

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Teknologi bukanlah hal yang asing bagi manusia dan sudah berkembang erat dengannya sejak lama. Mulai dari berkembangnya peralatan bercocok tanam hingga elektronik, teknologi telah membantu manusia untuk menjadi semakin maju. Menurut Mogale (2017), perkembangan teknologi itu seolah-olah seperti cara berpikir atau cara melakukan kebiasaan sehari-hari yang berbeda dan jauh lebih cepat serta murah. Kehidupan manusia kemudian terdampaki oleh perkembangan teknologi dengan banyaknya kegiatan sehari-hari menjadi instan.

Penerapan teknologi yang serba instan dapat dilihat di lingkungan sekitar. Rouse (2016) mengatakan dengan adanya teknologi digital, hampir semua perangkat elektronik dapat diintegrasikan satu dengan yang lain tanpa melibatkan kegiatan manusia di dalamnya, sehingga mempercepat proses berkegiatan sehari-hari. Hal ini juga dikenal dengan istilah *internet of things* di mana setiap perangkat elektronik terhubung secara langsung. Semakin lama, penerapan *internet of things* juga semakin meluas ke berbagai aspek kehidupan. Novoseltseva (2018) memberikan contoh dengan adanya mobil tak berawak, automasi rumah, dan kecerdasan buatan, sebagai hasil dari perkembangan *internet of things*. Ia juga menambahkan bahwa hal-hal tersebut akan menjadi lumrah dalam 30 tahun yang mendatang.

Film yang menggambarkan automasi dengan baik adalah “*Ex Machina*” (2014). Film ini lebih memfokuskan pada penerapan kecerdasan buatan di dalam rumah dan terlihat bagaimana mempengaruhi cara tokoh dalam film beraktivitas. Film ini juga merupakan contoh yang baik untuk *internet of things* dapat berkembang menjadi seperti apa. Film ini berhasil menggambarkan dunia yang di luar realita kita melalui medium *hybrid live-action animation*. Adanya perpaduan unsur animasi dan *live-action* yang tepat merupakan kunci dari keberhasilan medium *hybrid live-action animation*. Jika terlalu mengandalkan unsur animasi, maka unsur *live-action* yang ada akan terlihat ‘belang’ dan akan mengganggu pengalaman menonton film. Seperti di dalam bukunya, Dinur (2017) menjelaskan bahwa efek visual seperti animasi di dalam film adalah seperti trik sulap; sulap hanya akan berhasil ketika triknya tersembunyi. Oleh sebab itu, film “*Machine Hearts*” juga akan menggunakan medium *hybrid live-action* demi menciptakan efek yang serupa.

Medium saja tidak cukup dalam menggambarkan dunia di dalam film “*Machine Hearts*”. Perlu ada unsur-unsur tertentu yang dimasukkan ke dalam film ini untuk membangun dunia di dalam film. Latar film “*Machine Hearts*” akan bertempat di Jakarta pada tahun 2065 dan masyarakat di dalam film sudah nyaman dengan perkembangan yang ada akibat dari *internet of things*. Oleh sebab itu desain *environment* dalam film ini akan menerapkan konsep futuristik untuk memberikan gambaran kota Jakarta di masa depan. Pada akhirnya, penerapan konsep futuristik

di dalam film akan memperlihatkan Jakarta yang sudah jauh lebih canggih, tetapi masih memiliki budaya-budaya lokal yang membuat Jakarta khas.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana cara menerapkan konsep futuristik pada perancangan *environment* toko obat elektronik dan toko servis robot di dalam *teaser* film animasi *hybrid* “*Machine Hearts*”?

1.3. Batasan Masalah

Karya tulis ini akan memiliki batasan-batasan sebagai berikut:

1. Desain *environment* yang dibahas akan difokuskan pada toko obat elektronik dan toko servis robot di tahun 2065, yang terdapat di dalam *teaser* film *Machine Hearts*.
2. Penerapan konsep futuristik akan difokuskan pada *layout* interior yang fungsional dan *mise en scene* secara ruang dan *props* dari *environment* toko obat elektronik dan toko servis robot.

1.4. Tujuan Skripsi

Tujuan dari penulisan skripsi adalah untuk mengetahui cara menerapkan desain futuristik pada *environment* toko obat elektronik dan toko servis robot di dalam *teaser* film *hybrid live-action animation* “*Machine Hearts*.”

1.5. Manfaat Skripsi

Adapun manfaat dari skripsi ini adalah:

1. Bagi Penulis

Dari hasil karya tulis ini, manfaat yang didapatkan untuk yang menulisnya adalah agar dapat menerapkan teori-teori yang selama ini sudah didapatkan selama masa perkuliahan, khususnya dalam menciptakan dunia futuristik dengan medium *hybrid animation live-action*.

2. Bagi Masyarakat

Masyarakat dapat mengerti proses perancangan environment futuristik dalam suatu film dari segi *live-action*, maupun animasi.

3. Bagi Universitas

Agar bisa menjadi karya tulis rujukan untuk mahasiswa yang ingin merancang *environment* karya *hybrid live-action animation* atau karya bergenre *sci-fi*.