

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi pada masa sekarang mengarah kepada perubahan yang dapat membantu manusia dalam kesehariannya misalkan dalam bidang pelayanan, kebersihan, kesehatan, keamanan, dan sebagainya (Huston, 2013). Sistem otomatisasi dalam pekerjaan manusia juga membuka potensi baru akan ilmu pengetahuan yang dapat dikembangkan lagi untuk mendapatkan temuan - temuan baru. Menurutnya, sistem ini hadir di masyarakat karena beberapa hal, seperti karena faktor keterbatasan fisik manusia, atau karena kurangnya tenaga kerja yang ahli. Indonesia merupakan salah satu negara yang bergantung dengan teknologi modern, meskipun perkembangan teknologi di Indonesia masih kalah dibandingkan dengan negara lainnya. Sebagai negara berkembang yang memiliki jumlah masyarakat yang banyak, mayoritas jenis pekerjaan di Indonesia dikhawatirkan akan diotomatisasi sehingga jumlah pengangguran meningkat (Mikhnaf, 2019).

Sebagian besar gambaran sistem otomatisasi yang bersifat futuristik ini banyak digunakan dalam efek visual pada film untuk menambah kesan realita atas masa depan. Ketika narasi yang ada di dalam film tersebut menjadi kompleks, sifat tokoh yang ada pada film tersebut ikut menjadi kompleks sesuai tipe pola dasar tokoh, terutama tokoh – tokoh yang mendukung atau tokoh – tokoh yang menghalangi tokoh utama untuk mencapai tujuannya (Voytilla, 1999). Film “*Machine Hearts*” merupakan film yang menggunakan elemen efek visual pada adegannya karena

konsepnya yang futuristik. Robot – robot yang sudah beredar dirancang demi kemudahan dan kenyamanan hidup manusia yang membelinya dengan berbagai fitur yang sesuai dengan ciri khas pekerjaan robot tersebut. Robot dan tokoh manusia pada film ini akan mempengaruhi sifat dan perilaku satu sama lain dalam pengembangan cerita. Karenanya, perancangan tokoh robot ini akan mempertegas gambaran *archetype* yang membantu elemen naratif.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana perancangan tokoh robot dalam film animasi *hybrid* “*Machine Hearts*”?

1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Perancangan tokoh robot NALA yang berfungsi sebagai robot domestik rumah tangga.
2. Perancangan tokoh robot DARPA MED yang bekerja di toko obat.
3. Penerapan *Three Dimensional Character* pada robot yang difokuskan pada *archetype*, bentuk dasar, dan warna.

1.4. Tujuan Skripsi

Tujuan penulisan skripsi ini adalah untuk merancang tokoh robot dalam film animasi *hybrid* “*Machine Hearts*” dengan mengaplikasikan konsep futuristik Indonesia yang ditunjukkan melalui bentuk, warna, serta gerak tokoh tersebut.

1.5. Manfaat Skripsi

Manfaat penulisan skripsi ini antara lain:

1. Bagi penulis, penulisan ini diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan penulis dalam merancang tokoh robot untuk film serta mekanismenya.
2. Bagi masyarakat, hasil penulisan ini bermanfaat untuk menambah wawasan mengenai perancangan tokoh robot pada film.
3. Bagi universitas, hasil penulisan ini dapat digunakan sebagai rujukan akademis untuk karya tulis berikutnya mengenai perancangan tokoh robot dalam film animasi *hybrid*.