BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Gambaran umum masyarakat Indonesia adalah masayarakat yang majemuk atau pluralistis. Kemajekmukan masyarakat dapat dilihat dari segi horizontal seperti perbedaan etnis, bahasa daerah, agama dan geografis maupun dari segi vertikal, seperti perbedaan tingkat pendidikan, ekonomi, dan tingkat sosial budaya (Usman Pelly & Asih Menanti, 1994: 13).

Sebagai sebuah bangsa yang majemuk, Indonesia rentan atas konflik-konflik yang dapat dimunculkan karena adanya keragaman dalam masyarakatnya. Setelah lebih dari 65 tahun merdeka sepertinya semboyan "Bhineka Tunggal Ika" belum dimaknai secara utuh, sebagaimana yang dinyatakan oleh Manneke Budiman, kemajemukan budaya di Indonesia masih menjadi sebuah kendala daripada aset dalam proses *nation-building* (Manneke Budiman, 2003:158). Jika perbedaan dalam kemajemukan ini tidak dapat dikelola dengan baik, maka akan muncul prasangka yang akan menjadi bibit konflik sosial.

Prasangka adalah dugaan-dugaan yang memiliki nilai positif atau negatif terhadap suatu objek, tetapi biasanya lebih bersifat negatif. Prasangka mengandung unsur emosi yaitu, suka atau tidak suka dan pengambilan keputusan yang tergesa-gesa, tanpa diawali dengan pertimbangan yang cermat.

Dan melihat keadaan itu, penulis ingin menyampaikan pesan moral mengenai prasangka sosial dalam kemasan yang menarik dan tanpa menggurui yaitu dalam bentuk film animasi pendek 3D. Penulis berharap film ini dapat menghibur dan diterima baik oleh masyarakat.

1.2 Ruang Lingkup

Penulis membatasi lingkup proyek tugas akhir ini dengan menggunakan pendekatan prinsip animasi yang dibuat dalam bentuk visual *full* 3D pada proses perancangan film animasi pendek ini.