



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

Setiap orang pasti memerlukan sebuah hiburan atau rekreasi untuk dirinya sendiri. Salah satu hal yang paling sering dilakukan untuk menghibur diri seperti bersenang-senang, menghilangkan stress dan mengisi waktu luang adalah dengan bermain *game*. Menurut penjelasan *World Health Organization* (WHO), orang-orang harus waspada terhadap waktu yang mereka luangkan untuk bermain *game* karena itu adalah sebuah penyakit *gaming disorder* dan sudah resmi masuk dalam daftar *International Statistical Classification of Diseases and Related Health Problems* (ICD). Fenomena ini termasuk dalam daftar penyakit ICD-11 dikarenakan tidak terkontrolnya dalam bermain *game* seperti dalam sisi durasi, frekuensi, intensitas, dan sejenisnya. Hal ini menyebabkan banyak masalah seperti kelalaian tanggung jawab, pengangguran, perilaku kekerasan, dan bahkan penyakit fisik lainnya. Kenyamanan dari rekreasi atau hiburan ini menjadi hal yang perlu diperhatikan dan dikontrol agar tidak menjadi kecanduan, melupakan waktu dan mengganggu kesehatan (Grace, 2018).

Menurut penelitian Nielsen (2018), perkembangan *game* di Amerika sudah sampai membuat teknologi baru yang bernama *Virtual Reality / Augmented Reality*. Teknologi tersebut dapat membuat pengalaman bermain seseorang menjadi terasa seakan-akan nyata. Oleh karena itu, dunia *game* atau biasa disebut dengan “dunia virtual” adalah salah satu hal yang dapat divisualisasikan dalam

medium animasi. Dalam medium animasi, sebuah realitas dapat diimajinatifkan dengan bentuk dan teknis pembuatan animasi (Kurnia, 2017). Beberapa visualisasi seperti gambar distorsi dan konsep dunia virtual dapat diimajinasikan dan divisualisasikan dalam pembuatan film animasi. Film pendek animasi diproduksi dalam teknik 2D karena teknik ini dapat menampilkan sebuah dunia virtual yang lebih imajinatif, *style* visual *hand-drawn* dan berfokus pada makna cerita singkat yang ingin disampaikan. Dengan menggunakan teknik 2D, penulis bisa mendapatkan komposisi yang diinginkan di mana kamera asli biasa tidak dapat melakukannya dan dapat membuat efek visual seperti *glitch*, hologram, dan sejenisnya.

Untuk menyampaikan sebuah konflik cerita dalam sebuah *frame* animasi 2D, sebuah animasi harus memiliki *shot* yang memiliki unsur *storytelling*. Jika sebuah cerita hanya dalam bentuk sebuah tulisan, maka cerita itu akan dapat menjadi membosankan. Jika sebuah gambar berhasil menceritakan sebuah cerita, itu adalah hal yang dapat menguatkan fungsi dari cerita tersebut dan juga “menjual” (Olivares, 2015). Menurut Syah (2018), Sebuah cerita tidak akan memikat penonton jika tidak memiliki sebuah konflik. Konflik tersebut adalah hal utama yang dapat menjadi penghambat tujuan tokoh dan membuat ceritanya menjadi lebih menarik dan memikat. Dengan merancang *shot* yang memvisualkan konflik, dapat menunjukkan pengalaman mendalam dalam dunia virtual yang dapat membuat seseorang merasakan konflik dalam dunia virtual tersebut seakan-akan nyata.

Permasalahan kecanduan bermain *game* dalam dunia virtual yang *relatable* dengan masyarakat era digital saat ini akan dipakai konsepnya dalam sebuah film pendek animasi 2D naratif. Penulis percaya dengan pembahasan topik *shot* yang menjadi salah satu cara dalam memvisualkan konflik pada animasi “Back to Life” dapat dengan kreatif membuat animasi tersebut lebih bermakna, unik dan tersampaikan ke penonton. Penulis akan merancang *shot* untuk memvisualkan konflik pada film pendek animasi yang berjudul “Back to Life” sebagai tugas akhir.

1.2. Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang dapat disimpulkan berdasarkan dari latar belakang di atas adalah bagaimana merancang *shot* untuk memvisualkan konflik pada film pendek animasi 2D “Back to Life”?

1.3. Batasan Masalah

Dari rumusan masalah dapat diambil batas masalah sebagai berikut:

1. Membahas perbandingan *sequence of shot* pada *scene 6 shot 7* sampai *shot 10* dengan *scene 19 shot 3*, *scene 23 shot 1* sampai *shot 2*: tokoh dunia *game* sedang bertarung melawan *zombie* kecil, Tiny, dengan bertarung melawan *zombie* besar, Giant.
2. Membahas teknik kamera seperti tipe *shot*, *angle* kamera, gerakan kamera, lensa dan komposisi.
3. Membahas konflik berdasarkan perbedaan ukuran tubuh.

1.4. Tujuan Skripsi

Tujuan dari skripsi ini adalah untuk merancang *shot* untuk memvisualkan konflik pertarungan berdasarkan ukuran *zombie* pada film pendek animasi 2D “Back to Life” *scene 6 shot 7* sampai *shot 10* dengan *scene 19 shot 3*, *scene 23 shot 1* sampai *shot 2*.

1.5. Manfaat Skripsi

Manfaat dari skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Penulis

Manfaat skripsi ini bagi penulis adalah agar penulis dapat merancang *shot* untuk memvisualkan konflik 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 *shot* seperti apa yang dapat diterapkan untuk memvisualkan konflik.

3. Bagi Universitas

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