

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Atmadja & Ariyani (2018: 1) berpendapat bahwa aktivitas manusia sebagai makhluk sosial memerlukan komunikasi dan dalam praktiknya kehadiran media berperan penting untuk menjaga hubungan satu sama lain. Sebuah teknologi yang sanggup memenuhi kebutuhan komunikasi masyarakat pada saat ini adalah *smartphone* atau ponsel cerdas. Menurut Ridho (dalam Atmadja & Ariyani, 2018: 341) perangkat berbasis telepon genggam multifungsi ini bukan hanya digunakan sebagai alat pembantu komunikasi saja, pemenuhan aspek hiburan, pendidikan, spiritual, hingga kehidupan profesional pun tercapai berkat fitur "bongkar pasang" *app*-nya yang dengan bebas dipilih dan diunduh sesuai kebutuhan pengguna masing-masing. Ukurannya yang kecil berarti seseorang tidak membutuhkan banyak ruang untuk menyimpannya.

Namun demikian, Atmadja & Ariyani (2018: 343) mengatakan bahwa dibalik keunggulan ponsel cerdas tidak selalu memberikan dampak positif bagi para penggunanya, dampak negatif juga bisa diperoleh dari pemakaian perangkat tersebut, seperti ketergantungan.

Berdasarkan uraian di atas, maka akan dirancang sebuah proyek animasi 2D yang mengangkat fenomena ketergantungan masyarakat, khususnya para remaja, terhadap ponsel cerdas. Cerita mengambil latar belakang di perkotaan tepatnya di kota Jakarta.

Sullivan, dkk (2008: 111) menjelaskan bahwa *background* yang baik harus mendukung kebutuhan cerita dengan mempertimbangkan beberapa hal, seperti penempatan objek-objek pendukung yang masuk akal dan sesuai agar memberikan kesan seolah-olah ada kehidupan yang berlangsung di sana, sekaligus merefleksikan kepribadian penghuninya kepada para pemirsa.

Visualisasi kota asal para tokoh animasi juga tidak bisa dibuat sembarangan, apalagi kota tersebut adalah representasi dari kota asli. Oleh karena itu, untuk mewujudkan suatu lingkungan yang realistis maka dilakukan

lah sebuah penelitian yang melibatkan aktivitas pengumpulan data-data lewat studi pustaka maupun observasi lapangan sebagai awal dari perancangan *background*.

Ada pula pengaplikasian gaya visual tersendiri yang dikenal dengan *matte painting* yang akan digunakan dalam perancangan ini yang diharapkan dapat memberikan pengalaman unik bagi siapa pun yang menyaksikannya, karena penggunaan teknik *matte painting* umumnya tidak ditemukan pada animasi 2D.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan paparan latar belakang di atas dapat ditemukan beberapa permasalahan sebagai berikut.

1. Penggunaan *smartphone* atau ponsel cerdas secara berlebihan yang mengakibatkan ketergantungan.
2. Minimnya perancangan *background* animasi yang dibuat dengan cara menerapkan teknik *matte painting* yaitu teknik yang lebih sering ditemukan pada ilustrasi konsep 2D.

1.3 Ruang Lingkup

Untuk mencegah perluasan topik bahasan pada perancangan, maka dibuat sejumlah batasan diantaranya.

1.3.1 Apa

Perancangan *background* untuk animasi pendek 2D tentang fenomena ketergantungan adolesens akhir terhadap *smartphone* atau ponsel cerdas.

1.3.2 Siapa

Animasi diperuntukkan oleh khalayak sasaran berupa adolesens akhir.

1.3.3 Dimana

Perancangan *background* didasari oleh penampilan kota Jakarta, mulai dari bentuk bangunan hingga atmosfernya.

1.3.4 Kapan

Keseluruhan animasi 2D mengambil latar waktu masa kini, yakni pada tahun 2020.

1.3.5 Bagian mana

Perancangan kesempatan kali ini berfokus kepada pembuatan *background* dengan cara menerapkan teknik *matte painting* dengan harapan mampu menghasilkan kesan kota Jakarta yang meyakinkan.

1.4 Rumusan Masalah

1. Bagaimana penampilan kota Jakarta dari segi atmosfer dan arsitekturnya pada masa kini?
2. Bagaimana caranya merancang *background* animasi 2D dengan teknik *matte painting* supaya dapat memberikan kesan lingkungan kota Jakarta yang meyakinkan?

1.5 Tujuan Perancangan

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah diketahui, maka tujuan perancangan adalah sebagai berikut.

1. Mengetahui atmosfer dan bentuk arsitektural khas kota Jakarta pada masa kini untuk digunakan sebagai referensi perancangan animasi 2D.
2. Memperkenalkan teknik *matte painting* kepada khalayak banyak, baik dari pihak pemirsa maupun pelaku kreatif lainnya.

1.6 Manfaat Perancangan

1.6.1 Manfaat Teoritis

Hasil perancangan diharapkan menjadikan karya *background* animasi 2D sebagai media komunikasi yang mampu menyampaikan suatu pesan kepada khalayak sasaran, di samping berkontribusi menyumbang contoh dan sumber referensi ekstra bagi perancangan-perancangan sejenis untuk kedepannya.

1.6.2 Manfaat Praktis

Dengan melakukan perancangan dan penelitian ini, wawasan perihal fenomena, teknologi, dan kehidupan masyarakat bertambah, sehingga dapat memahami hubungan di antara ketiga hal tersebut lebih rinci.

1.7 Metode Perancangan

1.7.1 Metode Pengumpulan Data

1. Studi Pustaka

Teori diambil dari hasil studi pustaka yang berkaitan dengan fenomena dan *job description*, baik yang dipublikasi secara luring maupun daring.

2. Observasi

Melakukan kunjungan langsung ke beberapa lokasi di Jakarta, disamping memanfaatkan teknologi layanan pemetaan web daring untuk mengamati bentuk-bentuk bangunan tipikal perkotaan beserta atmosfirnya. Data perolehan digunakan sebagai bahan referensi pembuatan *background* dan teksturnya.

1.7.2 Metode Analisis Data

Tabel matriks digunakan dalam analisis karya sejenis untuk membandingkan dan mengevaluasi beberapa variabel berbentuk aspek visual yang muncul pada ketiga sampel terpilih, yaitu animasi dengan *background* yang dibuat menggunakan teknik *mix media*.

1.7.3 Sistematika Perancangan

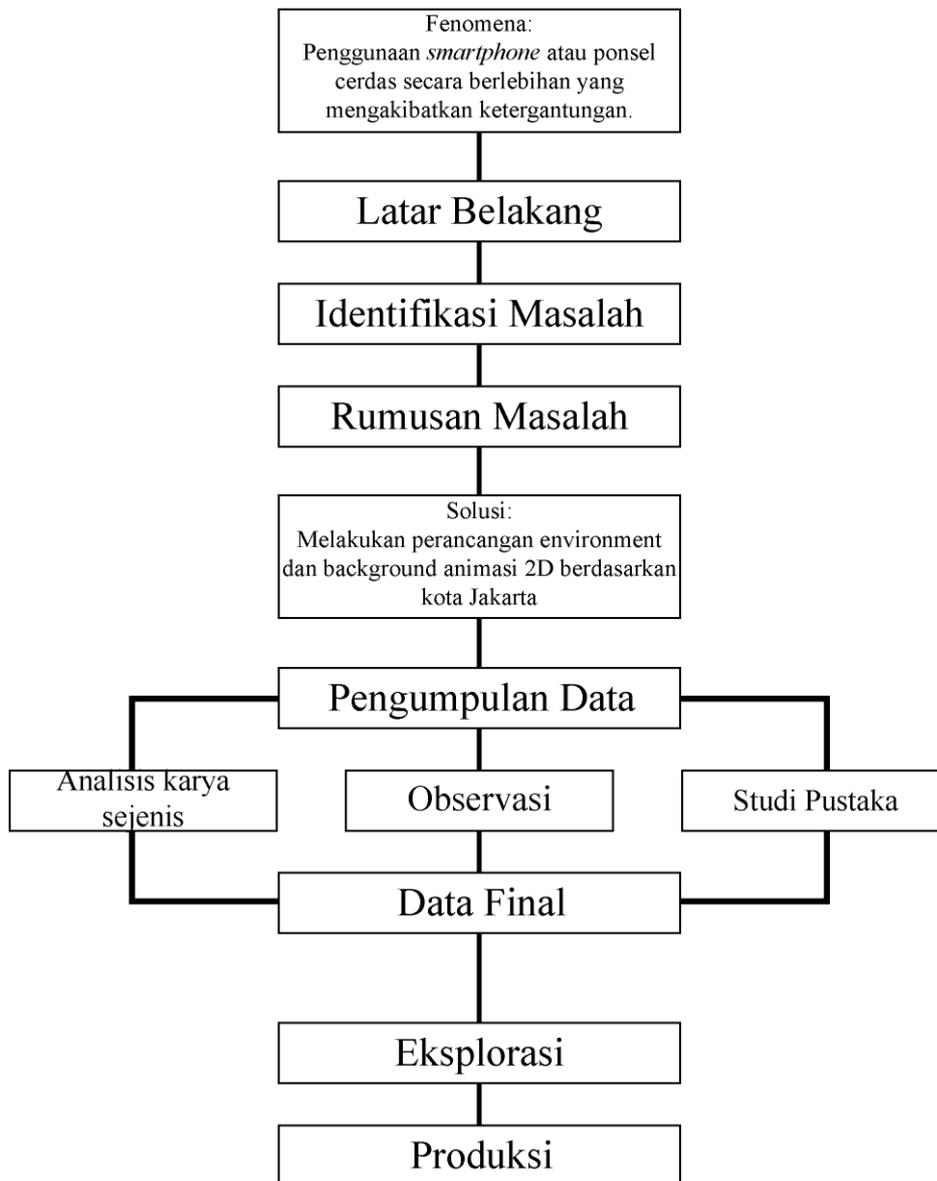
1. Pengumpulan dan Analisis Data

- Melakukan observasi dan studi pustaka.
 - Melakukan observasi bentuk khas arsitektur Jakarta.
 - Melakukan observasi terhadap atmosfer/suasana Jakarta.
 - Melakukan studi pustaka secara daring dan luring.
- Melakukan analisis terhadap hasil observasi lapangan.
- Melakukan analisis terhadap aspek visual karya sejenis.
- Membuat kesimpulan sebagai hasil dari analisis data sebelumnya.

2. Produksi

- Membuat konsep berdasarkan hasil analisis data.
- Memvisualisasikan konsep melalui sketsa.
- Memvisualisasikan konsep produksi secara digital dengan teknik *matte painting*.
- Memproduksi *background* untuk digunakan ke dalam animasi 2D.

1.8 Kerangka Perancangan



Bagan 1.1 Kerangka perancangan.

1.9 Pembabakan

Perancangan dibentuk atas beberapa bab, yaitu:

BAB I - PENDAHULUAN

Berisikan latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan perancangan dan manfaat perancangan, metodologi perancangan, kerangka perancangan dan sistematika pembuatan aset yang akan dibuat.

BAB II – LANDASAN PEMIKIRAN

Memuat teori-teori terkait permasalahan dan perancangan. Dibagi atas tiga subbab, yaitu teori objek, teori medium, dan teori *job description*.

BAB III - DATA DAN ANALISIS DATA

Berisikan data dan analisis data yang merupakan hasil dari kombinasi studi pustaka, observasi lapangan, dan komparasi karya sejenis sebagai landasan perancangan karya.

BAB IV - KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Menggambarkan konsep dan hasil perancangan yang didasari oleh analisis teori dan data yang terkumpul.

BAB V - PENUTUP

Melakukan kilas balik berupa kesimpulan terhadap uraian pada bab-bab yang telah dibahas, serta saran atas rencana perancangan serupa untuk kedepannya.