

PERANCANGAN *ENVIRONMENT* DALAM ANIMASI 3D TENTANG PENDERITA GAMING DISORDER BERJUDUL "RYAN"

Marcholius Ivan Kristian, Zaini Ramdhan, S.Sn, M.Sn

Prodi S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom

marcholius98@gmail.com, zinramdhan@gmail.com

Abstrak

Perancangan *environment* disini berperan sebagai pendukung untuk animasi 3D tentang *Gaming Disorder*. *Gaming Disorder* merupakan gangguan dalam kebiasaan bermain game yang berlebihan hingga melupakan aktivitas penting lainnya. Tujuan perancangan ini adalah merancang *environment* yang menggambarkan suasana kehidupan penderita *Gaming Disorder* terutama pada kalangan remaja yang masih mencari jati diri dan *labil* kedalam animasi 3D. Diharapkan dari perancangan *environment* ini ke dalam animasi 3D dapat mempresentasikan kehidupan dari seorang penderita *Gaming Disorder* dan bagaimana lingkungan disekitarnya.

Kata Kunci: Animasi 3D, *Environment*, *Gaming Disorder*, *Game*

Abstract

Environment design here serves as a support for 3D Animation about Gaming Disorder. Gaming disorder is a habit of playing games excessively until that person neglected the other important activities. The purpose of designing the environment in this 3D animation is to describe the atmosphere of Gaming Disorder sufferers' life, especially teenagers who are labile and still looking for their identity into 3D animation. It is expected that from this environment design in 3D animation can represent the life of Gaming Disorder sufferers and the atmosphere surrounds.

Keywords: 3D Animation, *Environment*, *Gaming Disorder*, *Game*

1. Pendahuluan

Video Game adalah sebuah *game* yang terbuat dan divisualisasikan menjadi gambar bergerak (*video*). *Video game* sendiri pertama kali muncul pada tahun 1972 dan terus berkembang hingga sekarang, dan pada beberapa tahun terakhir perkembangan *game* cukup cepat sehingga *game* hampir bisa dimainkan oleh semua kalangan masyarakat, dan adapun beberapa personal yang menggunakan media *game* sebagai mata pencaharian mereka. Hal tersebut tentu saja menjadi contoh untuk generasi-generasi berikutnya bahwa dengan bermain game saja dapat menghasilkan uang, hal itu tentu saja bisa menjadi sesuatu yang positif, namun hal tersebut tidak luput dari sisi negatif, dikarenakan jika bermain *game* terlalu berlebihan dengan alasan menjadi top player hingga melupakan hal penting lainnya dan itulah yang membuat seseorang menjadi kecanduan dalam bermain *game*.

Kecanduan dalam bermain *game* juga dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor, contohnya masalah keluarga, pekerjaan, dan lainnya yang membuat seseorang menjadi tertekan dan mencari-cari media untuk menghibur dirinya dan kemudian dia menemukan media *game* sebagai sarana untuk menghibur dirinya, akan tetapi hal tersebut terus berlanjut hingga dia melupakan segala sesuatu yang tidak berkaitan dengan *game*, hal tersebutlah yang disebut sebagai *Gaming Disorder*.

Menurut Vladimir Poznyak selaku pembuat diagnosa *Gaming Disorder*, menyatakan bahwa *Gaming Disorder* adalah sebuah pola perilaku tertentu dalam bermain *game* terutama *video game*. Pola ini memiliki beberapa karakteristik yang spesifik, salah satunya adalah hilangnya kendali diri dalam bermain *game*. Kedua adalah lebih mengutamakan untuk bermain *game* daripada melakukan kegiatan kehidupannya sehari-hari yang menyebabkan penderita kesulitan dalam melakukan hal lainnya selain bermain *game*. Beliau juga menekankan bahwa *Gaming Disorder* tidak seperti perilaku bermain *game* pada umumnya serta *Gaming Disorder* sendiri hanya bisa didiagnosis oleh seorang ahli yang sudah dilatih khusus untuk menangani ini. Itulah yang dikatakan beliau di wawancaranya dengan WHO (*World Health Organization*). (Sumber : www.youtube.com).

Dikarenakan penderita *Gaming Disorder* lebih mengutamakan bermain *game* daripada melakukan aktivitas lainnya, membuat penderita menjadi lebih sering berada didalam tempat tinggalnya, namun untuk menciptakan sarana yang memadai untuk bermain *game* dengan baik dan nyaman dibutuhkan uang yang cukup mahal, oleh sebab itu status sosial juga menentukan seberapa besar tekanan yang berpengaruh terhadap gejala timbulnya *Gaming Disorder*.

Berdasarkan fenomena diatas, maka penulis mencoba meneliti *environment* dari penderita *Gaming Disorder* berdasarkan status sosial dan latar belakang cerita yang diambil melalui sudut pandang anggota keluarganya yaitu adiknya. Menurut Cantrell dan Yates sendiri di dalam bukunya yang berjudul "*Modeling the Environment*" mengatakan bahwa di setiap animasi yang baik, *environment* harus mampu bercerita sendiri. Hal tersebut dilakukan agar kepribadian tokoh di dalam cerita dapat terlihat lebih hidup dan pesan dalam animasi tersebut dapat tersampaikan dengan jelas. Oleh karena itu untuk menciptakan *environment* yang baik adalah *environment* yang dapat menceritakan sifat kepribadian karakter atau bahkan suasana yang terkandung dalam cerita tersebut.

Animasi adalah sekumpulan gambar yang dikumpulkan dan dibuat berurutan sehingga menghasilkan gambar yang dapat bergerak yang disebabkan oleh ilusi mata. Animasi 3D adalah salah satu pengembangan dari media animasi yang dibuat dengan bentuk yang mendekati aslinya karena memiliki dimensi kedalaman.

Berdasarkan beberapa penjelasan diatas penulis melakukan perancangan *environment* tentang seorang penderita *Gaming Disorder* yang akan dibuat di dalam film animasi 3D berjudul "Ryan" ini dibuat berdasarkan unsur cerita yang ingin disampaikan melalui sudut pandang pertama tokoh sampingan, yaitu adiknya.

2. Landasan Pemikiran

2.1 *Gaming Disorder*

Dalam revisi ke-11 *International Classification of Diseases (ICD-11)* *Gaming Disorder* didefinisikan sebagai sebuah pola perilaku gangguan kontrol dalam bermain *game*, yang ditandai dengan lebih memprioritaskan bermain *game* dibanding melakukan aktivitas lainnya, meskipun penderita tahu akan menerima dampak negatifnya. Dimasukkannya kedalam ICD-11 berdasarkan tinjauan dan bukti yang tersedia dari para ahli berbagai disiplin ilmu yang mengikuti pengembangan program untuk seseorang yang identik dengan karakteristik *Gaming Disorder* untuk tindakan pencegahan dan pengobatan yang relevan.

Di dalam studi, *Gaming Disorder* menunjukkan hanya mempengaruhi sebagian kecil saja seseorang yang bermain *game*, namun ketika seseorang tersebut telah mengesampingkan kehidupan nyatanya atau kegiatan sehari-harinya maka daripada itu harus diwaspadai setiap perubahan kesehatan fisik dan psikologisnya serta fungsi-fungsi sosial yang dikaitkan dengan pola-pola perilaku kebiasaan bermain *game*. Menurut *World Health Organization* (2018)..

2.2 *Environment*

Environment adalah unsur penting dalam animasi untuk menciptakan lingkungan dan suasana. Menurut Cantrell dan Yates (2012: xiii) menjelaskan bahwa dalam membuat *environment* dalam bentuk 3D dibutuhkan pembuatan model objek namun terfokus kepada lingkungan serta unsur-unsur di dalamnya yang memungkinkan seseorang untuk melihat lebih banyak pandangan dan ruang fana. Cantrell juga mengatakan bahwa dalam membuat model *environment* bukan hanya bisa untuk menjelaskan bentuk, namun juga bisa untuk memberikan informasi yang lebih, seperti tempat, waktu maupun suasana. Selain itu Cantrell juga mengatakan bahwa dalam merancang sebuah *environment* dibutuhkan beberapa pengetahuan dasar, yaitu Diorama, Komposisi yang berisikan *foreground*, *midleground* dan *background*, serta *ground*, *horizon* dan *sky*, kemudian *environment* harus dapat bernaratif

2.3 Pencahayaan

Cantrell dan Yates (2012:154), menjelaskan bahwa pencahayaan sangat penting dan secara luas dipelajari dalam beberapa disiplin ilmu seperti animasi, arsitektur, dan film. Oleh karena itu pencahayaan sangat penting untuk pembuatan background termasuk untuk menambah kesan dari mood dan suasana yang disampaikan kepada audience. Cahaya sendiri terbagi menjadi empat bagian di dalam media 3D, yaitu *point light*, *spot light*, *directional light*, dan *area light*.

2.4 Atmosfer

Cantrell dan Yates (2012:154), menjelaskan bahwa baik dalam imej statis maupun dinamis, pencahayaan dan atmosfer menentukan waktu dalam suatu hari, musim dalam satu tahun, keadaan cuaca, dan keadaan lingkungan atau background. Dalam imej yang bergerak, perubahan dari isyarat-isyarat ini memberikan kesan waktu yang berubah. Dan semua hal tersebut berkontribusi untuk memberikan pengalaman saat melihat sebuah background.

2.5 Warna

Disetiap warna mempunyai sebuah perlambangan akan sesuatu serta mempunyai makna yang cukup luas. Menurut Sulasmi (2002: 45) berikut ini adalah gambaran dari beberapa warna yang mempunyai nilai perlambangan yang dikenal secara umum:

- Merah : Berani, semangat, marah, dan berbahaya.
- Biru : kesendirian, dingin, dan kesedihan.
- Hijau : kepercayaan, keabadian, dan perenungan.
- Abu – abu : kesederhanaan, ketenangan, sopan, keragu-raguan, dan kebingungan
- Hitam : ketidaktahuan atau kekosongan, misteri, kegelapan.
- Putih : kesucian, bersih, ringan dan kebebasan, Kekosongan, dan lahir baru

3. Perancangan

Animasi 3d berjudul "Ryan" ini menceritakan seorang adik, bernama Reigita yang mempunyai seorang kakak yang menderita *Gaming Disorder* bernama Ryan, dimana Rei berusaha untuk membuat kakaknya, yaitu Ryan dapat menghilangkan gangguan mental yang disebut *Gaming Disorder* yang didapat kakaknya setelah pasca traumatik kematian ayahnya.

Konsep perancangan *environment* yang penulis buat dalam animasi 3D tentang *Gaming Disorder* ini terbagi menjadi dua lokasi fiktif yaitu dunia realitas pada masa sekarang dan dunia *game* yang berlatarkan fantasi pada abad pertengahan.

Gaya visual yang digunakan dalam perancangan *environment* ini menggunakan perwarnaan *semi-realist* pada dunia realitas, dimana tetap menyerupai bentuk aslinya namun ada beberapa unsur dikurangi menjadi lebih sederhana atau lebih menarik, dan peng gayaan *semi-realist* dapat diterima dengan baik dikalangan masyarakat karena hampir menyerupai bentuk aslinya. Kemudian untuk *environment* di dalam dunia *game* menggunakan konsep fantasi sebagai pembeda dimensi antara dunia realitas dan dunia *game*.

3.1 Sketsa

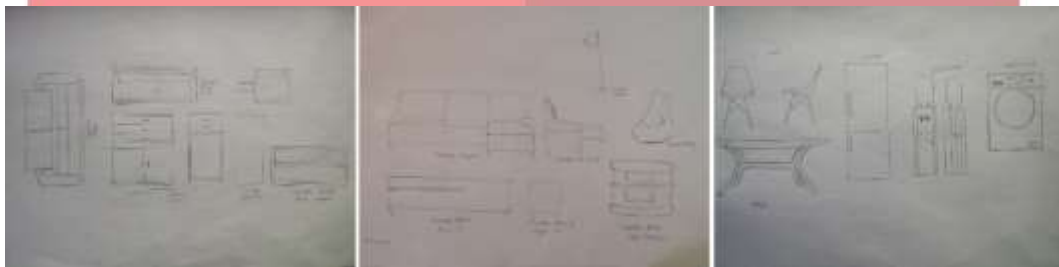
Pada tahap perancangan *environment*, sketsa berperan sebagai acuan dalam pembuatan 3D modeling berupa asset-aset, properti, dan layout. Proses pembuatan sketsa sendiri menggunakan Teknik manual pada kertas berukuran A4. Berikut adalah hasil beberapa sketsa yang ada dalam perancangan:



Gambar 3.1 Sketsa Model Rumah



Gambar 3.2 Sketsa Layout Rumah

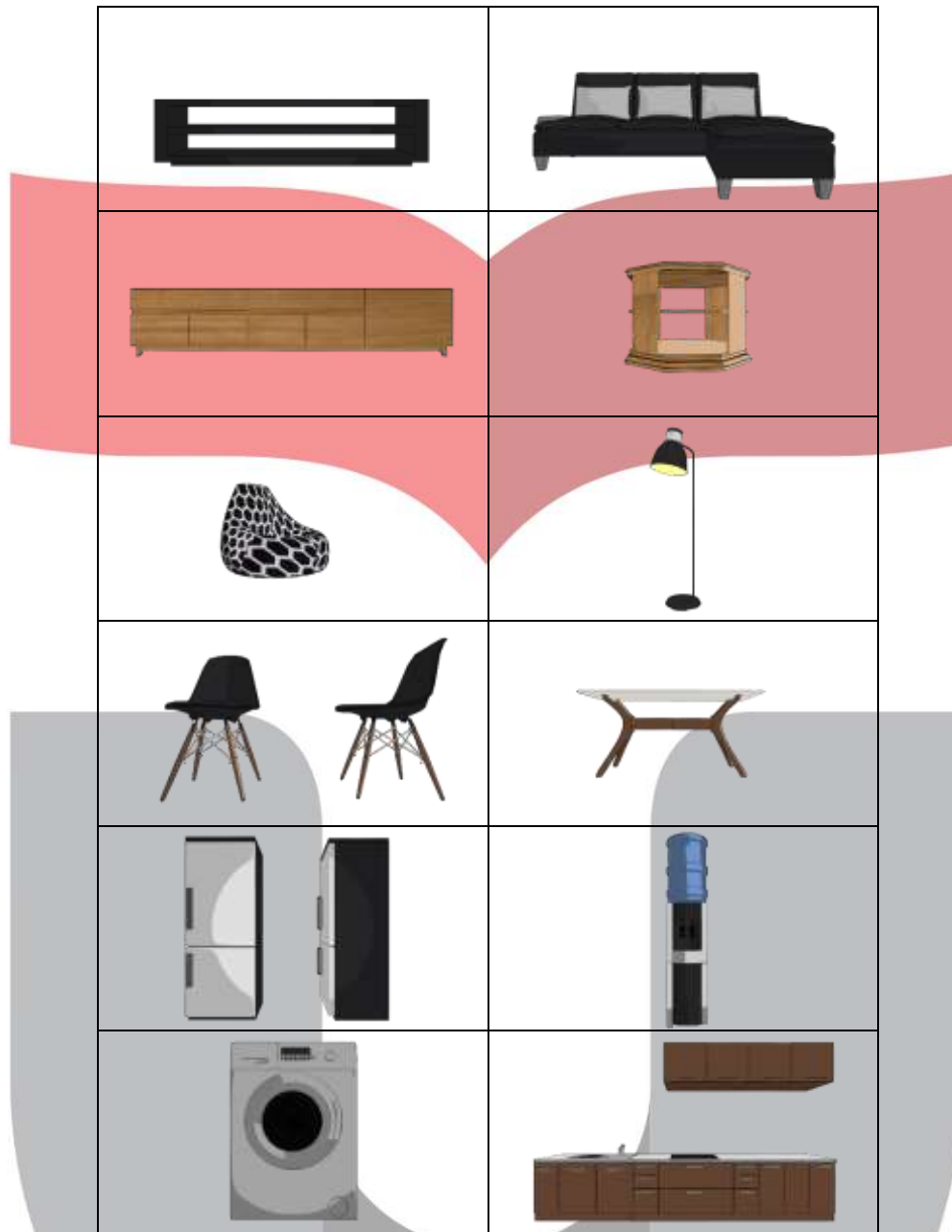


Gambar 3.3 Sketsa Properti Rumah

3.2 Hasil 3D Model

Tabel 3.1 Hasil 3D Model Asset Dan Layout





3.3 Atmosfer

Atmosfer yang ada di dalam animasi memiliki tiga jenis, yaitu *golden sky (sunrise & sunset)*, siang dan malam, dan terbagi menjadi dua dimensi yaitu realitas dan dunia *game*. Berikut adalah atmosfer yang ada di dalam animasi:



Gambar 3.4 Atmosfer Realitas *Golden Sky*, Siang, dan Malam hari



Gambar 3.5 Atmosfer Dunia *Game Golden Sky*, Siang, dan Malam hari

4. Kesimpulan

Perancangan pada *environment* ini didasari oleh fenomena *Gaming Disorder* yang baru saja diumumkan oleh WHO pada tahun 2018 lalu di dalam ICD-11. Dari perancangan ini penulis dapat menyimpulkan bahwa *Gaming Disorder* sendiri adalah pola perilaku bermain game, namun dengan porsi yang berlebihan hingga mengesampingkan hal-hal penting lainnya. Umumnya *Gaming Disorder* menyerang orang yang pada dasarnya senang bermain *game*, namun pada faktor tertentu orang tersebut mengalami hal yang membuatnya berpikir bahwa game lebih baik dari pada menjalani kehidupannya sehari-hari. Pemikiran itu terus terulang dalam dirinya dan tidak pernah membaik selama 12 bulan, dari sanalah dapat disimpulkan bahwa orang tersebut menderita *Gaming Disorder*.

Dari hal tersebut penulis juga menyimpulkan bahwa keseharian penderita *Gaming Disorder* hanya dihabiskan di depan komputer atau konsol gamenya, dan cenderung mengunci diri dari lingkungan sekitar, dan dapat disimpulkan bahwa tempat yang cocok adalah kamar yang bersifat pribadi, dan hal tersebut penulis representasikan dalam perancangan ini.

Daftar Pustaka:

- [1] Cantrell, B. dan Yates, N. 2012. "*Modeling the Environment: Techniques and Tools for the 3D Illustration of Dynamic Landscapes*". New Jersey: John Wiley & Sons, Inc.
- [2] Darmaprawira, Sulasmi. 2002. "WARNA:Teori Dan Kreativitas Penggunaannya edisi ke-2". Bandung: ITB.
- [3] Fowkes, Katherine A. 2010. "*The Fantasy Film*". United Kingdom: Willy-Blackwell.

Sumber Lainnya:

- [1] Poznyak, Vladimir WHO. 2018 . "*Gaming disorder: questions and answers*". <https://www.youtube.com/>. Diakses pada tanggal 2 Oktober 2018.