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 II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Hybrid Animation.

O'Hailey (2012) menjelaskan bahwa animasi hybrid merupakan gabungan dari animasi 2D dan 3D, mereka kedua bisa digunakan secara mandiri. Animasi *hybrid* pertama kali muncul pada film animasi *Disney's The Black Cauldron,* dengan merender *environment* secara 3D dan tokoh secara 2D. Sejak animasi tersebut muncul, banyak artis yang menggunakan cara tersebut untuk membuat film. tetapi seorang seniman harus mempertahikan beberapa dalam pemilihan suatu medium, yaitu:

2.1.1. *Visual Target*

Menurut O'Hailey (2012) target visual atau gaya visual film mempunyai peran yang cukup besar dalam menentukan jenis media yang akan dipilih. Kemampuan untuk menghasilkan model manusia dan bulu hewan pada *software* tiga dimensi (3D) seperti: max, maya dan blender menjadi faktor utama mengapa *software* tiga dimensi (3D) lebih dipilih ketimbang tradisional.

2.1.2. *Line Mileage*

Menurut O'Hailey (2012) *"Line Mileage"* adalah berapa banyak garis yang digambar jika seorang artis harus memilih Teknik tradisional. Jika seorang artis mengambil metode tradisional dan sudah selesai menganimasikan animasinya. Yang harus diperhatikan adalah jarak tempuh dari sebuah garis dengan menyederhanakan tokoh untuk meminimalisir jarak tempuh dari garis tersebut.

Sebagai contoh, dalam film *Disney's Mulan*, jika pada bagian orang banyak atau *crowd* dianimasikan secara tradisional maka akan banyak sekali jumlah *line mileage*, untuk mengurangi hal tersebut, pada bagian *crowd* dibuat pada tiga dimensi (3D) dan dirender secara dua dimensi (2D) untuk mencocokan visualnya.

2.1.3. *Complexity*

Tiga dimensi (3D) telah berhasil digunakan untuk menganimasi elemen-elemen kompleks yang sulit dianimasikan secara *believably* pada metode tradisional. Objek yang ditampilkan secara perspektif atau memiliki tekstur dan detail yang rumit dapat menjadi terdistorsi saat digambar dalam dua dimensi (2D). sebagai contoh dalam film *Disney's Brother Bear*, tanduk dari rusa tersebut terbukti sulit untuk digambar secara perspektif. (O'Hailey, 2012)

2.1.4. *Team Skills*

Dalam mengerjakan suatu produksi baik itu dua dimensi maupun tiga dimensi pasti dikerjakan secara tim, namun kenyataannya, dalam sebuah tim pasti ada orang-orang yang tidak cocok dengan medium animasi yang dipilih. Jika dalam produksi tidak memiliki jadwal untuk melakukan pelatihan terhadap medium yang berbeda tersebut, hal ini akan membuat proses produksi menjadi terhambat, hal ini dapat dirasakan oleh siswa yang masih belajar. Seringkali mereka dihadapi dengan proyek yang mempunyai tenggat waktu yang ketat dan mereka akan memilih medium yang mereka sukai, daripada harus bereksperimen dengan media baru. (O'Hailey, 2012)

2.1.5. *Physical Assets and Budget*

O'Hailey (2012) menjelaskan, memiliki atau tidak memiliki anggaran untuk membeli aset fisik yang anda butuhkan untuk suatu media tentu akan mempengaruhi keputusan produksi anda. Setiap media mempunyai biaya aset yang berbeda, jika dibandingkan, berkurangnya biaya *software* animasi membuat perangkat tersebut lebih mudah diakses oleh orang banyak, tetapi untuk studio tiga dimensi (3D) diperlukan biaya yang lebih besar untuk perawatan. Biaya yang rendah pada animasi *stop motion* hampir sama dengan biaya animasi dua dimensi (2D), karena mereka dapaet membuat sendiri aset menggunakan barang disekitar mereka. Jadi sebuah *budget* akan berpengaruh terhadap sebuah projek.

Cara pembuatan assetnya memiliki perbedaan, pada saat pembuatan, asset 2D hanya terdapat pada medium dua dimensi, alat yang diperlukan dalam pembuatan hanya pensil dan kertas, dan untuk proses animasi terdapat dua artis, satu menggunakan pensil merah dan artis kedua melakukan proses *clean up* dikertas terpisah. Seiring dengan perkembangan zaman, proses pembuatan asset 2D bisa dilakukan dengan bantuan *software* seperti: *Photoshop, Flash* dan *Amino.*

Dalam proses pembuatan animasi 3D, medium yang tersedia hanya tiga dimensi, hal ini yang membedakan dengan dua dimensi, dalam medium dua dimensi hanya terdapat dua sumbu, yaitu sumbu X dan sumbu Y, tetapi dalam medium tiga dimensi terdapat satu sumbu tambahan, yaitu sumbu Z, jika X kesamping dan Y keatas. Maka sumbu Z kedepan atau kebelakang. Dalam proses pembuatan asset 3D kita dapat melihat secara *Live,* proses pembuatan ini hanya bisa dilakukan dengan bantuan *software* seperti: *XSI, Maya* dan *Max.* Ada lima

hal yang perlu dipertimbangkan dalam pemilihan medium, (O'Hailey, 2015, hlm.12)

2.2. Masalah Yang Sering Ditemukan Dalam *Hybrid Animation*

Menurut O'Hailey (2012) begitu sebuah keputusan sudah dibuat untuk menggunakan lebih dari satu media, lalu yang menjadi masalah, bagaimana menghasilkan shoot ketika menggunakan dua media yang berbeda, beberapa contoh yang dapat mengganggu *pipeline* ketika menggunakan dua media yang berbeda. Beberapa contoh permasalahan yang sering dihadapi, yaitu

2.2.1. *Style Matching*

Ketika proses previsualisasi, hal yang harus dilakukan yaitu experiment dengan menggunakan banyak *software,* metode gambar, pasca produksi serta penggabungan dari media yang berbeda dan untuk mendapatkan hasil yang maksimal dan semua proses itu harus didokumentasikan dengan baik karena bisa digunakan untuk melihat workflow dari seorang artis, render final dari konsep menjadi hasil akhir. Dan seringkali suatu *style* tidak cocok dengan yang lain dikarenakan teknologi yang tidak bisa mengimbangi karya tersebut, tetapi hanya dibutuhkan waktu setengah tahun untuk suatu teknologi.

2.2.2. *Registration*

Registrasi disini memiliki arti ketika satu objek bersentuhan dengan objek lain, sebagai contoh, ketika tokoh 2D Hogarth dalam film *Iron Giant* menaiki tangan sebuah robot 3D, pada zaman dahulu untuk objek 3D dan 2D menjadi satu sangat mustahil, Karena objek 3D harus diprint dan ditempel pada kertas. Proses ini sangat rawan karena printer mengeluarkan hasil yang tidak maksimal. Proses ini

bisa dilakukan tapi hasil yang dihasilkan tidak bisa sempurna dan cara yang bisa dilakukan yaitu animator 2D menggabungkannya pada *wobbly image.* Metode ini dipakai pada film animasi seperti *Lilo and Stich* dan *Mulan.*

2.2.3. *Frame Rate and Image Format*

Terkadang masalah seperti *frame rate* dan format gambar menjadi hal sepele yang sering diabaikan kebanyakan orang ketika menggabungkan dua media yang berbeda seperti 2D dan 3D dan menggunakan banyak aplikasi. Keputusan dalam *frame rate* harus disetuju bersama, sebagai contoh, ketika tokoh 2D digambar dengan pensil pada 24 *frame per second* dan dirender secara avi untuk dijadikan referensi, dan saat dibawa kedalam *software* 3D, animator 3D harus menyesuaikan settingan *software* sesuai dengan referensi avi yang telah dibuat sesuai dengan *pipeline*.

2.2.4. *Timing*

Ketika menggabungkan medium yang berbeda, *timing* setiap *frame* harus pas satu dengan yang lainnya. Cara yang paling mudah untuk melakukan ini yaitu dengan menggunakan *timing chart*, gambar ini dipakai untuk berkomunikasi dengan *inbetween* artis sehingga mereka mengetahui dimana mereka harus menggambar, pembuatan sebuah animasi bisa tidak menggunakan *timing chart*, akan tetapi akan memakan waktu yang lebih lama.

2.2.5. Image Sizes

Hal terakhir yang harus diperhatikan untuk *pipeline* 2D/3D adalah ukuran gambar yang dihasilkan, karena hasil pindaian, render, gambar yang digambar secara digital dan fotografi mungkin akan digabungkan. Untuk menggabungkan salah

satu dari mereka dengan tepat diperlukan *pixel ratio* dan resolusi gambar yang sama. Untuk mempermudah proses produksi, terdapat tiga resolusi yang sering dipakai, yaitu :

1. *Final res.* Ukuran ini digunakan untuk hasil asset yang telah dikomposit secara keseluruhan (1280x720, *image ratio* 1:77, *pixel ratio*: 1)
2. *Mid res.* Resolusi ini dipergunakan untuk pengecekan ulang pada suatu yang projek yang telah disetujui (960x540, *image ratio* 1:77, *pixel ratio* : 1)
3. *Low res.* Karena berukuran kecil, resolusi yang digunakan pada tahap awal sebuah projek animasi, karena dapat menghemat memory penyimpanan (512x288, *image ratio* 1:77, *pixel ratio*: 1)

2.3. 2D Animation

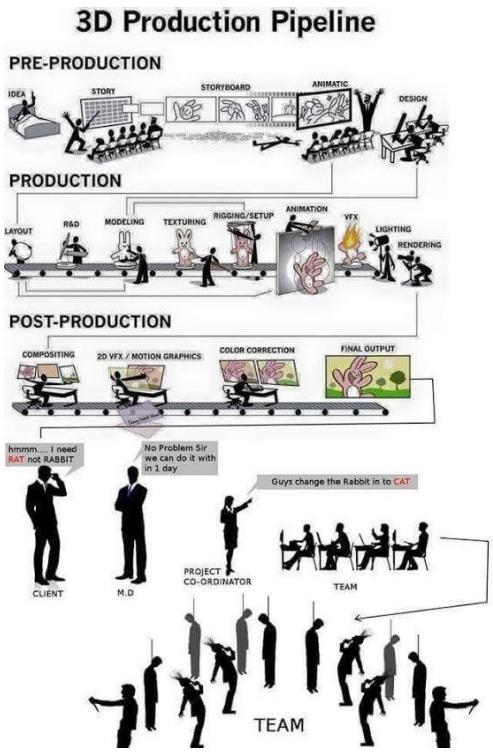
Thomas & Johnston (1995) menjelaskan bahwa proses menggambar sudah ada sejak 25.000 tahun lalu di sebuah goa di Barat Daya Eropa, yang diciptakan oleh manusia modern Eropa pertama atau yang lebih dikenal sebagai *Homo Sapiens.* Gambar tersebut adalah binatang yang ia buru, gambar tersebut digambarkan bukan hanya akurat tetapi juga memiliki kecantikan yang dikombinasikan dengan sugesti gerakan. Sebuah tokoh bergerak bisa pada bidang datar atau *flat.* Sejak saat itu banyak artis yang berusaha menciptakan karya dari *clay* dan pahatan. Hingga pada akhir 1800an, sebuah seni baru muncul bersamaan dengan berkembangnya kamera gambar bergerak, seni tersebut dinamakan, animasi. Dengan cara membuat gambar yang sekuensial dan gerakan yang berlanjut.

Williams (2001) menjelaskan bahwa proses menggambar sudah sejak 35.000 tahun yang lalu pada tembok di gua-gua hal tersebut bisa dilihat dari gambar binatang dengan empat pasang kaki. Dan juga pada tahun 1600 sebelum masehi seorang pharaoh mesir bernama Ramese II mendirikan kuil untuk para dewa, dimana kuil tersebut mempunyai 110 kolom, setiap kolom tersebut diberi gambar para dewa, dan secara progresif gambar tersebut merubah posisi menjadi pasukan berkuda. Peter Mark Roget (1824) menemukan *the vital principle* yang bernama "*the persistence of vision",* hokum ini mengatakan bahwa mata kita masih menyimpan sementara gambar yang kita lihat, jika hal ini tidak terjadi, maka mata tidak dapat melihat ilusi yang diciptakan oleh serangkaian gambar yang disusun secara berurutan. Hal ini juga berlaku untuk film, pada dasarnya sebuah film tidak bergerak melainkan gambar dalam jumlah yang banyak diproyeksikan secara berurut. Dengan cepat hukum Roget menghasilkan berbagai macam alat, seperti *Thaumatrope, Phenakistocope, The Wheel Of Life (1867), Praxinoscope (1877), The Flipper Book (1868).* Kehadiran dari *The Flipper Book* masih sering digunakan oleh *animator* klasik untuk membuat sebuah film sebelum dimasukan ke dalam *video* mapun film kamera.

2.4. 3D Animation

Menurut Beane (2012) animasi 3D adalah industri yang menggunakan *software* dan *hardware* komputer untuk jenis produksi apapun. Animasi 3D menjadi fokus utama di film, *video games,* dan animasi. Tiga dimensi dan Dua dimensi mempunyai beberapa persamaan. Dalam tahap produksi, animasi 3D dan 2D

mempunyai proses yang berbeda, animasi 3D diawali dengan *modelling* dari tokoh dan *environment*, setelah kedua itu selesai dilanjutkan dengan *rigging, texturing, animating.*



Gambar 2.1. 3D Pipeline
(sumber: https://id.pinterest.com/pin/291397038375331790/)

2.4.1. *Environment*

Menurut Cambridge Dictionary (2020) *environment* berarti kondisi dimana mahluk hidup tinggal, bekerja, atau menghabiskan waktu dan itu akan mempengaruhi tingkah laku serta perasaan dari mahluk hidup itu sendiri

Menurut Irawan dan Prabowo (2012), *environment* merupakan lingkungan tempat tinggal bagi yang mempunyai aspek penting bagi tokoh untuk bergerak, tampil, hidup dan berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Selain aspek diatas yang dapat membentuk emosi terhadap tokoh. Menurut Apriyadi Kusbiantoro

dalam Irawan dan Prabowo, selain aspek diatas, sebuah *environment* juga harus memiliki aspek penegasan yang seperti, lokasi, atmosfer, pembangunan *mood* dan waktu. White (2009) menjelaskan hal yang harus diperhatikan sebelum membuat animasi yaitu *Background and Layouts,* dalam animasi 2D sangat mustahil untuk membuat animasi tanpa mengetahui kemana elemen pendukung tersebut begerak. Tetapi sebelum memulai proses *layouting*, ada beberapa petunjuk untuk membuat *layout* yang baik, yaitu:

1. *Distance and Perspective*

   Suatu *scene* bisa dikatakan baik apabila mereka bisa menggambarkan perspektif dan jarak, dan harus memberikan informasi antara *foreground*, *middleground* dan juga *background*. Jika penerapan jarak dan perspektif dilakukan dengan baik pada sebuah shot, hal tersebut akan memberikan kedalaman yang jelas dan bisa diterapkan pada internal mau external *environment*

2. *Focus of Attention*

   Dalam sebuah *scene* animasi dibutuhkan fokus, karena itu jika kita merancang sebuah *layout* latar belakang, kita harus memastikan bahwa garis dan objek yang terdapat di latarbelakang bertemu pada satu titik dimana aksi utama ingin diperlihatkan.

3. *Silhouetted Action*

Ketika sebuah aksi dalam animasi akan dibuat, aksi tersebut harus terdapat pada *scene* dan siluet yang pas, yang bertujuan agar animasi yang tampil dalam *scene* tidak berantakan dan bisa menyampaikan aksi yang ingin disampaikan. Jika hal ini tidak dilakukan, akan menghilangkan efektivitas dan menghalangi efektivitas dari tokoh dalam suatu *scene*

4. *Process*

Dengan bantuan *golden rules*, pembuatan *layouts* dapat dibagi menjadi 2, yaitu: benda yang tidak bergerak (*background layouts)* dan benda yang bergerak (*animation layouts).* Setelah itu yang harus ditentukan adalah ukuran bidang, terdapat 3 jenis ukurang bidang yang sering digunakan, yaitu :10, 12 dan 16. Tetapi harus ada yang harus diinget karena tahap ini merupakan hasil sketsa kasar.

5. *Dividing the Layout*

Ketika proses dari sketsa kasar sudah final, barulah pembagian antara animasi dan latar belakang bisa dilakukan. Untuk bagian latar belakang, sketsa kasar ditumpuk dengan kertas baru dengan posisi sketsa pada bagian bawah, setelah itu digambar ulang pada kertas baru. Tapi terkadang beberapa *scene* dalam film animasi harus dikerjakan lebih untuk mendapatkan hasil yang diinginkan. Jika latar belakang sudah selesai, yang menjadi fokus terakhir adalah *animation layout* yang diikuti gerakan awal, tengah dan gerakan akhir.

6. *Pose Test Animatic*

Ketika latar dan tokoh sudah selesai dibuat, animatik yang telah selesai diawal harus di *shoot* ulang dengan versi *post test animatic*. Tujuan nya adalah untuk mendapatkan *timing* dan kontinuitas pada sebuah film animasi.

2.5. Perancangan *Environment*

LoBrutto (2012) menjelaskan bahwa ada tahapan sebelum memasuki tahap perancangan *environment*, seperti: *concept drawing, script breakdown, research dan plans.*

2.5.1. *Concept Drawing*

Tahap awal dari pembuatan desain sebuah *environment* adalah menggambar konsep untuk memperlihatkan ide visual serta untuk memahami dari sisi director, gambar bisa dibuat secara sederhana dengan pensil, atau spidol pada sebuah kertas.

2.5.2. *Script Breakdown*

Sebelum masuk ketahap produksi, proses *script breakdown* sangat diperlukan, karena untuk mengetahui isi cerita secara keseluruhan berserta tempat yang dipakai dalam film tersebut.

2.5.3. *Research*

Setelah informasi diperoleh dari *script breakdown*, selanjutnya melakukan observasi mengenai tempat tersebut untuk dijadikan referensi dalam film yang ingin dibuat, sehingga posisi dari objek dan visual tidak salah.

2.5.4. *Plans*

Sebuah *staging plan* digunakan menvisualisasikan sebuah set pada *environment* yang mencakup ruang dan dimensi, penataan tembok, lantai dan tangga, perabotan seperti meja dan kursi, set sebuah lantai, semua yang mencakup dimensi, radius lengkung suatu platform,

2.6. *Property*

LoBrutto (2002) menjelaskan bahwa setiap barang yang dipakai oleh aktor maupun aktris dalam sebuah film disebut sebagai *props* termasuk bolpoin, senjata, pemantik rokok, kacamata dan gelas wine. Semua barang tersebut dikumpulkan, didesain ataupun dibeli oleh *property master*, mereka adalah orang yang bertanggung jawab dalam penempatan dan menjaga selama proses pembuatan film, dan *property master* ini juga disupervisi oleh set desainer. Property dibantu oleh skrip akan merepresentasikan tokoh dalam sebuah film. Maka seorang *property master* harus membuat list akan barang yang dibutuhkan sesuai skrip. LoBrutto (2002) membagi dalam enam kategori, yaitu:

1. *Personal Props* merupakan barang dipakai secara langsung oleh aktor, seperti: kacamata, cincin, dompet.
2. *Non Practical Props* merupakan barang yang tidak diperlukan tetapi terlihat dikamera.
3. *Hand Props* merupakan properti yang digenggam oleh aktor, seperti : gelas wine, pemantik rokok, dan telefon genggam.
4. *Practical Props* merupakan barang yang beroperasi secara penuh saat dipakai.

5. *Any Props* merupakan barang yang dipakai atau dioperasikan secara tidak langsung oleh aktor.
6. *Key Props* merupakan barang yang sering dipakai dan diperlihatan kan film dan barang tersebut mempunyai pengganti/cadangan pada saat berlangsungnya produksi. Barang tersebut harus sama agar terjaganya kontinuitas.

2.7. Definisi Apartemen

Menurut Neufert (2000) pada bukunya yang berjudul "*Architect's Data"*, apartemen dapat didefinisikan sebagai sebuah bangunan bertingkat yang dipisahkan secara horizontal dan vertikal agar tersedia hunian yang bersifat pribadi dan juga dilengkapi dengan fasilitas yang telah ditentukan sesuai standar.

(Chiara dan Callender, 1980) juga berpendapat bahwa apartemen merupakan sebuah bangunan tempat tinggal yang bertingkat yang di dalamnya terdiri dari kamar tidur, kamar mandi, ruang dapur dan juga ruang keluarga yang berada pada satu lantai yang dipisahkan secara vertikal dan terbagi menjadi beberapa unit. Jadi, apartemen dapat diartikan sebagai sebuah tempat tinggal yang terdapat pada suatu bangunan bertingkat yang tiap bangunan tersebut memiliki beberapa unit kamar pada tiap lantainya. Dan fungsi apartemen untuk mendukung kegiatan sehari-hari penghuninya dengan cara berbagi fasilitas yang telah disediakan.

Menurut kompasiana, kelas menengah mempunyai arti yaitu, sebagai tolak ukur untuk mengelompokan masyarakat berdasarkan melalui besarnya uang yang dikeluarkan. Menurut situs tersebut, kelas menengah dapat mengeluarkan uang

sebesar $2-$4 dolar perharinya. Dan untuk kelas menengah keatas, mereka dapat mengeluarkan uang sebanyak $10-$20. Boston consulting group (bcg) membagi beberapa kategori terhadap Indonesia periode 2020-2021 sebagai berikut:

1. Kelompok elit dapat mengeluarkan uang bulanan lebih besar dari Rp. 7.500.000
2. Kelompok Makmur dapat mengeluarkan uang bulanan antara Rp. 5.000.000 sampai dengan Rp.7.500.000
3. Kelompok menengah atas dapat mengeluarkan uang bulanan antara Rp. 3.000.000 sampai dengan Rp.5.000.000
4. Kelompok menengah dapat mengeluarkan uang bulanan antara Rp. 2.000.000 sampai dengan Rp. 3.000.000
5. Kelompok menengah bawah dapat mengeluarkan uang bulanan antara antara Rp. 1.000.000 sampai dengan Rp 2.000.000
6. Kelompok tidak mampu dapat mengeluarkan uang bulanan lebih kecil dari Rp. 1.000.000

2.8. Hubungan *Environment* dengan Tokoh

(LoBrutto, 2012) menjelaskan bahwa sebuah tokoh dalam film hadir dalam konteks ruang, artinya sebuah tokoh bisa mengekspresikan kekuatan, penindasan, kebebasan, ketakutan, kegembiraan, paranoia dan emosi yang lainnya berdasarkan hubungan antara si tokoh dengan lingkungan sekitar. Tridimensional tokoh juga dipengaruhi oleh lingkungan sekitar sehingga perlu adanya *breakdown* yang dibuat oleh *screenwriter* dan fokus kepada aspek yang diterjemahkan secara visual, yaitu (hlm.30):

1. Berapa umur tokoh?
2. Apa etnis dan latar belakang tokoh?
3. Dimana kelas social tokoh?
4. Apa peran dalam tokoh?
5. Seperti apa pribadi tokoh?
6. Bagaimana bentuk fisik tokoh?

2.9. Definisi Kecanduan

(Yee, 2006) mendefiniskan kecanduan yang berarti terjadi kelekatan yang progresif dan berbahaya terhadap zat psikoaktif (alcohol, narkoba dan zat adiktif lainnya) atau perilaku (seks, kerja dan judi) kecanduan juga diartikan sebagai tindakan yang menghabiskan waktu yang cukup banyak dan tidak mampu mengontrol kegiatannya. Jika hal terserbut tidak dapat dikontrol, dapat menggangu kegiatan yang lain. Perilaku seperti termasuk kedalam perilaku tidak sehat dan dapat terlihat pada pemain *game online.* (Gaol, 2012) menjelaskan bahwa kecanduan *game online* adalah tindakan yang dilakukan secara berulang-ulang yang memberikan kepuasan tersendiri. Terdapat dua jenis kecanduan terhadap *game online*, yaitu:

1. Kegagalan dalam mengendalikan perilaku
2. Perilaku yang dilakukan secara berulang menimbulkan dampak negatif.

2.10. Definisi *Gambling*

Menurut Zangeneh, Blaszczynksi dan Turner (2007), gambling didefinisikan sebagai transaksi moneter yang dilakukan dua pihak atau lebih melalui peristiwa yang tidak pasti. Satu pihak percaya bahwa ia akan menang dengan cara yang

sama, tetapi yang sebenarnya terjadi adalah sebaliknya. Tergantung kepada siapa yang benar, satu pihak akan menjadi lebih kaya dengan menerima jumlah yang dipertaruhkan dari pihak lain, dan pihak lain otomatis akan tersingkir. Cara "perjudian" ini bisa disebut sebagai "*zero sum gambling"*. Selain itu menurut mereka, tidak ada kekayaan yang diciptakan melalui *"zero sum gambling"* jadi memenangkan permain selalu dikatikan dengan peningkatan kekayaan, dan kekalahan dikaitkan dengan penurunan kekayaan.

2.11. Penilaian Kepribadian Berdasarkan Kamar Tidur

(Gosling et al., 2002) dalam jurnal mereka yang berjudul " *Personality Processes And Individual Differences"* orang-orang menghabiskan sebagian besar waktu mereka pada kehidupan pribadi dan lingkungan kerja, terkadang mereka juga melakukan dekorasi pada tempat tersebut biasanya dengan pola, warna, motif dan dekorasi yang sesuai dengan selera dan estetika pribadi mereka. Seorang individu membuat hiasan dengan tujuan untuk memperkuat pandangan diri mereka. Selain untuk memperkuat pandangan diri mereka, penghuni dapat menampilkan simbol yang memiliki makna untuk membuat pernyataan bagaimana mereka ingin dipandang. Dengan menampilkan beberapa simbol tertentu seperti poster. Mereka mungkin dengan sengaja mengkomunikasikan sikap dan nilai mereka kepada orang lain. Tindakan tersebut bermaksud untuk menyampaikan pesan tentang seperti apa individu itu sebenarnya. Sebagai contoh, penghuni kantor sering kali mendapat kunjungan dari tamu mereka dan mereka menjadi termotivasi untuk menghias ruangan kantor mereka agar terlihat seperti orang yang teliti, pekerja

keras dan jujur. Demikian juga dengan penghuni suatu kamar tidur, mereka menghias ruangan kamar tersebut dengan poster bintang *rock* dan film-film agar terlihat keren ketika mendapat kunjungan dari kerabat. Penelitian ini berusaha mendokumentasikan hubungan dasar antara penghuni dengan tempat mereka tinggal dan persepi tamu ketika bertamu.

2.12. *Addiction*

Adiksi menurut KBBI, merupakan kecanduan atau ketergantungan secara fisik dan mental terhadap suatu zat. Dodes (2002) dalam bukunya menyatakan bahwa kecanduan memiliki dua jenis, yaitu: *physical addiction* adalah jenis adiksi yang berhubungan dengan alkohol dan kokain dan *non-physical addiction* adalah jenis adiksi yang tidak berhubungan dengan kedua hal tersebut, diantaranya seperti judi *online.*

Arthur Hovart (1989) mendefinisikan kecanduan sebagai suatu aktivitas yang dilakukan terus menerus yang mempunyai dampak negatf. Beberapa penyebab diantaranya seperti *overspending*. Salah satu diantaranya adalah ketergantungan terhadap judi *online.*

Lesieur & Custer (1984) menjelaskan bahwa menurut survey yang diadakan pada tahun 1974 dan mendapatkan bahwa 61 persen dari penduduk America serikat melakukan *gambling* atau judi. Untuk mereka, melakukan judi adalah hiburan yang menyenangkan. Mereka adalah tipe orang yang memiliki kegagalan progresif dan kronis untuk menolak dorongan hati serta mempunyai perilaku untuk terus berjudi.

Faktor sosial mempunyai peran penting terhadap judi dan kehadiran penyakit adiktif terhadap judi. Lesieur & Custer (1984) menemukan hal negatif dan konsekuensi dari tindakan judi. Perjudian dilakukan dengan menggunakan barang milik pribadi saja, seperti pinjaman dan kredit yang tidak lazim, harta milik keluarga jika dipertaruhkan biasanya dengan persetujuan yang dilakukan dengan paksaan dari pasangan.

Lesieur & Custer (1984) memberikan penjelasan sosilogis tentang penyakit perjudian mencerminkan kondisi struktural disekitar mereka. Terdapat tiga alasan jika seseorang mengalami kekalahan dalam perjudian, yaitu:

1. Tidak berpengalaman dan permainan yang buruk
2. Pemahaman yang salah tentang kartu, dadu dan lainnya.
3. Manajemen uang yang salah

Manajemen yang salah ini membuat "uang" sebagai objek yang dikejar oleh orang yang kalah judi, hal ini menimbulkan tekanan yang lebih untuk terus bermain judi meskipun mengalami kerugian (hlm.149).

Seseorang bisa menjadi adiktif dengan judi dikarenakan pola terputus-putus. Dengan kata lain, seseorang menjadi penjudi karena telah memiliki sejarah kemenangan meskipun mengalami beberapa kerugian, biasanya para penjudi ini memiliki fase kemenangan selama tiga sampai lima tahun (hlm.150).

Seseorang dengan penyakit perjudian memiliki tingkat toleransi stress yang tinggi, IQ yang cenderung lebih tinggi, hiperaktif dan tingkat energi yang tinggi. Terdapat lima tipe terhadap penyakit perjudian, yaitu:

1. *A subcultural variety*: orang-orang yang melakukan judi memahami betul keadaan sosial disekitarnya.
2. *A neurotic variety*: mereka yang berjudi dengan menghamburkan uang, daripada untuk mendapatkan uang.
3. *An impulsive variety*: mereka yang kehilangan kendali terhadap tindakan yang mereka lakukan.
4. *A psychopathic variety*: mereka melakukan judi merupakan dari gangguan global.
5. *A symptomatic variety*: mereka yang melakukan judi karena mengalami gangguan mental.

Young & Stevens (seperti dikutip dalam Aryanata, 2009) melakukan sebuah penelitian di Australia pada suku Aborigin bahwa berjudi menimbulkan beberapa masalah yang cukup luas, seperti: finansial, seperti hutang yang besar, kehilangan pekerjaan, kemiskinan dan juga sulit untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari. Hunter & Spango (seperti dikutip dalam Aryanata, 2009) berpendapat bahwa kegiatan berjudi dalam menimbulkan gangguan psikologis berupa kecemasan yang berlebih dan juga adanya dorongan impulsive untuk berjudi menggunakan sumber yang di dapat dari sekitarnya. Hal tersebut dapat menimbulkan masalah dalam keluarga dan anak maupun kehidupan sosial karena dampak dari kondisi keuangan yang buruk akibat berjudi. Kemiskinan yang dihadapi oleh mereka menjadi faktor yang kuat untuk melakukan praktik perjudian dengan harapan akan mendapatkan uang mereka kembali dengan jumlah yang lebih besar. Menurut Zurohman, Astuti dan Sanjoto (2016) fenomena judi *online* yang terjadi pada

masyarakat mempunyai dampak seperti melemahnya nilai sosial bagi seseorang yang sudah terjebak dalam dunia tersebut. Selain nilai sosial, nilai material bisa dilihat ketika seseorang sudah mengalami kekalahan ketika bermain dan uang mereka habis dan nilai vital yang paling berpengaruh, disaat mereka kalah bermain judi, mereka akan menjual barang yang terdapat disekitar mereka sehingga habis dimeja judi.