



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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

Konten viral dalam dunia maya bukanlah hal yang asing terutama media sosial Indonesia. Kemajuan dan keterjangkauan teknologi sampai ke pelosok Indonesia membuat informasi dan jaringan sosial mudah didapat dan disebar. Informasi yang menarik dan disukai oleh masyarakat kemudian menyebar dengan cepat, sehingga menjadi perbincangan publik. Informasi ini kemudian diteruskan dan dibahas oleh publik sehingga sering disebut menjadi konten viral, sebuah informasi yang banyak dibicarakan di media sosial, tatap muka, bahkan dibahas di acara televisi.

Paradigma *Bad news is a good news* kemudian menjadi relevan ketika konten viral memiliki ikatan emosional dengan masyarakat. Masyarakat terdorong untuk berkomentar entah baik atau buruk. Konten yang mudah menyebar seperti virus menjadi suatu fenomena menarik apabila dilihat dari sudut pandang yang berbeda.

Sudut pandang yang dimaksud adalah sudut pandang seseorang yang sedang viral, sudut pandang netral untuk melihat fenomena ini, dan sudut pandang yang mewakili masyarakat. Beberapa sudut pandang melihat fenomena viral ini menjadi tepat apabila disampaikan melalui acara *talk show*, sebuah acara yang menghadirkan bintang tamu yang sedang viral sehingga penonton dapat melihat konten apa yang sedang viral, latar belakang, sikap bintang tamu menyikapinya,

serta melihat masyarakat menanggapi fenomena viral tersebut. Fenomena viral yang dikemas menjadi acara tv *talk show* ini menarik untuk dibuat menjadi cerita film, sebagai media informasi dan hiburan. Film yang akan dibuat pun merupakan film pendek dengan alasan nilai yang akan disampaikan cukup sederhana dan mengangkat satu fenomena yang tidak kompleks.

Film akan menggunakan teknik animasi untuk memperluas jangkauan umur penonton. Khalayak, kita tahu, menganggap animasi lebih menarik dan mudah ditangkap anak-anak ataupun kalangan masyarakat manapun. Teknik animasi 2D akan digunakan dalam film pendek ini agar tidak menggunakan banyak pergerakan kamera sampai 360 derajat. Teknik animasi 2D juga diharapkan dapat memperlihatkan bahasa visual yang lebih realistis yang dapat dilakukan oleh teknik 3D.

Penulis, bersama tim, berupaya mewujudkan film pendek animasi 2D yang dikemas sepadat dan sesingkat mungkin, yang dipengaruhi oleh beberapa aspek, salah satunya adalah set dan properti yang bertujuan untuk mempercepat informasi yang diterima penonton. Kunci dari persepsi penonton terhadap acara *talk show* adalah adanya set panggung di dalam studio televisi, di mana para tokoh akan diundang untuk duduk bersama dan berbincang-bincang untuk membahas sebuah topik. Rancangan desain panggung stasiun TV untuk acara *talk show* menjadi titik perhatian yang akan dilihat oleh penonton dalam film pendek animasi ini. Panggung di studio TV membutuhkan rancangan yang sesuai dengan konsep acara *talk show* dan berdasarkan waktu yang relevan sesuai konsep cerita.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis meneliti dan merancang set dan properti panggung *talk show* pada film pendek animasi 2D *Kepo Maksimal*.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka penulis menyimpulkan rumusan masalah pada laporan tugas akhir ini adalah:

Bagaimana merancang set dan properti panggung *talk show* pada film pendek animasi 2D *Kepo Maksimal*?

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka penulis membatasi pembahasan pada:

1. Perancangan 1 *environment* utama yaitu panggung *talk show* studio TV berdasarkan karakteristik tokoh pembawa acara, Daniel Putra.
2. Tata letak properti panggung *talk show*, bentuk, warna dan *style* visual yang diterapkan.

1.4. Tujuan Skripsi

Tugas akhir ini memiliki tujuan untuk merancang 1 *environment* utama yaitu panggung *talk show* yang meliputi tata letak property, bentuk, warna dan *style* berdasarkan karakter *host* Daniel Putra pada film pendek animasi 2D *Kepo Maksimal*.

1.5. Manfaat Skripsi

Penulisan tugas akhir ini memiliki manfaat sebagai berikut:

1. Bagi Penulis

Tugas akhir ini bermanfaat bagi penulis untuk menerapkan teori-teori yang didapat selama perkuliahan mata kuliah terkait. Tugas akhir ini juga menjadi kesempatan bagi penulis untuk dapat menerapkan teori dan mengembangkannya sesuai dengan konsep cerita. Tugas akhir ini bermanfaat pula untuk menambah pengetahuan dan pengalaman penulis akan proses berpikir yang dibutuhkan dalam mendesain *environment*.

2. Bagi orang lain

Menambah pengetahuan pembaca akan proses mendesain yang sesuai dengan konsep cerita. Tugas akhir ini juga bermanfaat sebagai referensi untuk karya ilmiah lain yang terkait.

3. Bagi Universitas

Tugas akhir ini dapat digunakan untuk menjadi tolok ukur hasil penerapan teori oleh penulis yang diberikan universitas. Selain itu tugas akhir ini juga bermanfaat untuk memperkaya koleksi karya ilmiah dan karya film pendek animasi 2D yang dapat digunakan sebagai rujukan akademis atau sebagai referensi untuk karya terkait selanjutnya