



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.

BABI

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Saat ini tingkat stress di Indonesia, terutama di Jakarta semakin meningkat. Hal ini disebabkan oleh persaingan yang keras, dan juga tekanan serta beban hidup yang semakin meningkat. Dikutip dari lifestyle.okezone.id, pada sebuah survei yang dilakukan Regus diketahui sebanyak 64% pekerja di Indonesia mengatakan dibandingkan dengan tahun lalu, tingkat stress mereka lebih bertambah.

Menurut Greenberg dalam bukunya, *Comprehensive Stress Management* (2012) stress kerja terjadi ketika seseorang berlari dari masalah. Kombinasi antara pekerjaan, karakteristik individual, dan penyebab lainnya di luar organisasi merupakan faktor yang menyebabkan stress kerja. Kondisi ini menciptakan ketidakseimbangan fisik dan psikis, yang mempengaruhi emosi, proses berpikir, dan kondisi seorang pekerja.

Secara psikologis dan fisik, Sukadiyanto (2010) mengatakan seseorang yang mengalami stress akan tampak seperti orang yang sangat kelelahan, ketakutan yang tidak beralasan memiliki wajah yang kusam, cemberut dan dengan tatapan mata yang kosong. Individu tersebut cenderung menjadi lebih mudah tersinggung, dan gelisah yang ditampilkan secara fisik dengan berjalan mondarmandir. Selain itu munculnya perasaan bersalah yang menyebabkan seseorang merenung secara berlebihan. Jika penyebab stress tersebut tidak cepat diatasi, seseorang yang mengalami stress dapat bertambah menjadi depresi (hlmn 60).

Depresi yang merupakan dampak ketidakmampuan seseorang dalam menghadapi stressnya, apabila terus berlanjut dapat mendorong seseorang untuk melakukan bunuh diri. Sebagai fenomena yang terjadi namun sering diabaikan, maka penulis akan membuat sebuah film animasi dua dimensi yang mengangkat stress sebagai tema bahasannya

Media animasi dipilih dengan melihat perkembangan animasi di Indonesia yang terus menunjukkan peningkatan. Hal ini dapat ditunjukkan dari semakin banyak bermunculannya film-film animasi di Indonesia, baik untuk kepentingan komersial, sosial maupun pribadi. Dikutip dari ubaya.ac.id, pada saat ini tercatat ada 60 perusahaan yang tercatat telah tergabung pada Ainaki atau Asosiasi Industri Animasi dan Kreatif Indonesia.

Kualitas animasi Indonesia juga semakin meningkat, yang ditunjukkan dengan adanya film-film animasi Indonesia yang telah menjangkau dan ditayangkan ke luar negeri contohnya yaitu Meraih Mimpi. Film animasi tiga dimensi ini telah ditayangkan di Singapura serta di beberapa Negara Eropa lainnya. Selain itu, pada inamafest.com disebutkan bahwa film animasi dua dimesi A Battle of Surabaya yang ditayangkan pada tahun 2013 juga mendapat tanggapan yang positif terlebih pada special effect dan kekuatan dari segi cerita. Tidak hanya di layar lebar, film-film animasi juga telah merambat ke stasiun-stasiun TV seperti film animasi Keluarga Somat, Si Entong serta Adit dan Sopo Jarwo.

Film-film animasi yang menarik memiliki cerita yang kuat dan visual yang baik. Namun untuk mendukung terbuatnya sebuah film yang lebih baik dan menarik maka diperlukan sebuah tokoh yang baik serta menarik pula. Withrow (2009) mengatakan sebagian besar orang menilai bahwa animasi berarti menonton atau melihat suatu tokoh dalam suatu gerakan. Selain itu, menurut seorang komikus Indonesia, Alex Irzaqi, Indonesia dengan adat budaya, serta kepribadian yang bermacam-macam memungkinkan Indonesia untuk memiliki potensi lebih besar dalam menciptakan suatu tokoh animasi yang bervariasi.

Stress yang merupakan sebuah kondisi akan digambarkan menjadi sebuah monster yang selalu menyertai tokoh. Selain itu terdapat perbedaan visual dalam perancangan ketika tokoh mengalami stress dan sesudah terlepas dari stress tersebut. Untuk itu, desain tokoh ini menjadi penting agar hubungan antara individu dan stress juga dampaknya pada individu tersebut dapat tergambarkan dengan baik.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimanakah perancangan tokoh Raffa yang memperlihatkan transisi psikologi dalam film animasi dua dimensi yang berjudul "ESTRESS"?

1.3. Batasan Masalah

Transisi psikologis tokoh yang dirancang yaitu transisi keadaan tokoh pada saat mengalami stress dan sesudah terlepas dari stress.

1.4. Tujuan Skripsi

Merancang tokoh yang berfokuskan kepada perubahan *three dimensional* tokoh pada film animasi 2 (dua) dimensi yang berjudul "ESTRESS"

1.5. Manfaat Skripsi

1. Bagi pribadi

Menambah pengetahuan dan kemampuan mengenai cara-cara menganalisa serta membuat sebuah tokoh untuk film animasi.

2. Bagi orang lain

Menginformasikan perancangan sebuah tokoh berdasarkan suatu kondisi kepada pembaca tugas akhir.

3. Bagi universitas

Menjadi informasi dan acuan untuk perancangan sebuah tokoh berdasarkan sebuah kondisi khususnya bagi mahasiswa yang nanti akan menjalankan tugas akhirnya.

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA