliki minat baca yang rendah dan lebih tertarik untuk menonton (Munir 2016). Salah satu media yang umum menjadi langganan di tv Indonesia adalah animasi. Beberapa *channel* yang suka menampilkan animasi adalah RTV, MNCTV, TRANS7, dst. Netflix juga memberikan banyak pilihan animasi Jepang. Maka dari itu, animasi merupakan media yang baik untuk dipakai menyalurkan cerita ini ke masyarakat.

Visualisasi yang penulis pilih untuk divisualisasikan adalah animasi 2D atau dua dimensi. Menurut Djalle (2007), animasi 2D merupakan jenis animasi yang lebih dikenal dengan film kartun pembuatannya menggunakan teknik animasi *hand drawn* atau animasi sel, penggambaran langsung pada film atau secara digital. Animasi sendiri penting karena dapat membuat suatu desain karakter yang menjadi bergerak dan seperti layaknya manusia dalam film. Perbedaan dengan film, animasi dapat membuat karakter yang unik dan beragam dan gerakan tidak terbatas seperti karakter manusia. Yang terpenting didalam sebuah animasi adalah karakter desain. Cerita dan karakter merupakan faktor yang membuat penonton senang mengikuti sebuah animasi. Maka dari itu, desain dari karakter itu sendiri harus terlihat menarik dan sesuai dengan tema yang ditetapkan di dalam alur cerita.

1.2 Identifikasi Masalah

1. Belum adanya visualisasi konsep art untuk animasi dari cerita OMEN karya Lexie Xu.

2. Kebutuhan konsep art agar dapat memvisualisasikan ide-ide cerita untuk sebuah animasi 2D.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah mencakup isi dari novel “*OMEN*”, dimana karakter-karakter dan latar cerita akan divisualisasikan ke dalam konsep art yang terdiri atas *character design*, *environment art*, *property art*, *keyart*, *promo art*, *storyboard*, *title design*, dan *concept artbook*.

1.4 Tujuan

1. Perancangan konsep art untuk animasi 2D dengan tujuan memvisualisasikan cerita OMEN karya Lexie Xu.
2. Mengkomunikasikan cerita OMEN karya Lexie Xu secara efektif kepada audiens melalui konsep art untuk animasi 2D.

1.5 Manfaat

1. Memberikan informasi kepada audiens dampak negatif dari perlakuan tidak adil dari orangtua kepada anak yang merupakan salah satu unsur *broken home* melalui karakter Erika dan beberapa karakter lain dalam cerita novel *Omen*.
2. Memberikan panduan visual konsep art berupa *character design* dan *environment design* dari novel *Omen*.