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.

Perpustakaan Univeristas Multimedia Nusantara

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Kata *game* sudah tidak asing lagi dalam masyarakat. Hal ini dikarenakan *game* telah digunakan oleh masyarakat dunia. Berdasarkan data yang didapatkan dari Big Fish *Game*s, terdapat 1,2 miliar pemain *game* di seluruh dunia. Jumlah pemain *game* di Amerika sendiri mencapai 308 juta orang sedangkan di Eropa dan Afrika mencapai 446 juta orang. Selain itu, jumlah pemain *game* yang paling banyak terdapat di Asia, yaitu mencapai 477 juta orang. Perkembangan *game* di Asia dapat berkembang dengan pesat karena adanya ketertarikan masyarakat dan pasar yang besar, khususnya di negara India dan Indonesia (Wijman, 2018). Di Indonesia sendiri dengan data yang didapatkan dari NewZoo (2017), pemain *game* sudah mencapai 43,7 juta orang yang didominasi oleh pemain laki-laki dengan umur sekitar 21-35 tahun.

Selain itu, *game* semakin diminati masyarakat dunia dengan adanya perkembangan teknologi yang semakin canggih. Dengan teknologi yang canggih tersebut, pemain *game* dapat merasakan sensasi yang berbeda dengan bermain *game* biasa. Hal ini dikarenakan pemain *game* bisa seakan-akan berada di dalam *game* tersebut dan dapat berinteraksi langsung dengan objek yang ada di dalam *game.* Dengan begitu, adanya kecanggihan teknologi *game* seakan membuat dunia lain (dunia *game)* ada di samping dunia nyata.

Ada juga *game* yang diyakini dapat menghilangkan stress, menyembuhkan Alzheimer dan ADHD, mengatur fungsi kognotif dan motorik, serta bermanfaat untuk kesehatan otak. Namun, bermain *game* yang berlebihan dapat menyebabkan kecanduan (Wisnubrata, 2018). Menurut Wisnubrata (seperti yang dikutip oleh Badan Kesehatan Dunia atau WHO), kecanduan bermain *game* sudah dianggap sebagai gangguan mental atau bisa disebut juga dengan *gaming disorder* (GD). Dengan adanya sisi negatif tersebut, penulis memilih cerita mengenai kecanduan *game* yang marak terjadi pada orang-orang, khususnya pemain *game*. Hal ini bertujuan agar pemain *game* dapat menyadari bahwa mereka harus bijak dan seimbang bermain *game* dalam kesehariannya. Tentunya untuk menyampaikan tujuan tersebut, berbagai cara dapat dilakukan. Salah satunya adalah melalui media film.

Teknologi canggih pada *game* pun telah banyak diangkat menjadi cerita film, salah satu contohnya adalah TV Series, "Black Mirror". Di dalam film tersebut, terdapat penggunaan warna yang bisa mewakili dunia *game* dan juga dunia nyatanya. Selain itu, penggunaan warna bisa juga mendukung suasana yang ingin disampaikan. Melalui penggambaran suasana tersebut, penonton tidak hanya dapat memahami makna tapi pesan cerita pun dapat disampaikan dengan baik. Oleh karena itu, penulis akan lebih berfokus pada pembahasan tata warna / *color mood* dalam film pendek animasinya.

Film pendek animasi penulis sendiri akan menggunakan teknik 2D. Hal ini dikarenakan film pendek animasi dapat menciptakan sesuatu yang tidak ada menjadi ada (dalam kasus penulis, adanya dunia *game* dan makhluk *zombie* di

sebuah gedung laboratorium yang sudah kosong). Selain itu, dengan penggunaan teknik 2D, penulis dapat menciptakan keunikannya sendiri. Salah satu keunikan yang akan ditunjukkan dalam film animasi "Back to Life" ini adalah adanya penggunaan *hand-drawn style* yang akan lebih banyak membutuhkan tekstur dan warna.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dibahas di atas, penulis menyimpulkan rumusan masalah, sebagai berikut:

Bagaimana merancang *color mood* untuk mendukung suasana dunia *game* dan dunia nyata pada film pendek animasi 2D "Back to Life"?

1.3. Batasan Masalah

Dari rumusan masalah di atas, penulis mengambil batasan masalah, sebagai berikut:

1. *Color mood* pada *scene 19 shot 3* : suasana menegangkan di mana tokoh avatar Ben (Haley Wang, dalam dunia *game)* sedang berhadapan dengan tokoh *Zombie* Giant yang sangat kuat.
2. *Color mood* pada *scene 20 shot 1* : suasana menegangkan di mana tokoh Ben sedang bermain *game* di kamarnya pada malam hari dan juga terdapat ibunya yang sedang berdiri di sebelahnya.
3. Membahas lebih dalam mengenai perbandingan penggunaan skema, makna, dan emosi warna pada suasana dunia nyata dengan suasana dunia *game*.

Penulis memilih *shot-shot* di atas karena suasana menegangkan tersebut dapat mewakili suasana masing-masing dunia, yaitu dunia *game* dan dunia nyata. Selain itu, suasana menegangkan ini merupakan suasana dominan yang ditunjukkan pada film pendek animasi 2D "Back to Life".

1.4. Tujuan Skripsi

Tujuan skripsi ini adalah untuk merancang *color mood* untuk mendukung suasana menegangkan dalam dunia *game* dan dunia nyata pada *scene 19 shot 3* dan *scene 20 shot 1* pada film pendek animasi 2D "Back to Life".

1.5. Manfaat Skripsi

Manfaat yang didapatkan dari skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Penulis

   Manfaat skripsi ini bagi penulis adalah agar penulis dapat merancang *color mood* untuk mendukung suasana dunia *game* dan dunia nyata pada film pendek animasi 2D "Back to Life" dan merupakan syarat kelulusan S1 fakultas seni dan desain jurusan animasi Universitas Multimedia Nusantara.

2. Bagi Orang Lain

   Manfaat skripsi ini bagi orang lain adalah agar orang lain dapat mengetahui rancangan *color mood* seperti apa yang dapat diterapkan untuk mendukung suasana menegangkan dalam dua dunia yang berbeda.

3. Bagi Universitas

Manfaat skripsi ini bagi universitas adalah sebagai rujukan akademis dalam perancangan sejenis.