



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, 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

Perkembangan teknologi yang begitu pesat di abad-21 ini mendukung kemajuan media informasi. Saat ini, orang tidak cukup tertarik apabila sebuah informasi hanya disajikan menggunakan satu modalitas, seperti visual saja atau hanya menampilkan audio saja. Informasi akan lebih mudah ditangkap apabila menggunakan semua modalitas yang ada, antara lain gabungan antara audio dan visual. Penggabungan keduanya dapat terlihat jelas dalam media film animasi, yang menggunakan gambar-gambar menarik disertai dengan suara latar yang mendukung terbangunnya suasana yang ingin disampaikan oleh film tersebut.

Animasi dapat digunakan untuk menyampaikan berbagai informasi. Dalam animasi 2D *The Dream*, informasi yang hendak disampaikan adalah informasi mengenai seseorang yang menyakiti dirinya sendiri. Peneliti memilih tema ini karena fenomena menyakiti diri sendiri semakin marak terjadi. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Lloyd-Richardson, Perrine, Dierker, & Kelley (2007) kepada 633 remaja di Amerika Serikat menunjukkan bahwa 293 remaja dalam kurun waktu beberapa tahun seringkali menggigit diri, menyayat dirinya, memukul diri sendiri, dan membakar kulit. Remaja-remaja tersebut rata-rata melakukan dua belas kali usaha menyakiti dirinya sendiri dalam dua belas bulan terakhir. Alasan paling umum untuk remaja menyakiti dirinya sendiri adalah

mencoba untuk mendapatkan reaksi dari seseorang, untuk mendapatkan kontrol dari situasi, dan untuk menghentikan perasaan buruk. Perilaku menyakiti diri sendiri sangatlah berbahaya karena orang yang menyakiti dirinya sendiri sangat mungkin untuk melakukan percobaan bunuh diri atau bahkan berhasil bunuh diri. Oleh sebab itu, animasi ini dibuat agar menyadarkan orang-orang disekitar untuk lebih memperhatikan orang-orang yang menyakiti dirinya sendiri agar dapat membantu mereka keluar dari situasi tersebut.

Agar animasi *The Dream* dapat menggambarkan betapa menyeramkan dan membahayakannya perilaku menyakiti diri sendiri, maka *environment* adalah bagian yang tidak dipisahkan dari film ini. Pratista (2008) mendefinisikan *environment* sebagai seluruh objek yang berada di depan kamera (hlm. 2). Beliau menambahkan istilah *environment* dipakai oleh orang Prancis yang berarti menempatkan segala sesuatu di dalam *scene* (hlm. 61).

Scene digunakan untuk memperkuat cerita dan karakter. Dalam sebuah film animasi *scene* dapat menceritakan tempat terjadinya kejadian, situasi yang dialami karakter, dan waktu terjadinya kejadian tersebut. Dengan adanya *setting* atau *scene*, karakter mendapat ruang gerak untuk berinteraksi dengan objek yang ada di sekeliling tokoh.

Dalam animasi 2D *The Dream* menggunakan dua buah *scene*, yang pertama *scene* di dalam hutan cemara dan yang ke dua *scene* di dalam ruangan isolasi. Kedua *scene* ini menggunakan komposisi warna-warna

gelap agar dapat membangun suasana mencekam dan menunjukkan betapa depresifnya tokoh yang sedang menyakiti dirinya sendiri.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana mengaplikasikan *environment* dalam film animasi *thriller* 2D *The Dream*?

1.3 Batasan Masalah

Environment yang dibuat berupa *outdoor*, *indoor*, *transisi*, dan *portal*. *Environment outdoor* berupa hutan pinus dan *Indoor* berupa ruang kosong, scene transisi untuk masuk ke dunia *indoor*, dan *portal* berbentuk wajik.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Tugas akhir ini bertujuan untuk:

- Menghasilkan *environment* dapat diaplikasikan ke dalam film 2D Animasi “The Dream”.
- Menghasilkan *environment* yang dapat memperkuat style *thriller* dalam film 2D Animasi “The Dream”.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Manfaat bagi penulis:

- Menghasilkan *environment thriller* yang dapat diaplikasikan ke dalam Film Animasi 2D “The Dream”.
- Mengetahui studi mengenai pembuatan *environment* dalam film animasi.
- Mempelajari penulisan ilmiah secara sistematis.

Manfaat bagi pembaca:

- Tugas akhir ini bisa menjadi referensi bagi pembaca untuk membuat *layout* di dalam film atau tugas akhir dengan topik yang serupa.
- Membuka wawasan pembaca untuk proses pembuatan *enviroment* dalam film animasi.

Maanfaat bagi universitas:

- Memberi motivasi bagi akdemisi untuk mengambil topik tentang pembuatan *layout* dalam film yang akan dibuat.

The logo of Universitas Muhammadiyah Negeri (UMMN) is displayed in a large, light blue, sans-serif font. It consists of the letters 'U', 'M', and 'N' stacked vertically.