

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pada tahun 2021 angka kematian di Indonesia mencapai tingkat yang sangat mengkhawatirkan. Hal ini disebabkan oleh pandemi virus COVID-19 yang telah menginfeksi 3.909.352 warga dan merenggut 138.701 jiwa per tanggal 12 September 2021 (Satuan Tugas Penanganan COVID-19, 2021). Namun selain infeksi virus tersebut saat ini terdapat penyebab-penyebab lain yang meningkatkan angka kematian, salah satunya adalah kemiskinan.

Menurut Oxfam dalam CNN Indonesia (2020), potensi kematian akibat kelaparan saat pandemi COVID-19 diperkirakan merenggut 12 ribu jiwa per hari pada akhir tahun 2020. Oxfam menyebut potensi kematian akibat kelaparan dapat mencapai angka yang lebih tinggi dibanding infeksi virus corona sendiri (CNN Indonesia, 2020). Bambang Soesatyo dalam detikNews memaparkan, laporan The Global Hunger Index tahun 2019 menempatkan Indonesia pada peringkat ke-130 dari 197 negara dengan tingkat kelaparan serius. Diperkirakan 8,3 persen populasi tidak mendapatkan gizi yang cukup, serta 32,7 persen balita mengalami stunting (Imandiar, 2020).

Kasus kematian oleh kemiskinan lain disampaikan oleh Suyanto (2018) di Pulau Seram, sedikitnya tiga warga dari pedalaman Pulau Seram dilaporkan meninggal dunia akibat busung lapar. Sementara, ratusan jiwa penduduk yang lain mengalami kelaparan parah sejak sebulan terakhir. Bencana kelaparan menyebabkan sejumlah warga terserang busung lapar hingga akhirnya sebagian tewas. Di pulau tersebut, sebanyak 170 jiwa

yang terdiri dari 75 orang dewasa, 60 orang usia lanjut, dan 35 balita saat ini dalam kondisi tengah menghadapi ancaman kelaparan akibat gagal panen. Suyanto juga mengatakan bahwa kasus kematian warga akibat kelaparan seperti di Pulau Seram sebetulnya bukan kejadian yang baru. Sebelumnya juga dilaporkan sedikitnya 60 warga meninggal dunia karena kekurangan gizi kronis dan serangan penyakit campak di Kabupaten Asmat, Papua. Kondisi kelaparan menyebabkan daya tahan menurun, sehingga saat sedikit penyakit menyerang tubuh, akibatnya dapat menjadi sangat fatal hingga meninggal dunia (Suyanto, 2018).

Berdasarkan Survei Ekonomi Nasional, jumlah penduduk miskin di Indonesia pada September 2020 mencapai 27,55 juta orang, meningkat 1,13 juta pada Maret 2020 dan meningkat juga 2,76 orang pada September 2019 (Arnani, 2021). Yang lebih mengkhawatirkan lagi adalah anak-anak mencakup 40 persen dari populasi penduduk miskin tersebut (UNICEF, 2018, 8).

Menurut Badan Kependudukan dan Keluarga Berencana Nasional dalam UNICEF (2018, 16) diperkirakan 91.000 bayi baru lahir meninggal setiap tahun di Indonesia, dan sebagian besar karena penyebab yang dapat dicegah. Hal-hal tersebut dikarenakan faktor-faktor seperti kekurangan sumber air, fasilitas cuci tangan, dan jamban pada pusat kesehatan. Selain itu, Polusi udara juga menjadi faktor tiga tertinggi dari kematian anak di Indonesia. Pengaruh polusi udara menjadi hal yang penting terhadap anak karena sampai umur 12 tahun paru-paru mereka belum berkembang secara penuh (UNICEF, 2018, 19). Demi mencegah kematian dini pada anak maka penting adanya pemberitaan mengenai isu atau informasi tersebut.

UNICEF (2018, 20) mengatakan bahwa selama dekade terakhir pencegahan menjadi kunci dari respons kesehatan Pemerintah Indonesia. Salah satu upaya tersebut terdapat pada visi kepresidenan Indonesia dalam memperkuat kualitas perawatan. Hal tersebut dicapai dengan berfokus pada akses yang adil kepada layanan berkualitas dan memperluas layanan tersebut kepada orang miskin. Peraturan Menteri Kesehatan No. 43/2016 mengatur secara jelas tanggung jawab pemerintah pusat, provinsi, dan kabupaten/kota terkait paket pelayanan dasar minimal yang dipusatkan pada pencegahan (UNICEF, 2018, 20). Namun selain upaya dari Pemerintah, dibutuhkan juga uluran tangan dari masyarakat. Maka dari itu, penting juga adanya media informasi yang dapat meningkatkan kesadaran akan masalah ini.

Hasil sensus penduduk 2020 yang dirilis Badan Pusat Statistik menunjukkan sebagian besar komposisi penduduk Indonesia berasal dari Generasi Z yang berjumlah 27,94% dari populasi keseluruhan. Menurut Rakhmah (2021), Generasi Milenial yang diharapkan menjadi motor pergerakan masyarakat saat ini jumlahnya di bawah Gen Z, yaitu 27,94%. Ini artinya, keberadaan Generasi Z memegang peranan penting dan memberikan pengaruh pada perkembangan Indonesia saat ini dan nanti (Rakhmah, 2021).

Pada hari-hari ini Generasi Z tumbuh besar dalam era yang memudahkan mereka untuk dapat menonton konten video apapun dan kapanpun di perangkat-perangkat yang memiliki akses internet (Seemiller, 2019). Salah satu fenomena besar yang sedang terjadi adalah transisi dari buku ke layar dalam bentuk serial TV atau film. Netflix telah mengadaptasi buku klasik seperti *A Series of Unfortunate Events*, dan novel dewasa muda seperti *13 Reasons Why* menjadi acara TV yang sukses. Dengan banyaknya

saluran kabel dan layanan *streaming*, muncul panggilan bagi perusahaan-perusahaan film untuk mengeluarkan alur-alur cerita yang menarik. Beberapa perusahaan mengandalkan karya-karya lama sebagai sumber ide, salah satunya *The Handmaid's Tale* oleh Margaret Atwood yang dijadikan serial TV 30 tahun setelah penerbitan bukunya (Seemiller, 2019).

Buku *Cerita dari Jakarta* oleh Pramoedya Ananta Toer memuat cerita-cerita pendek yang terinspirasi oleh keadaan masyarakat Indonesia yang penuh gejolak dan pengalaman pahit setelah kemerdekaan pada tahun 1948-1956 (Mitra, 2002). “Maman dan Dunianya” merupakan salah satu cerita pendek di dalam buku ini yang menceritakan kisah Maman, seorang anak miskin yang kehilangan adik perempuannya karena suatu penyakit.

Isu yang diangkat oleh buku *Cerita dari Jakarta* memang didasari oleh kejadian-kejadian yang terjadi pada masa lampau. Menurut *The United Nations Inter-agency Group for Child Mortality Estimation* (UN IGME), Pada tahun 1967 angka kematian anak di bawah lima tahun di Indonesia diperkirakan mencapai 829.574. Pada tahun 2019 Indonesia berhasil mengurangi jumlah kematian tersebut sehingga mencapai angka 114.994 (UN IGME, 2020). Tetapi dibandingkan dengan Malaysia, salah satu negara berkembang yang juga di Asia Tenggara, angka kematian anak di bawah lima tahun diperkirakan hanya mencapai 4.513 pada tahun 2019.

Seperti dijelaskan oleh Seemiller, untuk menyesuaikan dengan demografi konten seperti “Maman dan Dunianya” perlu diadaptasikan menjadi format yang lebih relevan bagi Generasi Z. Menurut Gibson (2019), Animasi memiliki potensi untuk menceritakan kisah dan mengkomunikasikan emosi dan ide dengan cara yang unik dan mudah

dipahami oleh anak kecil maupun orang dewasa. Animasi telah membantu menghubungkan orang-orang di seluruh dunia dengan cara yang terkadang tidak bisa dilakukan oleh narasi tertulis atau film *live-action* (Gibson, 2019). Oleh sebab itu, medium tersebut sesuai untuk mengadaptasikan cerita pendek “Maman dan Dunianya” agar lebih mudah dicerna oleh masyarakat Generasi Z.

Medium pada film animasi terbagi menjadi animasi 2D dan 3D (Payne, 2019). Animasi 2D biasanya diproduksi dengan gambaran tangan yang ditempelkan pada lembaran “*cel*” dan ditampilkan satu persatu dan diurutkan untuk memberikan ilusi gerak. Sedangkan, medium animasi 3D dirancang sepenuhnya dalam perangkat lunak yang dihasilkan komputer yang memiliki ruang dimensi bersumbu x,y, dan z.

Menurut Delota (2014), Salah satu keuntungan animasi 2D dibanding 3D adalah desainnya yang lebih simpel. Manfaat simplisitas desain ini adalah animator dapat memperlihatkan detail aksi dan gambar yang digunakan untuk menarik mata penonton. Beberapa game seperti Candy Crush bergantung pada desain yang lebih sederhana sebagai daya tarik audiens mereka. Acara TV seperti South Park telah membangun kesuksesan mereka pada desain animasi 2D. Bahkan beberapa aplikasi edukasi atau video *explainer* memerlukan desain yang tidak mengalihkan perhatian agar mendapat pesan yang ingin disampaikan oleh video tersebut.

Berdasarkan masalah kematian anak akibat kemiskinan yang terjadi di Jakarta dapat ditarik kesimpulan bahwa dibutuhkannya sebuah sarana dalam meningkatkan kesadaran akan isu tersebut kepada generasi penerus bangsa. Kiranya kesadaran mengenai isu tersebut dapat menginspirasi masyarakat untuk berupaya mengurangi angka kemiskinan di Indonesia. Disebabkan karena sifat buku yang terbatas dan

kemampuan animasi dalam menyampaikan pembelajaran dan informasi, dapat disimpulkan animasi 2D adalah sarana yang sesuai. Oleh karena itu, dilakukan perancangan proyek adaptasi cerita “Maman dan Dunianya” dari buku *Cerita dari Jakarta* ke dalam animasi pendek dua dimensi berjudul “Si Jago Cancangan”. Judul tersebut diambil langsung dari nama panggilan karakter utama pada masa kecilnya yang sengsara karena kemiskinan.

1.2. Identifikasi Masalah

Latar belakang di atas dapat disimpulkan identifikasi masalah dalam proyek tugas akhir adalah sebagai berikut:

1. Menyampaikan isu kemiskinan melalui pesan yang terkandung dalam cerita pendek Maman dan Dunianya ke dalam film pendek animasi dua dimensi.
2. Meningkatkan kesadaran masyarakat mengenai keadaan kemiskinan yang terjadi di Indonesia
3. Memvisualisasikan gagasan utama cerita pendek Maman dan Dunianya

1.3. Batasan Masalah

Karya proyek akhir ini akan dibatasi pada gestur dan animasi dari film pendek berdurasi 1-2 menit dalam format video 1920x1080 yang bercerita mengenai kehidupan seorang anak dari keluarga miskin.

1.4. Tujuan

Karya tugas akhir ini bertujuan untuk menghasilkan film animasi pendek dua dimensi yang bergenre drama, yang mengadaptasi cerita pendek *Maman dan Dunianya*.

1.5. Manfaat

1.5.1. Untuk Keilmuan

Dapat menjadi referensi dari segi teori maupun teknik, terutama dalam bidang animasi dua dimensi bagi para pelajar lainnya ataupun orang awam yang tertarik untuk belajar.

1.5.2. Untuk Masyarakat

Proyek ini menyampaikan bagaimana keadaan masyarakat yang mengalami kematian oleh kemiskinan.

