

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Animasi merupakan salah satu media hiburan yang tentu saja tidak lagi asing untuk kita semua. Animasi pada dasarnya merupakan sebuah disiplin ilmu yang memadukan antara unsur seni dan unsur teknologi. Disiplin ilmu tersebut kemudian terikat pada sebuah prinsip yang mendasari keilmuan itu sendiri, yaitu prinsip animasi. Kemudian teknologi menunjang keilmuan tersebut. Teknologi seperti kamera, perekam suara, perangkat lunak komputer, serta sumber daya manusia itu sendiri akan bersinergi dengan keilmuan dan prinsip animasi sehingga pada akhirnya terwujudlah sebuah karya animasi (Soenyoto, 2017). Kata animasi sendiri sebenarnya berasal dari bahasa Yunani kuno, yaitu *animo* yang memiliki arti hasrat, keinginan, atau minat. Pengertian yang lebih dalam lagi yaitu roh, jiwa, atau hidup (Soenyoto, 2017). Animasi sendiri memiliki jenis-jenis yang berbeda jika diklasifikasikan dari bidang gambar, gaya pembuatan animasi, gaya artistik, serta kehalusan gerakan dalam animasi tersebut. Salah satu jenis animasi yang sangat dikenal yaitu animasi 2 dimensi (2D).

Animasi 2D adalah penciptaan sebuah gambar bergerak di dalam lingkungan 2 dimensi yang memiliki keunggulan dalam efisiensi, kesederhanaan, efektivitas biaya, dan kebebasan artistik untuk mengembangkan karakter sesuai dengan kebutuhan proyek. Hal ini dilakukan dengan mengurutkan gambar secara berturut-turut, atau yang disebut dengan "*frame*", untuk menyimulasikan gerak oleh setiap gambar (Jaya et al., 2020). Perkembangan animasi 2D sendiri berawal dari pembuatan film-film kartun. Hingga saat ini, animasi 2D menjadi salah satu jenis animasi yang paling dikenal oleh para penikmat animasi. Animasi 2D tentunya juga memiliki berbagai jenis gaya artistik. Pemilihan gaya artistik dalam sebuah proyek animasi dapat dipengaruhi oleh beberapa hal seperti permintaan pasar, letak geografis, kebudayaan, dan juga preferensi kreator. Dari banyak gaya artistik animasi 2D yang ada, salah satu yang paling populer yaitu gaya artistik animasi jepang atau yang sering dikenal dengan istilah *anime* atau *japanimation*. Istilah "*anime*" merujuk pada kata "animasi" di Jepang. Sekarang *anime* bukan hanya

berarti sebagai animasi Jepang, namun menjadi sebagai salah satu jenis animasi dari Jepang (Clements, 2017). Seiring berkembangnya waktu, gaya artistik *anime* bukan hanya terkenal di Jepang saja, negara seperti China, Korea Selatan, dan bahkan Indonesia mulai menggunakan gaya artistik *anime* dalam pembuatan berbagai jenis media hiburan seperti animasi, permainan video, komik, ilustrasi, dan sebagainya.

Tentu animasi memiliki beberapa peran dan manfaat yang dapat diterima oleh penontonnya. Tidak hanya sebagai hiburan, animasi juga dapat memberikan pesan moral, amanat, dan juga contoh positif bagi penonton yang menyaksikan. Dengan memiliki peran dan manfaat seperti itu, pasti-nya akan sangat efektif untuk sebuah animasi bisa memberikan pesan moral, agar dapat memberikan dampak positif kepada penonton. Dampak positif seperti menginspirasi dan memotivasi penonton untuk melakukan, memikirkan, dan menggapai sebuah pencapaian maupun karir mereka sendiri. Saat ini banyak sekali anak usia remaja yang belum mengetahui apa yang ingin mereka lakukan di masa depan. Jika kita menanyakan pertanyaan sederhana seperti “apa rencana kamu di masa depan?” atau “kamu ingin mengambil karir apa?” kepada seorang remaja, pasti kebanyakan akan menjawab “belum tau” atau bahkan “tidak tau” (Lestari & Supriyo, 2016).

Terdapat beberapa alasan mengapa banyak anak remaja yang masih mempertanyakan masa depannya. Jika melihat dari sisi lingkungan keluarga, banyak orang tua yang berpandangan bahwa hanya dengan mengirimkan anaknya ke sekolah dan mempercayakan sekolah untuk mendidik anaknya, maka peran orang tua dalam perkembangan dan perencanaan masa depan anak sudah tidak penting lagi (Hulukati, 2015). Sementara jika kita melihat dari sisi lingkungan pendidikan, kontribusi layanan karir di sekolah terhadap kemampuan siswa mengambil keputusan karir relatif sangat kecil. Hal ini tentunya akan mempengaruhi faktor pengaruh luar diri siswa dalam mengambil keputusan karir di masa depan (Lestari & Supriyo, 2016). Dengan melihat bahwa banyak orang tua yang bersikap untuk menyerahkan seluruh pendidikan dan perkembangan anaknya kepada sekolah, serta kontribusi layanan karir untuk siswa di lingkungan pendidikan yang sangat minim, maka akan cukup susah untuk seorang remaja dalam memotivasi dirinya untuk mulai memikirkan rencana karir mereka di masa depan. Hal ini tentunya akan berdampak buruk untuk kesehatan mental mereka. Hal-hal seperti gangguan

kecemasan pastinya akan membuat seseorang akan merasakan emosi yang tak menyenangkan akan permasalahan yang akan dihadapi.

Jika ini dibiarkan, maka dalam masa perkembangannya pasti akan berpengaruh pada aspek afektif, kognisi, dan perilaku (Adriansyah et al., 2015). Kecemasan yang berlebihan akan membuat seseorang merasa ketakutan (baik itu secara realistis maupun tidak) yang disertai dengan kekhawatiran dan peningkatan reaksi kejiwaan yang berlebihan sehingga memunculkan pikiran bahwa sesuatu yang buruk pasti akan selalu terjadi menimpanya (Adriansyah et al., 2015). Hal ini tentu akan sangat tidak baik bagi kesehatan mental dan juga masa depan anak-anak remaja. Maka dari itu, perlunya sebuah usaha untuk memotivasi dan mengajak anak usia remaja agar bisa mulai mencari tahu apa masa depan maupun karir yang cocok dan ingin mereka capai.

Oleh karena itu, penulis berminat untuk melakukan sebuah perancangan animasi 2D dengan bergaya artistik *anime*, sebagai upaya untuk mengajak dan memotivasi anak-anak remaja untuk merencanakan dan mencapai masa depan atau karir yang sesuai dengan minat mereka.

### **1.1.1 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan dari beberapa hal penting yang tercantum dalam latar belakang, penulis dapat mengambil beberapa masalah yang teridentifikasi sebagai berikut:

- 1) Banyaknya anak di usia remaja yang masih belum mengetahui tentang masa depan dan arah karir apa yang ingin mereka capai.
- 2) Dalam perjalanan waktu, apabila dibiarkan akan berakibat buruk bagi kesehatan mental anak-anak remaja tersebut.
- 3) Kondisi kesehatan mental yang labil pasti akan sangat berpengaruh buruk pada aspek afektif, kognisi, dan perilaku seseorang.
- 4) Jika terus dibiarkan, maka ketidaktahuan tersebut akan menimbulkan rasa kecemasan, yang juga sangat berpengaruh pada kondisi kesehatan mental dan juga fisik seseorang.

### **1.1.2 Batasan Masalah**

Dengan banyaknya anak usia remaja yang belum mengetahui arah masa depan maupun pemilihan karir mereka nantinya, maka diperlukan sebuah usaha maupun dorongan untuk bisa memotivasi dan mengajak anak-anak remaja

merencanakan masa depan mereka. Perancangan animasi 2D diharapkan dapat mendorong dan memotivasi anak-anak remaja untuk memikirkan dan mencapai masa depan ataupun karir sesuai dengan minat mereka.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Dengan mengetahui batasan masalah yang ada, maka rumusan masalah yang muncul dalam perancangan ini yaitu bagaimanakah merancang sebuah film pendek animasi 2D, untuk dapat mendorong dan memotivasi remaja usia 15-19 dalam merencanakan dan mencapai masa depan maupun pilihan karir sesuai dengan minat mereka ?

### **1.3 Tujuan & Target Perancangan**

Dalam perancangan animasi 2D ini, penulis akan menghasilkan media utama seperti Animasi 2D, dengan gaya artistik *anime*, berdurasi 3-5 menit, sebuah poster promosi digital untuk media sosial, dan beberapa key visual untuk promosi di media sosial. Kemudian penulis akan menghasilkan beberapa media pendukung seperti:

1) Poster

Poster ilustrasi, yang berisi ilustrasi karakter utama dalam animasi tersebut sebagai bahan koleksi (*merchandise*).

2) Gantungan kunci

Sebuah gantungan kunci akrilik. Dapat menjadi aksesoris di kunci, tas, tempat pensil, dan lainnya.

3) *Artbook*

Sebuah *artbook* yang berisi dengan progress pembuatan animasi 2D dan juga ilustrasi karakter utama. Sangat cocok untuk kolektor.

4) *T-shirt*

Sebuah baju kaos (*T-shirt*), yang dapat digunakan sehari-hari untuk kegiatan apapun.

5) *Notebook*

Sebuah buku tulis dengan cover ilustrasi karakter utama dalam perancangan animasi 2D.

6) *Standing Character*

Sebuah *life size cut out* dari ilustrasi karakter utama yang terdapat dalam animasi tersebut. Ini akan menjadi bagian dari media eksibisi.

#### 7) *Character photocard*

Sebuah *photocard* yang berisi karakter utama dalam animasi 2D dan dibaliknya berisi tulisan-tulisan kalimat motivatif. *Photocard* ini akan menjadi salah satu media eksibisi.

### **1.4 Manfaat Perancangan**

#### **1.4.1 Manfaat Teoritis**

Perancangan animasi 2D yang dilakukan oleh penulis diharapkan dapat meningkatkan kesadaran di lingkungan akademik akan pentingnya pendidikan tentang perencanaan dan prospek masa depan pada anak-anak usia remaja, terutama di rentang usia 15-19 tahun.

#### **1.4.2 Manfaat Praktis**

##### **A. Bagi Universitas**

Penulis berharap bahwa perancangan animasi 2D ini dapat membuat Universitas Ma Chung sebagai instansi yang dapat selalu berkreasi, menghasilkan karya-karya terbaik, dan sekaligus memberikan *impact* yang baik pada lingkungan, masyarakat, dan negara.

##### **B. Bagi Mahasiswa**

Penulis berharap bahwa perancangan animasi 2D ini dapat membantu mahasiswa Ma Chung agar dapat menjadi sebuah bahan referensi dalam pembuatan maupun perancangan animasi 2D.

##### **C. Bagi Penonton**

Penulis berharap bahwa perancangan animasi 2D ini dapat membantu dan memotivasi penonton untuk merencanakan dan memikirkan prospek masa depannya, terutama untuk anak-anak remaja di rentang umur 15-19 tahun.