

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG MASALAH

Di era Informasi dan teknologi, banyak cara dalam menyampaikan informasi, narasi dan cerita. Begitu pula dengan animasi yang datang sebagai format yang lebih baru ini merupakan sebuah gebrakan penggambaran visual *motion picture* yang menjadi awal terciptanya film .

Animasi merupakan sebuah format gambar yang bergerak dengan cara menggambarkan objek ke dalam beberapa *frame* berurutan hingga menimbulkan efek ilusi optik pergerakan objek. Animasi juga dianggap sebagai perpaduan seni rupa karya gambar dan seni rekam video karena memadukan pengumpulan dalam satu adegan penuh gambar diam yang digambar kemudian di satukan mirip seperti cara kerja film, karena sejatinya istilah *movie (moving image)* yang dulunya hadir dengan menangkap kumpulan foto dengan cahaya dalam satu momentum kemudian digerakan seperti *flipbook* sehingga foto-foto tersebut seolah-olah dapat bergerak dengan ajaibnya. Penggambaran sebenarnya konsep kejadian itu lebih mirip dirasakan saat ini pada karya animasi ketimbang film atau perekaman video dari kamera digital konvensional dikarenakan yang sifatnya lebih mudah berkat kemajuan teknologi media rekam dan mulai kehilangan proses dari terciptanya gambar atau 1 foto untuk membuat ilusi optik pergerakan foto yang biasa disebut video. Animasi meskipun bersifat digital dua dimensi atau tiga dimensi masih tetap mencerminkan tentang pembuatan bentuk video *frame-by frame*, sehingga dalam proses berkaryanya terdapat jutaan kemungkinan dalam memodifikasi gambar lebih luas.

Karena itu animasi sendiri bersifat karya seni yang bebas dan fleksibel sehingga dapat dibuat bagaimanapun caranya dan diatur dengan banyak kemungkinan sehingga animasi cenderung membuat hal kartunis yang surrealis, di

mana modifikasi dari perekaman tidak nyata dan realistis bisa dibuat setiap mulai dari penggambarannya. Menyampaikan informasi melalui visual gambar merupakan hal yang sulit namun jika terdapat sekumpulan gambar yang menarik disusun untuk menghasilkan gerakan suatu watak tokoh yang menarik dengan sifat surealis dan imajinatif yang tidak mungkin diraih di dunia nyata maka seperti itulah fungsi animasi tercipta. Animasi sendiri identik dengan tontonan anak kecil dikarenakan memiliki tujuan penyampaian pesan sederhana namun imajinatif yang dibuat dengan pendekatan monoton tentu merupakan sebuah kebenaran untuk dapat dengan mudah penyampaiannya untuk dicerna manusia sebagai sebuah media informasi komunikasi. Genre kartun sebagai genre terdekat animasi terhadap kalangan anak-anak merupakan media yang membuktikan bahwa penyebaran informasi dengan animasi sungguh lebih baik dan lebih mudah penyampaiannya.

Animasi sudah lama ditemukan namun revolusi animasi dari pembuatan awal oleh beberapa pendobrak seperti film animasi Disney *Snow White and Seven Dwarf* (1937) dan *Fantasia* (1940) yang hingga kemudian berkembangnya industri animasi sampai sekarang ini hingga animasi itu sendiri memiliki berbagai macam genre dan jenis seperti animasi dari Jepang yang menyebut animasi mereka sebagai anime alih-alih kartun.

Seiring berjalannya waktu karya animasi yang mengangkat kisah - kisah yang dekat dan identik dengan anak kecil seperti kisah dongeng dan legenda baik dari *Disney* atau *Studio Ghibli*, sekarang fungsi dan kegunaan animasi sudah lebih menyebar target audiensinya dan banyak lagi fungsinya . Seperti animasi *Rick and Morty* atau bahkan animasi satir komedi *Family guy* yang tentu saja tidak ditujukan untuk anak kecil namun fungsi animasi tersebut lebih membuat bisa menjadikan permasalahan dan isu sensitif yang diangkat bisa semakin halus karena bersifat fiktif hingga semakin didukung dengan dapat membuat agenda sensitif yang diusung gampang lebih patah karena ke tidak logisan-nya bisa digambarkan dengan lebih mudah daripada dibuat langsung di dunia nyata.

Pada tahun 2000, *Academy Oscar* pertama kali memberikan nominasi tersendiri kepada segmen karya animasi yang sebagai film meskipun film animasi pertama yang mendapat *oscar* adalah *Beauty and the beast* (1991). Hal itu

merupakan sebuah langkah bahwa animasi tidak kalah penting dengan film konvensional lainnya yang menggunakan media rekam dan itu tidak bisa dianggap remeh. Meskipun segmen nominasi Karya animasi yang berhasil masuk kategori penghargaan tersebut sebelumnya hanyalah animasi film-film pendek dan tidak bersifat *feature film* namun isi yang terkandung di dalamnya tentu tidak hanya semata-mata untuk hiburan singkat namun juga dapat dilihat sebagai bentuk karya seni yang bernilai dalam.

Film animasi *short-animated movie oscar* yang bersifat segar seperti Surogat (1661) dan *Munro* (1960) yang mengangkat tentang perang pada zaman itu merupakan animasi-animasi yang tidak datang dari studio raksasa animasi *Disney*, *Metro-Goldwyn mayer*, maupun *Warner Brothers*, kedua animasi tersebut kemudian menjadi pionir animasi yang bersifat eksperimental yang selanjutnya di tahun-tahun berikutnya datang dari berbagai seniman independen di berbagai negara dengan kisah yang diangkat sangat beraneka sumber permasalahan yang tidak hanya mengangkat tentang tema Hollywood dan kehidupan penggambaran budaya Amerika dengan gaya kartunis seperti Tom and Jerry atau Looney toon.

Topik yang diangkat dalam film animasi juga sangat mudah untuk menggambarkan dengan lebih ringan tentang permasalahan yang berat sekalipun dan sulit untuk dijelaskan seperti dalam film *Inside Out* (2015) garapan *Disney's Pixar* yang mengangkat tentang psikologi mengenai berbagai macam perasaan emosi dengan penggambaran analogi yang sangat mudah bahkan bisa menghibur meskipun segmentasi batasannya dari 6-9 tahun, atau bahkan film *Soul* (2020) yang bercerita tentang kegagalan dan serta kisah pencarian jiwa sejati yang menyenangkan untuk ditonton. tema tersebut bukanlah merupakan materi yang gampang untuk divisualisasikan dikarenakan menggambarkan penggambaran yang tak dapat diketahui seperti alam yang berbeda di film *Souls*, interaksi antar karakter emosi dalam *Inside Out* yang sangat imajinatif bisa terealisasikan sehingga dapat menjadi kelebihan penyampaian informasi yang dapat diraih animasi.

Bentuk visualisasi tersebut juga merupakan bentuk dasar teori seni berupa *Mise' en scene* yang dapat dilihat dalam *frame* sehingga bisa dianalogikan dan ditelaah dengan analogi sederhana oleh nalar manusia yang terbatas, sehingga

bentuk *Mise' en scene* dalam dunia animasi dapat menjadi lebih gampang diidentifikasi berdasarkan teori tersebut. Dalam *Mise' en scene* di dunia animasi, pendekatan surealis yang dilakukan oleh pembuat animasi tersebut bisa dikategorikan sebagai bentuk pendekatan imajinatif karena konsepnya sendiri datang dari imajinasi dan bentuk dari alam bawah sadar surealis yang sangat berkaitan dengan dunia fantasi tentang sesuatu hal yang irasional. (Islami, H. A., Wiguna, I. P., & Rachmawanti, R. ,2023)

Dengan penjelasan animasi tersebut dalam pendekatan imajinatif mampu menyajikan visual demikian, maka kemudian didapatkan pemilihan fenomena yang dekat terjadi beberapa waktu ke belakang adalah terjadinya virus corona selama beberapa tahun. Fenomena tersebut menyebabkan tiap-tiap manusia merasa seperti terisolasi satu sama lain dan terhentinya kegiatan sosial dalam jangka waktu lama di seluruh dunia. Manusia dilarang untuk saling dekat dan membatasi segala bentuk kegiatan yang dilakukan dikarenakan penularan virus yang sangat berbahaya hingga banyak korban yang tertelan oleh peristiwa tersebut. Selain kerusuhan dalam sektor ekonomi, kesehatan dan lain-lain, dampaknya manusia merasakan kesedihan karena kesendirian, dan kebingungan dihadapkan dengan kejadian yang mendadak sebagai efek psikologis. Berangkat dari fenomena tersebut penulis ingin mengangkat tentang perspektif mendasar akan hal itu yaitu perasaan kesedihan serta kesepian individual dengan menerjemahkan perasaan dan penggambaran kesedihan dialami umat manusia ke dalam analogi media animasi.

Kesedihan yang menjadi satu emosi yang ada dalam jiwa manusia tidak dapat dihindari lagi bahwa kesedihan ada karena sesuatu hal ekspektasi keinginan manusia yang tidak terpenuhi dan membutuhkan waktu serta penanganan yang lama secara medis baik dari internal maupun eksternal untuk mengatasi hal tersebut. Kesedihan yang terjadi dalam diri manusia bisa disebabkan oleh berbagai macam salah satunya bisa dilihat menggunakan teori Maslow tentang kebutuhan manusia itu sendiri dan dapat disimpulkan kebutuhan apa yang tidak terpenuhi dalam hal tersebut. Kemarahan dan emosional yang tidak dapat diluapkan ke orang lain karena bersifat sensitif dan personal kadang jarang bisa dirasakan oleh orang lain khususnya di lingkungan sekitar yang diperparah dengan kondisi pandemi belakangan terakhir. Meskipun pandemi sudah mereda, namun aktivitas di areal

keramaian seperti daerah metropolitan ironisnya juga memberikan efek yang sama di mana setiap individu yang berada di sekitar justru tidak terikat dan tidak mau mengenal bahkan cenderung malas berinteraksi sehingga menciptakan sebuah susunan masyarakat yang individualis akan kesibukan fokus masing-masing.

Sebagai makhluk yang hidup dalam kelompok, manusia juga sering merasa akan kesepian yang sulit diatasi sendiri. Oleh karena itu, mereka membutuhkan kehadiran orang lain seperti keluarga, kerabat, atau pasangan untuk memenuhi kebutuhan psikologis dan emosional mereka. Kehilangan pasangan atau orang yang dicintai secara tiba-tiba dapat menyebabkan kesedihan yang mendalam karena rasa kesepian. Begitu pula dengan orang dewasa yang pindah ke tempat yang jauh dari keluarganya, mereka juga dapat merasakan kesepian yang tiba-tiba. Bahkan, pandemi yang datang secara tiba-tiba juga berdampak besar pada kebutuhan sosial dan emosional manusia.

Kesepian merupakan suatu hal yang pernah dirasakan oleh semua manusia. (Peplau Perlman et al,1982) Menyatakan kesepian adalah perasaan tidak puas seseorang terhadap hasil yang dicapai yang belum sesuai dengan yang diinginkannya. Menurut Lake, kesepian merujuk pada kebutuhan yang belum terpenuhi akan hubungan dekat secara internal dengan seseorang yang terkait dengan kedekatan batin dan cinta karena kurangnya interaksi dan keintiman. (Lake,1986). Individu yang mengalami kesepian, membutuhkan orang lain untuk berkomunikasi dan menjalin hubungan timbal balik yang mendalam tetapi tidak mampu mewujudkan keinginan tersebut karena berbagai alasan dan penyebab. Sebuah penelitian yang dilakukan oleh *Into The Light* dan *Change.org* tentang kesehatan jiwa masyarakat Indonesia menghasilkan temuan bahwa hampir seluruh peserta yang terdiri dari 5.211 orang di Pulau Jawa merasa kesepian. Hasil survei tersebut menunjukkan bahwa 98 persen partisipan merasakan kesepian selama satu bulan pada bulan Juni 2021. Lebih dari dua per lima orang bahkan merasa lebih baik jika tidak hidup dan menyakiti diri selama periode survei berikutnya.

Seorang akademisi pasca doktoral dari Universitas Macau yang juga menjadi rekan kerja *Into The Light*, Andrian Liem, menyatakan dari penelitian tersebut bahwa sekitar 40 persen responden survei mengalami pikiran untuk melukai diri

atau bahkan bunuh diri dalam dua minggu terakhir. Selain itu, survei juga menemukan bahwa stigma terhadap bunuh diri masih sangat kuat, terbukti dari kurangnya partisipan yang dapat menjawab pertanyaan tentang fakta dan mitos bunuh diri dengan benar. Studi yang dilakukan oleh para ahli dari George Mason University di AS melibatkan 1.200 individu yang mewakili generasi *milenial* dan *baby boomers*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 1 dari 3 orang muda yang berusia 25 tahun merasakan kesepian, sedangkan hanya 11 persen orang dewasa yang berusia di atas 65 tahun yang mengalami hal yang sama.

Penulis memilih tema kesedihan dan kesepian yang merupakan hal yang sangat dekat dan sangat bermakna untuk dikembangkan lagi oleh pandangan personal sehingga fungsi dari pembuatannya bukan hanya untuk memberitahu khalayak umum dengan penggambaran interpretasi visual tetapi juga sebuah bentuk penyelesaian masalah dengan cara meditasi refleksi diri menggunakan seni dan aktualisasi secara internal dimana hal tersebut sama seperti konsep olah rasa dalam seni teater. Penulis ingin menyampaikan dengan merasakan langsung dan menuangkan dalam bentuk teknis karya. Dengan menerapkan gaya penggambaran yang khas pribadi dan personal, penulis ingin menyampaikan karya animasi *Don't Come* akan sesuai visi dan makna yang tepat dengan menerapkan kepada elemen konsep teori dari kesedihan serta kebutuhan sosial sebagai simbol kesepian pada teknis pengambilan dan eksekusi gambar.

Teknis produksi dilakukan dengan memahami kebutuhan dan apa yang penulis bisa buat dengan menekankan pada sisi efektivitas dan efisiensi sebesar-besarnya yang di mana animasi adalah suatu format yang tepat, dikarenakan pembuatan karya yang dapat dilakukan secara pribadi dan tidak dengan kelompok secara masif.

Untuk konsep yang lebih luas penulis ingin menyorot mengenai masalah kebutuhan sosial akan kesepian dan kesedihan yang sering dihadapi oleh setiap makhluk hidup dan berharap menimbulkan suatu makna dan hikmah yang mendalam demi kehidupan penonton masing-masing yang dirasakan penulis sehingga kegiatan refleksi diri dalam pembuatan animasi dapat disebarkan perasaannya saat animasi *Don't Come* diselesaikan.

Dari sudut pandang penulis, kesepian merupakan masalah yang sangat pribadi dan sensitif karena kesepian sendiri merupakan hilangnya atau pengurangan dan ketiadaan sesuatu yang sebelumnya dimiliki. Perasaan sedih yang dirasakan, dilakukan, atau diterima oleh individu sebagai bagian dari perkumpulan makhluk sosial jarang dipahami seseorang karena kebanyakan manusia cenderung lupa atau tidak ingin menunjukkan kerentanan mereka. Mereka cenderung mencari tahu artinya masing-masing dan melewatinya seorang diri tanpa meminta bantuan dari individu lain.

Pentingnya mencari suatu hal yang penting dapat menolong diri mereka sendiri. Pencarian yang dialami saat berada dalam kesedihan atau hal yang tidak baik merupakan sifat alamiah manusia dalam hal memperbaiki sesuatu dan juga merupakan suatu kebutuhan pokok dalam hubungan inter-personal karena tanpa hal tersebut manusia tidak akan memiliki permasalahan dan akan merasakan kehampaan.

Dengan produksi yang dilakukan sebagai syarat tugas akhir, penulis juga ingin menyampaikan target terhadap proyek yang diharap menjadi perkembangan pribadi serta tujuan pencapaian berupa apresiasi yang lebih untuk sampai kepada sudut pandang masyarakat.

Hal yang ingin penulis sampaikan terhadap karya ini adalah tema psikologis dan kesedihan yang sangat sulit untuk diungkapkan lewat verbal secara eksplisit dapat memungkinkan dibuat dalam format narasi visual terlebih animasi. Hal-hal lebih mudah disampaikan lewat keterkaitan analogi tentang perasaan dalam bentuk *Mise' en scene* dalam karya tersebut. Bentuk-bentuk semiotika, *Mise' en scene*, visual estetika dan perasaan intim dengan kebatinan yang susah dijelaskan ketika seseorang melihat sebuah lukisan dicapai dalam animasi *Don't Come* tersebut.

Penggambaran proyek *Don't Come* akan menceritakan sebuah kisah tentang sebuah pemuda yang dihadapkan dengan dunia yang aneh dan sebuah kisah perjalanan menantinya. Pemuda ini menjalani perjalanan pencarian dan penyelesaian kesedihan masalah dengan menemui berbagai macam hal yang dirasa dekat dengan dirinya namun dia tidak dapat memahami berbagai macam hal di sekelilingnya dan tidak tertarik akan hal-hal tersebut karena merasa asing hingga

terus mencari tahu makna dari perjalanannya. Fakta akan kesendiriannya dan serta yang tidak bisa keluar dari mulut pemuda itu akan diceritakan melalui perjalanan di sepanjang cerita.

Don't Come akan menggambarkan animasi yang natural serta sederhana dengan pendekatan kartun dan surealis secara gaya gambar, latar, suara, karakter dan cerita yang akan diinterpretasikan di film animasi pendek tersebut.

Dengan latar belakang tersebut, pembuatan karya yang memiliki urgensi, makna dan kepentingan yang subjektif bagi penulis yaitu pengalaman pribadi dikarenakan pandemi dan hal lain terhadap kesedihan yang kemudian dijadikan objek utama isu yang diangkat, maka didapatkan teori tahapan kesedihan oleh Kubler Ross yang dekat dan berhubungan langsung dengan penulis dan menggambarannya dengan sentuhan gaya pribadi. Penulis ingin menyampaikan penggambaran tahapan teori kesedihan Ross dan didukung penggambaran teori kebutuhan sosial oleh Maslow.

B. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis merumuskan masalah berupa bagaimana proses penciptaan karya animasi *Don't Come* menggunakan penjelasan teori kesedihan Kubler-Ross

C. BATASAN MASALAH

1. Karya hanya akan dibuat dalam resolusi 1080p *full HD* dan menggunakan aplikasi *Procreate*.
2. Karya hanya akan meliputi penjabaran tahapan dari teori kesedihan Kubler-Ross dan penggambaran kesepian berdasarkan Teori Maslow.
3. Karya berdurasi sekitar 3-7 menit.

D. TUJUAN

Tujuan dari pembuatan karya *Don't Come* menggambarkan penggambaran serta menjelaskan tahapan teori kesedihan Kubler-Ross.

E. SISTEMATIKA PENULISAN

Sistematika penulisan proposal penelitian ini disusun untuk memberikan gambaran umum tentang karya yang akan diproduksi. Sistematika penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

1. BAB I. (PENDAHULUAN)

Menguraikan tentang latar belakang, merumuskan inti permasalahan, menentukan tujuan dan kegunaan karya, serta menentukan pembatasan masalah dan sistematika penulisan proposal.

2. BAB II. (LANDASAN TEORI)

Membahas berbagai konsep dasar dan teori-teori yang berkaitan dengan topik penelitian yang dilakukan dan hal-hal yang berguna dalam proses analisis permasalahan serta tinjauan terhadap karya serupa yang dapat digunakan sebagai referensi seniman yang dapat dipelajari penulis sebagai bahan untuk produksi karya nantinya.

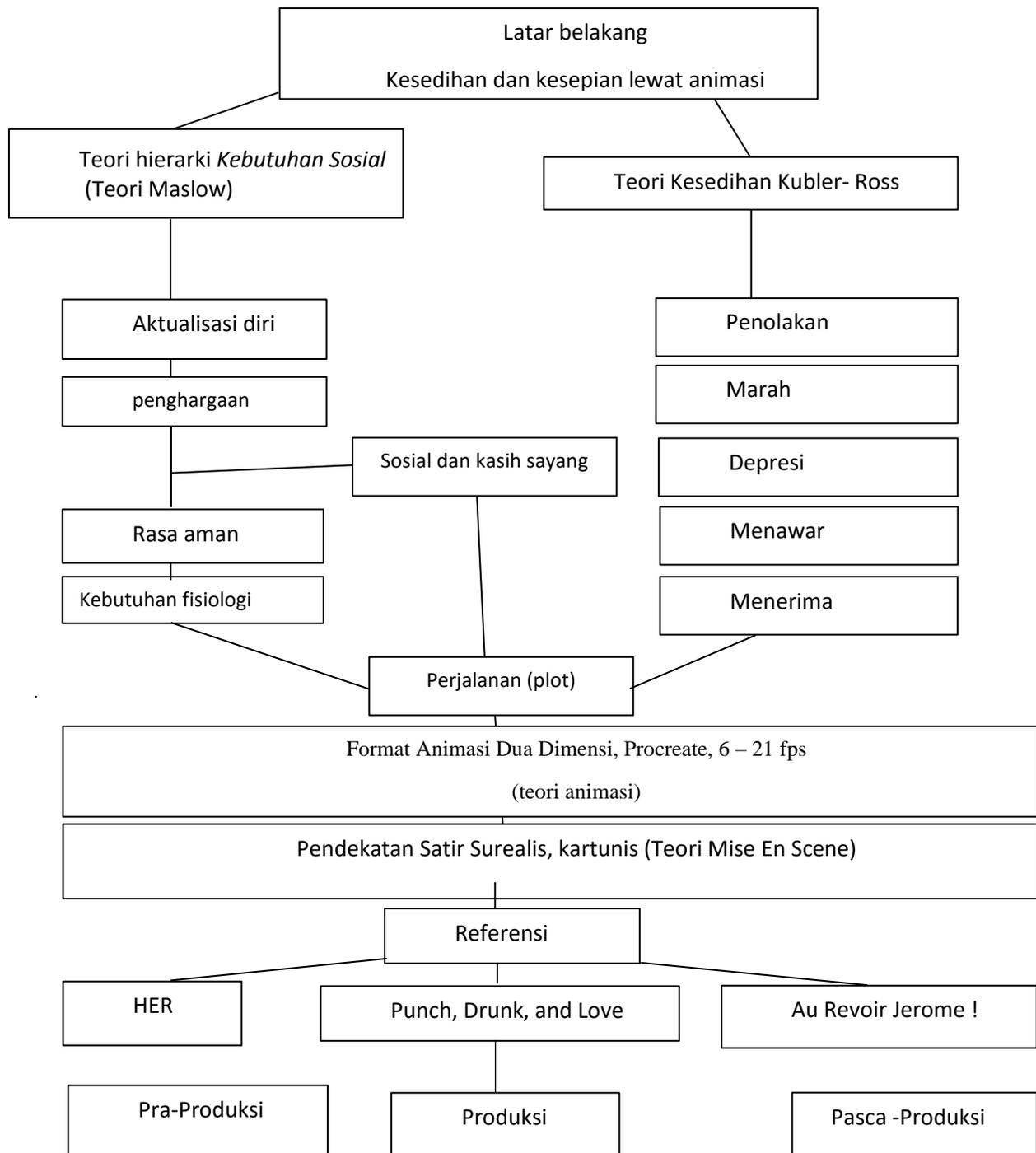
3. BAB III. (ANALISIS MASALAH)

Membahas dan menerangkan tentang bagaimana karya tugas akhir nantinya akan di produksi oleh penulis dimulai dari konsep sampai proses pembuatan karya.

4. BAB IV. (KESIMPULAN)

Membahas tentang kesimpulan mengenai pertanyaan-pertanyaan yang telah terjawab dan hasil karya yang telah didapat serta poin penting yang ingin dikemukakan berupa esai pernyataan secara langsung ataupun butir-butir penting yang berisi makna penyampaian hasil karya serta saran jika ada untuk ditambahkan mengenai kendala dan hal-hal yang perlu ditambahkan.

F. KERANGKA BERPIKIR



Tabel 1.1 Kerangka Berpikir