

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam pembentukan sebuah film animasi, *environment* merupakan salah satu unsur yang penting. *Environment* itu sendiri mencakup latar tempat, waktu dan suasana yang sangat berpengaruh pada keutuhan cerita. Dalam film perancangan cerita dan karakter adalah yang terpenting, namun menurut Tony White (2009:41) pada saat menonton sebuah film, latar membentuk 95% visual sehingga *audience* menerima informasi yang cukup mengenai sebuah *scene*.

Background merupakan salah satu elemen yang penting dalam *environment*. *Background* ini dapat membantu desain karakter dan naskah *storyboard* dalam membangun sebuah cerita. Dengan perancangan dan penggunaan *background* yang relevan, pesan yang ingin disampaikan oleh perancang akan lebih efektif tersampaikan.

Background yang akan digunakan dalam animasi “*The 5th Log*” mengambil referensi dari lokasi-lokasi yang berada di Bandung dan sekitarnya. Hal ini dikarenakan fenomena yang diangkat terlepas dari lokasi atau data secara kuantitatif. Meski begitu, Bandung dijadikan referensi tempat tinggal tokoh utama untuk mendukung karakter dan *storyboard* yang telah dirancang sebelumnya. Tokoh orangtua pekerja yang hidup dan bekerja di dalam kota besar dengan ekonomi menengah keatas serta memiliki anak yang dididik dengan disiplin otoriter. Tekanan dari disiplin yang diterapkan ini adalah yang kemudian diangkat sebagai tema cerita.

Dalam cerita film animasi pendek 2D “*The 5th Log*” dikisahkan seorang remaja yang mengalami pola asuh otoriter oleh ibunya. Disiplin otoriter itu sendiri berarti memaksakan perilaku yang diinginkan oleh pihak yang lebih berkuasa pada pihak yang dinilai lebih rendah dengan peraturan dan pengaturan yang keras (Hurlock, 2016:93). Disiplin otoriter itu sendiri tidaklah selalu buruk, tergantung penerapan oleh orangtua. Dalam batas

normal, disiplin ini bahkan bisa berguna bagi kehidupan sosial si anak karena menaati perilaku yang diinginkan masyarakat setempat. Namun dalam porsi yang kurang wajar, hukuman berupa kekerasan dilibatkan, khususnya hukuman badan. Hal ini bukanlah yang paling buruk, karena hukuman secara psikologis misalnya dengan pengurangan kasih sayang bisa berdampak lebih pada kejiwaan anak.

Menurut Hurlock, anak-anak yang mengalami pola asuh otoriter oleh orangtuanya cenderung terlihat baik di luar, namun memendam perasaan permusuhan di dalam dirinya yang sewaktu-waktu dapat meledak dan membuat anak menjadi agresif atau menyampaikan perasaannya kemudian secara meluap-luap. Hal ini dikarenakan disiplin otoriter adalah disiplin yang berpihak pada kehendak orangtua saja dan anak tidak memiliki andil dalam prosesnya. Anak cenderung diberitahu yang harus dilakukan namun bukan mengapa harus dilakukan dan tidak diberi penjelasan. Anak pun kehilangan kesempatan untuk belajar mengendalikan perilaku mereka sendiri.

Menurut Sigmund Freud seringkali emosi dan pikiran yang terpendam, dalam kasus ini perasaan anak yang dididik dengan pola asuh otoriter dapat membentuk imaji dan menjadi perwujudan dalam mimpi orang yang bersangkutan. Mimpi bersifat subjektif karena merupakan hasil dari olahan pikiran dan pengalaman pemimpinya. Mimpi dapat berkesan baik dan buruk, tergantung pada pengalaman yang membekas sebelum si pemimpi tertidur.

Perasaan permusuhan oleh si anak di sini adalah perasaan yang buruk dan tidak bahagia. Maka dibuatlah oleh perancang, konsep *environment* khususnya *background* yang dapat menggambarkan perasaan dan keseharian remaja tersebut dengan penggunaan *mood* serta warna yang relevan yang berlandaskan referensidi dunia nyata. Selain itu, penulis berusaha untuk menangkap karakter utama dan menuangkannya pada properti sebagai ciri khas diri. *Background* yang dirancang diharapkan agar sesuai dengan desain karakter dan perencanaan *storyboard* sehingga film

tersebut membentuk kesatuan yang utuh dan dapat diterima serta dipahami oleh *target audience*.

1.2 Identifikasi Masalah

1. Sebagai salah satu unsur untuk membangun *background* mengenai realitas dan mimpi yang bersifat subjektif, karakter serta perspektif tokoh utama dibutuhkan.
2. *Background* memiliki peranan penting dalam membangun *mood* perancangan film animasi.
3. Diperlukan perancangan *background* sesuai dengan genre dan naskah agar dapat berkesinambungan dengan karakter dan cerita dalam film animasi 2D berdurasi pendek The 5th Log.

1.3 Ruang Lingkup

Dalam penelitian ini, kami membatasi ruang lingkup sebagai berikut :

1. Apa : Mengangkat fenomena pola asuh dominasi dan penyaluran emosi anak untuk perancangan desain *background* film pendek animasi 2D
2. Siapa : *Target audience* pada perancangan ini adalah usia remaja(PG-13)
3. Bagaimana : Pada perancangan ini fokus dalam pembuatan desain *background* untuk film pendek animasi 2D yang akan menyampaikan pesan tentang fenomena pola asuh otoriter.
4. Tempat : Penelitian mengenai fenomena terlepas dari lokasi atau data kuantitatif.
5. Waktu : Waktu yang digunakan untuk melakukan penelitian dimulai dari akhir bulan Agustus hingga bulan September tahun 2018. Selain itu, waktu yang digunakan untuk

melakukan perancangan dimulai dari bulan September 2018 hingga akhir Juni 2019.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan diatas, masalah dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana mengetahui kebutuhan *background* dari naskah mengenai dunia nyata dan mimpi melalui perspektif karakter utama film pendek animasi 2D “The 5th Log”?
2. Bagaimana perancangan visual *background* kehidupan anak yang mengalami pola asuh otoriter dalam film pendek animasi 2D “The 5th Log”?

1.5 Tujuan dan Manfaat Perancangan

Tujuan dari Perancangan ini adalah :

1. Untuk mengetahui konsep *background* yang dapat menggambarkan mimpi tokoh utama tentang hubungan dengan orangtuanya.
2. Untuk mengetahui hasil perancangan visual desain *background* untuk film pendek animasi 2D “The 5th Log”.

Manfaat yang dihasilkan dari Perancangan ini adalah :

1. Manfaat Teoritis

Dapat memberikan kontribusi dalam perkembangan ilmu Desain Komunikasi Visual.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Penulis
 - Menambah wawasan, pengetahuan dan pengalaman baru.
- b. Bagi Masyarakat
 - Memberikan *awareness* mengenai pola asuh dominasi/otoriter pada *target audience*.

1.6 Metode Perancangan

1.6.1 Metode Pengumpulan Data Kualitatif

Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif. Dalam metode kualitatif digunakan pendekatan fenomenologi dan *sampling* non-probabilitas. Teknik yang digunakan adalah wawancara, observasi, dan teknik *sampling purposif* dan aksidental. Selain itu juga dilakukan studi pustaka untuk memperoleh teori-teori yang bersangkutan dengan perancangan.

- a. Studi Pustaka

Studi pustaka yang digunakan adalah pustaka yang menuntun peneliti agar mencapai hasil yang tepat sasaran. Yaitu pustaka tentang pola asuh dominasi, mimpi, dan perancangan desain *background*.

- b. Wawancara

Wawancara dengan narasumber bernama Ibu Hira Yuki yang merupakan dan psikolog dari biro Dwipayana. Pertanyaan yang diajukan adalah seputar hubungan mimpi dan psikologis manusia.

- c. Quesioner

Pengumpulan data melalui quesioner dengan teknik *sampling purposif* dan aksidental untuk mengetahui pandangan awam.

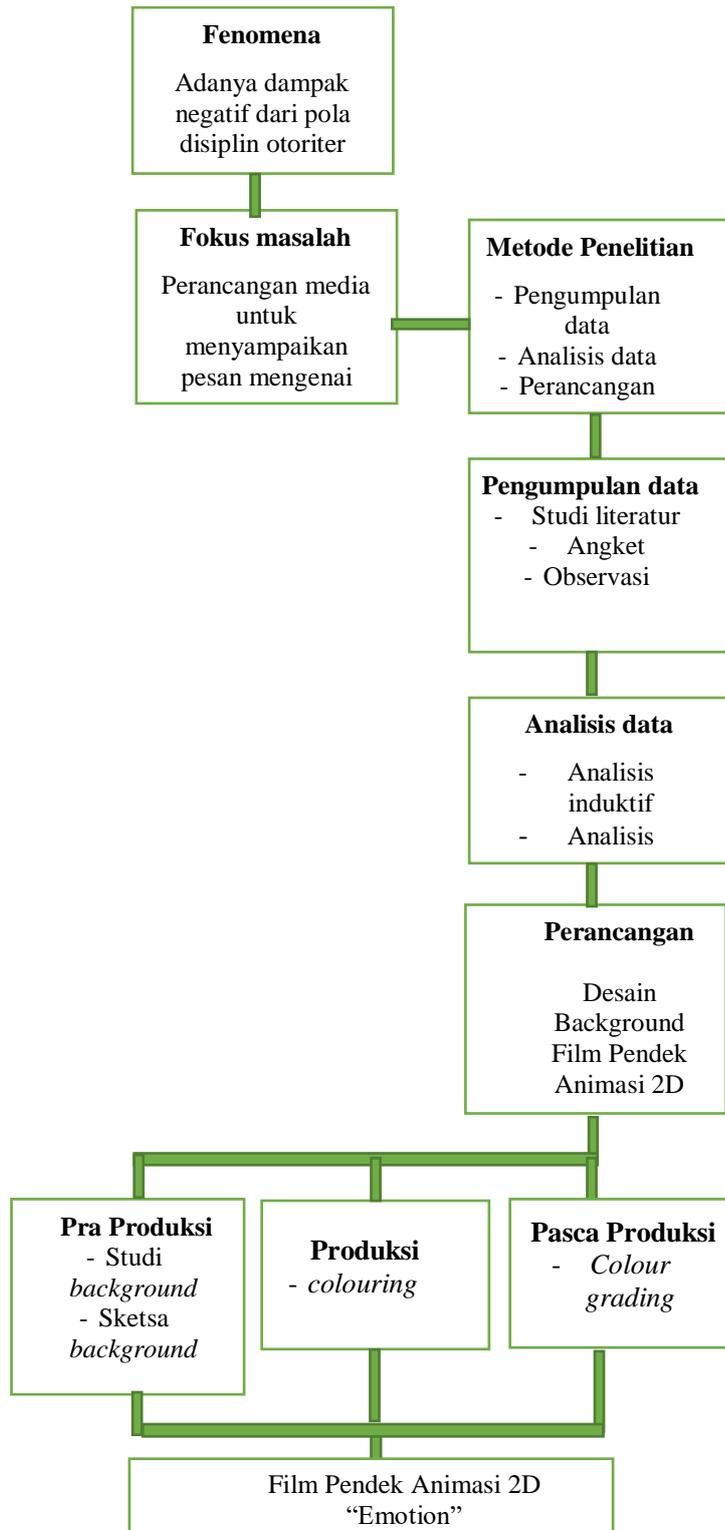
d. Observasi

Peneliti menggunakan metode pendekatan fenomenologi kepada pengguna anak dari keluarga yang merasakan perilaku pola asuh dominasi oleh orangtuanya serta lingkungan tempat tinggalnya. Observasi juga dilakukan terhadap karya sejenis yang mengangkat tema mimpi sebagai acuan untuk menggambarkan kondisi alam mimpi.

1.6.2 Metode Analisis Data

Dari data yang sudah dikumpulkan di metode pengumpulan data secara kualitatif, akan dilakukan penarikan kesimpulan sebagai akhir dari proses analisis data dalam penelitian.

1.7 Kerangka Perancangan



Bagan 1.1 Kerangka Perancangan

Sumber : dokumentasi pribadi

1.8 Pembabakan

Penulisan laporan karya Tugas Akhir ini terdiri atas lima bab, yaitu :

BAB 1 Pendahuluan

Menjelaskan gambaran secara umum tentang *background* pada animasi 2D yang diolah dengan referensi kota Bandung serta hubungannya dengan cerita dan karakter. Dijelaskan juga tujuan perancangan, ruang lingkup, manfaat dari perancangan hingga pembabakan.

BAB II Landasan Teori

Menjelaskan landasan teori yang digunakan untuk pengumpulan dan analisis data serta perancangan karya. Penggunaan landasan teori berhubungan dengan fenomena dan ruang lingkup khususnya perancangan *background* film animasi 2D. Teori yang digunakan adalah yang berkaitan dengan animasi 2D, teori *background*, teori warna hingga yang bersangkutan dengan *lighting*.

BAB III Data dan Analisis Masalah

Menjelaskan bagaimana cara mendapatkan data mengenai *background* yang berdasarkan naskah tentang dunia nyata dan mimpi melalui perspektif tokoh utama serta bagaimana cara analisis data untuk menentukan konsep perancangan dan visual.

BAB IV Konsep dan Hasil Perancangan

Menjelaskan konsep perancangan dan hasil perancangan berdasarkan data-data yang sudah diperoleh sebelumnya.

BAB V Kesimpulan dan Saran

Berisi kesimpulan menyeluruh dari hasil perancangan berdasarkan rumusan masalah serta berisi rekomendasi dan saran dari perancang.