

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Waktu adalah sebuah satuan yang terus berjalan. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, waktu dapat dibagi beberapa arti, yakni: 1) seluruh rangkaian saat ketika proses; perbuatan atau keadaan berada atau berlangsung; 2) lamanya (saat tertentu); 3) saat tertentu untuk melakukan sesuatu; 4) kesempatan, tempo, peluang; 5) ketika, saat; 6) hari (keadaan hari) dan 7) saat yang ditentukan berdasarkan pembagian bola dunia. Waktu sendiri tidak dapat diulang, diperlambat atau dipercepat, sehingga setiap makhluk hidup hanya mempunyai satu kesempatan melakukan sesuatu dalam satu waktu seumur hidupnya.

Keputusan merupakan hasil dari pemecahan suatu masalah berdasarkan kriteria-kriteria tertentu. Terdapat faktor yang dapat memengaruhi seseorang dalam mengambil keputusan, yakni faktor eksternal (kedudukan, masalah, situasi, pengaruh dari kelompok lain) dan faktor internal (kepribadian dan pengalaman) (Rahmawati, H., Afriansyah, H., & R, 2019). Faktor eksternal sendiri merupakan segala sesuatu yang berhubungan dari lingkungan luar tubuh dan faktor internal yang merupakan segala sesuatu yang berada dalam lingkungan tubuh masing-masing individu. Semakin seseorang tumbuh dewasa, maka keputusan yang harus diambil semakin banyak, dimana kemampuan dalam pengambilan keputusan akan meningkat seiring berjalannya waktu sehingga mampu mencapai kemandirian.

Santrock (2001:20) mengatakan bahwa dalam penelitian Arnet, didapatkan sebuah kesimpulan bahwa lebih dari 70 persen mahasiswa berpendapat bahwa menjadi dewasa artinya bertanggung jawab terhadap konsekuensi pada tiap aksi yang dilakukan serta menentukan keputusan mengenai apa yang dipercayanya. Dilihat dari pernyataan sebelumnya, dapat dikatakan bahwa usia dewasa muda biasanya dimulai sejak akhir remaja atau usia 20 tahun awal, dewasa muda memiliki tanggung jawab terhadap aksi atau keputusan yang dibuatnya, termasuk jati diri, karir, potensi diri, gaya hidup, dsb.

Sebagai seorang mahasiswa dan dewasa muda, penulis merasakan hal yang sama dengan hasil penelitian Arnet.

Sesuai dengan definisi faktor eksternal dan internal pada paragraf sebelumnya, penciptaan karya animasi 2D ini fokus terhadap bagaimana seorang dewasa muda memiliki satu jalan hidup yang berbeda akibat perbedaan keputusan yang diambil di dunia nyata dan dunia yang penulis sebut sebagai dunia paralel.

Sebagai sebuah subjek, alam selalu menginspirasi para seniman untuk membuat sebuah karya seni (Wiguna, 2021), salah satunya dunia paralel. Dunia paralel adalah dunia yang berjalan sejajar dengan dunia realita. Alam semesta atau dunia realita yang kita jalani tidaklah sendirian, namun hanyalah salah satu dari banyaknya kemungkinan dari dunia paralel yang ada (Kaku, 1994:23). Para kosmolog bahkan mengajukan kemungkinan bahwa dunia realita merupakan satu dari tak terhingga-nya jumlah dunia paralel (Kaku, 1994:x). Keberadaan dunia paralel masih menjadi sebuah pertanyaan karena pada dasarnya eksistensi dunia paralel masih merupakan sebuah teori yang diperdebatkan oleh para ilmuwan. Para ilmuwan yang mengungkapkan teori dunia paralel tidak semata-mata berimajinasi atau mengarang, mereka melakukan pertimbangan dengan perhitungan dengan rumus serta hukum fisika yang berlaku pada alam semesta. Dunia paralel juga dapat disebut '*multiverse*', '*alternate universe*' atau '*many worlds*'.

Jumlah dari dunia paralel mungkin tak terhingga, maka dari itu bentuk fisik serta hukum fisika yang berlaku antar dunia mungkin berbeda, namun ada kemungkinan juga antar dunia paralel memiliki hukum fisika yang sama, atau bahkan segala yang ada pada dunia realita dengan dunia paralel sama persis, hanya saja tetap terdapat kemungkinan bahwa jalan hidup yang ditempuh makhluk hidupnya berbeda. Menurut Hawking (Kaku, 1994:264), untuk berjelajah ke dunia paralel, *wormholes* (lubang cacing) dianggap terlalu kecil untuk manusia, transisi kuantum besar antar dunia juga jarang terjadi, maka dari itu manusia butuh waktu yang sangat lama, bahkan ada kemungkinan bahwa waktu yang dibutuhkan dapat lebih lama dari usia semesta itu sendiri. Berdasarkan hal tersebut, tetap ada sebuah kemungkinan untuk seseorang

menjelajahi dunia paralel walau sedikit kemungkinan, dapat disimpulkan pula bahwa belum ada bukti kuat mengenai kebenaran teori tersebut.

Sesuai dengan pernyataan pada paragraf sebelumnya, segala keterbatasan ilmu pengetahuan manusia dan kondisi semesta saat ini, manusia belum dapat melihat visualisasi dari dunia paralel. Akibatnya manusia hanya dapat menggunakan imajinasi untuk mewujudkan visualisasi dari dunia paralel. Imajinasi manusia terhadap dunia paralel dapat dituangkan ke dalam bentuk karya, contohnya animasi 2D yang dibuat secara digital.

Animasi dapat dikatakan sebagai rangkaian gambar yang divisualkan dengan kecepatan tertentu dengan gerakan-gerakan yang konsisten, animasi dapat mengomunikasikan sesuatu terhadap audiens. Komunikasi sendiri merupakan menyarankan suatu pikiran, makna atau pesan (Kusumanugraha, 2007). Oleh sebab itu, konsep animasi 2D dalam penciptaan karya ini berupaya untuk menyampaikan sebuah skenario mengenai bagaimana kehidupan penulis dalam mengambil sebuah keputusan di antara beberapa pilihan yang dapat membelah di dunia paralel.

Pada umumnya tiap animasi sama-sama menampilkan ilusi pergerakan gambar akibat perbedaan gambar tiap *frame*. *Frame-frame* tersebut disatukan secara berurut sehingga tercipta sebuah ilusi gambar bergerak. Animasi 2D merupakan jenis animasi yang sering dijumpai dan lebih dikenal oleh banyak kalangan, dapat dikenal juga dengan nama animasi dwi-matra atau *flat animation*. Animasi 2D bisa juga disebut dengan film kartun (Munir, 2012:393).

Karya animasi 2D yang akan penulis ciptakan dapat dikatakan sebagai film pendek. Film pendek merupakan film yang berdurasi kurang dari 60 menit (Javandalasta, 2011). Pembuatan karya ini menggunakan teknik komputer atau digital. Pada era saat ini, kecanggihan teknologi semakin meningkat, sehingga manusia dapat dengan mudah memvisualisasikan sebuah imajinasi dari sebuah teori atau khayalan. Pada era sekarang, teori yang belum terbukti nyata seperti dunia paralel dapat divisualisasikan dengan baik dengan teknologi. Visual tersebut dapat dibuat dengan teknologi komputer dalam seluruh prosesnya, mulai dari memvisualisasikan sebuah konsep, membuat karakter, *set*, mengatur pergerakan animasi dan kamera, pemberian

suara hingga *special effect*. Dalam menggerakkan objeknya, karya animasi 2D ini akan menggunakan teknik *frame by frame* yang mengharuskan penulis menggambar *frame* demi *frame* agar tercipta sebuah ilusi gambar yang bergerak jika keseluruhan frame tersebut sudah disatukan.

Studio Telecom Animation Film mengeluarkan episode pertama series *anime* berjudul *Orange* pada 18 November 2016. *Anime* ini menceritakan tentang sekumpulan sahabat yang berusaha menghindari rasa penyesalan dengan mengambil keputusan terbaik demi masa depan yang cerah setelah masing-masing dari mereka menerima surat yang berisikan penyesalan dari diri mereka sendiri yang berada di masa depan dunia paralel. *Anime Orange* dapat menjadi salah satu cerita yang mewakili perasaan manusia yang ingin mengambil jalan lain dari pijakan yang telah dipilih sebelumnya. *Anime* ini menjadi bahan berkaca bagi penulis bahwa segala kesempatan dalam hidup tidak boleh disia-siakan dan ada baiknya seseorang memilih keputusan yang tepat terlepas dari hal-hal yang di luar dugaan.

Sesuai dengan pernyataan-pernyataan yang telah dijabarkan sebelumnya, dalam rangka melaksanakan tugas akhir, penulis menciptakan karya animasi 2D singkat secara digital dengan tema dunia paralel. Adapun penciptaan karya dalam karya animasi 2D ini akan diberi judul sebagai *Probabilitas Paralel*. Karya ini menceritakan perbandingan bagaimana terdapat pilihan-pilihan yang dapat dijalani oleh penulis di kehidupan nyata dan sisa pilihan yang tidak dipilih akan hidup di dunia paralel. Karya ini diciptakan karena penulis telah menyadari, semakin dewasa penulis, semakin banyak persoalan dalam hidup yang sebaiknya tidak diputuskan secara semena-mena karena waktu tak dapat diputar kembali. Penulis juga ingin menyampaikan bahwa ketika dalam memilih keputusan, seseorang akan dihadapi sebuah resiko serta kesempatan yang berbeda, dimana pada akhirnya akan terdapat penyesalan atau rasa syukur ketika seseorang memilih keputusan walau mereka telah memperkirakan mengenai pilihan yang terbaik, selain itu penulis ingin menunjukkan eksistensi teori dunia paralel dimana terdapat kemungkinan bahwa dunia terbelah menjadi sebuah cabang paralel ketika keputusan dibentuk.

Secara garis besar, karya ini mengkritisi seorang dewasa muda yang masih dalam proses mencari jati diri. Ketika seseorang dihadapi sebuah persimpangan kuantum, ia hanya dapat memilih satu keputusan, dimana ketika seseorang memilih satu keputusan, ia akan membuang pilihan yang lain, serta tidak semua keputusan dalam hidup merupakan pilihan terbaik yang telah seorang individu pilih. Oleh sebab itu, *Probabilitas Paralel* diciptakan agar seseorang dapat melihat jalan hidup yang terbentuk dari sebuah perbedaan keputusan, baik atau tidaknya hasil dari sebuah keputusan merupakan perspektif tiap individu, ada baiknya melakukan antisipasi terhadap kesalahan pengambilan keputusan dengan bersikap tegas dan mempertimbangkan segala sesuatu secara matang, seperti aspek resiko serta keuntungan yang akan didapat dari memilih tiap-tiap pilihan.

Mengetahui kemungkinan keberadaan dunia paralel yang kembar dengan dunia realita kemudian memvisualisasikan hal tersebut dengan animasi 2D dengan karya *Probabilitas Paralel*, dapat menjadi evaluasi diri penulis serta sebagai pandangan untuk orang lain bahwa setiap kejadian kecil seperti tiap keputusan yang diambil dapat merangkai jalan hidup seseorang. Memilih satu keputusan tiap persimpangan kuantum memungkinkan seseorang memiliki akhir cerita yang berbeda, sebagai mahasiswa serta dewasa muda, penulis sadar walau waktu tiap orang dalam menemukan jalan hidupnya berbeda, ada baiknya jika penulis memilih tujuan mulai dari saat ini, agar penulis dapat mempersiapkan serta memilih keputusan-keputusan yang menuntun penulis ke tujuan yang diimpikan serta memperbaiki kesalahan serta penyesalan yang dijalani saat pengambilan keputusan di masa lalu.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penciptaan karya ini dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Bagaimana teori dunia paralel divisualisasikan dalam karya *Probabilitas Paralel*?
2. Bagaimana animasi menjadi sebuah medium dalam memvisualisasikan pengambilan keputusan pada dewasa muda pada karya *Probabilitas Paralel*?

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan di atas, maka proposal ini memiliki beberapa fokus agar terhindar dari pembahasan-pembahasan yang menyimpang, fokus tersebut dapat disebut batasan masalah. Berikut batasan masalah dalam karya *Probabilitas Paralel*:

1. Visual *Probabilitas Paralel* didasarkan dari pengalaman hidup penulis saat dewasa muda.
2. Teknik yang digunakan dalam pembuatan animasi 2D adalah *frame by frame* secara digital.

D. Tujuan Berkarya

Berdasarkan latar belakang masalah serta rumusan masalah yang sudah disebutkan, berikut merupakan tujuan dari pembuatan tugas akhir ini:

1. Menyajikan representasi pengambilan keputusan bagi dewasa muda dengan teori dunia paralel.
2. Menyajikan visualisasi dunia paralel berdasarkan perbedaan pengambilan keputusan pada dewasa muda menggunakan medium animasi.

E. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan pada laporan tugas akhir yang berjudul “Representasi Dunia Paralel dengan Medium Animasi dalam Karya *Probabilitas Paralel*” ini terdiri dari empat bagian yang diharapkan dapat tersampaikan maksud yang terkandung dalam tugas akhir secara garis besar, berikut merupakan rinciannya:

BAB I PENDAHULUAN

Menyajikan gambaran umum mengenai karya *Probabilitas Paralel*, dimana tersedia latar belakang ketertarikan penulis terhadap tema yang dipilih serta karya yang dibuat.

BAB II LANDASAN TEORI

Berisikan kajian teori yang memiliki benang merah dengan karya yang dibuat seperti teori animasi serta dunia paralel, selain itu disisipkan seniman referensi yang menginspirasi penulis dalam membuat karya *Probabilitas Paralel*.

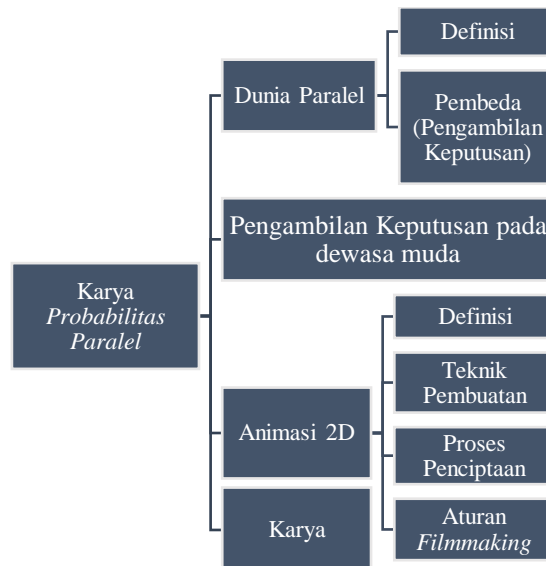
BAB III KONSEP KARYA DAN PROSES BERKARYA

Memuat penjabaran mengenai konsep dalam penciptaan karya, dimana terdapat penjelasan agar dapat memahami konsep serta teori pada karya dengan jelas. Terdapat pula proses berkarya yang dijabarkan, mulai dari persiapan hingga karya *Probabilitas Paralel* selesai.

BAB IV PENUTUP

Mengandung jawaban atau inti dari segala permasalahan pada pendahuluan mengenai karya *Probabilitas Paralel*, lalu terdapat pula saran sebagai pesan dari penulis untuk pembaca.

F. Kerangka Berpikir



Gambar 1. Bagan Kerangka Berpikir

(Sumber: Hasil olahan penulis)

Berdasarkan kerangka berpikir di atas, dapat dijabarkan bahwa karya *Probabilitas Paralel* merupakan karya animasi 2D yang mengangkat tema dunia paralel. Dunia paralel adalah sebuah dunia yang berjalan sejajar dengan dunia realita. Di samping kehidupan yang kita kenal dan kita jalani sekarang, ada satu atau lebih kehidupan lain yang juga berjalan secara bersamaan dalam dunia paralel. Kehidupan suatu individu dapat berbeda di antara dunia paralel. Visual dari dunia paralel belum dapat tergambarkan dengan akurat dan pasti, namun manusia dapat menggunakan imajinasinya dan menuangkan visual tersebut ke dalam animasi 2D. Dewasa muda seringkali dihadapi dengan situasi dimana mereka diwajibkan untuk bertanggung jawab terhadap aksi yang dipilih, mereka dapat membayangkan pilihan-pilihan yang ada untuk berpikir jauh serta memperhitungkan kemungkinan apa yang akan terjadi dengan teori dunia paralel.

Animasi merupakan sekumpulan gambar yang disusun secara berurutan. Ketika rangkaian gambar tersebut ditampilkan dengan kecepatan yang memadai, maka rangkaian tersebut akan terlihat bergerak. Dalam Teknik pembuatannya, terdapat tiga teknik, salah satunya adalah teknik grafis komputer atau digital. Animasi juga merupakan film, maka dari itu terdapat pula aturan *filmmaking*, jika aturan ini dipertimbangkan dan diperhatikan dengan baik, maka dapat menghasilkan animasi dengan target yang ditentukan saat perencanaan. Dalam menciptakan sebuah animasi, terdapat tiga proses utama, yakni proses pra produksi, produksi dan pascaproduksi.

Karya yang berjudul *Probabilitas Paralel* ini menunjukkan perbandingan kehidupan di dunia nyata serta dunia paralel, dimana pengambilan keputusan merupakan pemicu utamanya.