

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Virtual Reality merupakan teknologi yang dapat membuat kita sebagai pengguna bisa berinteraksi dengan dunia yang dibuat oleh manusia melalui simulasi komputer atau saat ini disebut dengan istilah metaverse, yang merupakan suatu dunia fiktif yang dibuat oleh imajinasi penggunanya (Steuer, 1992). Saat ini perkembangan VR begitu masif dengan visual yang semakin realistis dan fungsi yang semakin banyak memungkinkan bahwa VR akan menjadi sarana yang akan membantu pekerjaan banyak orang kedepannya (CNBC, 2021). Saat ini VR sendiri sudah banyak dipakai di banyak bidang pekerjaan, seperti bidang kesehatan yang telah menggunakan bagian penting dari *Metaverse* seperti VR, *augmented reality* (AR), *mixed reality* (MR), dan *artificial intelligence* (AI). Perusahaan perangkat medis menggunakan *mixed reality* untuk merakit alat bedah dan merancang ruang operasi. Lalu ada Organisasi Kesehatan Dunia (WHO) yang menggunakan *augmented reality*, juga penggunaan *smartphone* untuk melatih responden Covid-19, hingga psikiater yang menggunakan VR untuk mengobati stres pascatrauma.

Berdasarkan apa yang sudah dijelaskan diatas, juga dari keresahan penulis mengenai dampak negatif dari teknologi *Virtual Reality* yang semakin waktu semakin maju, penulis memiliki ide untuk membuat karya Film semi eksperimental mengenai hal tersebut, yang dimana VR merupakan alat dimana kita bisa melihat atau bahkan membuat dunia yang mungkin tidak didapatkan oleh penggunanya di dunia nyata. Tentu ini merupakan suatu kemajuan yang positif dimana secara Industri dan Entertainment akan semakin berkembang dan variatif, tetapi penulis juga merasakan akan ada dampak negatif dari kemajuan teknologi VR ini (Anam, 2021). Alat VR ini memang membuat pengguna merasakan apa yang mungkin tidak mereka alami atau miliki di dunia nyata, tetapi ada keresahan penulis yang dimana ketika nantinya perbedaan antara *Virtual Reality* dengan realitas itu sendiri sangat tipis seakan VR ini seperti dunia baru yang penulis takutkan akan membuat beberapa pengguna nantinya menganggap dunia yang ada di VR itu nyata karena mungkin disana ia mendapat apa yang tidak ia dapatkan di dunia nyata, padahal

tidak seperti itu realitanya. Penulis juga resah akan penggunaan VR yang terlalu lama berdampak pada kesehatan pengguna, seperti *Motion Sickness* dan juga kesehatan organ mata itu sendiri yang sampai saat ini efek samping tersebut masih menjadi pertanyaan apakah bisa dihilangkan atau tidak (Chang, 2020).

Dari berbagai keresahan tersebut penulis ingin membuat sebuah Film Fiksi Experimental berjudul *Virtual (Un)Reality* untuk memperlihatkan bagaimana Virtual Reality itu tidak sebaik yang kita kira. Film semi eksperimental dipilih sebagai media berkarya karena akan banyak pesan yang mungkin bisa ditampilkan hanya melalui visual dengan makna yang lebih dalam tanpa membuat penonton terlalu berfikir terlalu keras, sehingga apa yang ingin disampaikan oleh penulis dapat tersampaikan dengan baik. Penulis juga berharap dari Film Fiksi Experimental ini kita bisa lebih bersyukur pada diri sendiri, juga bisa membuat kita sebagai manusia mengerti bahwa apa yang ingin didapatkan tidak bisa dilalui dengan jalan pintas, perlu kerja keras dan usaha untuk mendapatkannya, sehingga kita bisa lebih menikmati dan mensyukuri apa yang kita dapatkan dengan hasil usaha sendiri.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah :

1. Bagaimana memvisualisasikan Film Semi Eksperimental yang berjudul Virtual (un)Reality ?

C. Batasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian ini adalah :

1. Film semi eksperimental mengenai dampak negatif teknologi Virtual Reality di masa depan terhadap manusia jika tidak dibenahi dari sekarang.

D. Tujuan Berkarya

Adapun tujuan pembuatan karya ini adalah :

1. Hasil karya Film semi eksperimental yang ditujukan untuk memberikan gambaran bagaimana dampak dari penggunaan Virtual Reality yang perlu mendapat perhatian khusus sehingga dampak negatif ini bisa diminimalisir dan dibenahi dari sekarang.
2. Sebagai ruang eksplorasi penulis dalam membuat karya film.

E. Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

BAB pertama membahas mengenai Latar Belakang, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Berkarya, Sistematika Penulisan, dan Kerangka Berpikir.

BAB II LANDASAN TEORI

BAB dua membahas mengenai berbagai teori yang akan mendukung konsep tugas akhir atau pengkaryaan penulis. Ada dua teori yang akan dibahas, yaitu teori umum dan teori seni. Teori umum membahas mengenai teori Virtual Reality, Motion Sickness dan teori Distorted Reality. Kemudian pada teori seni penulis membahas soal teori penyutradaran, Sinematografi, Psikologi Seni, dan Estetika Seni. Yang terakhir, penulis juga memberikan referensi seniman sebagai acuan pendukung untuk proses karya yang akan dibuat.

BAB III KONSEP KARYA DAN PROSES BERKARYA

BAB tiga membahas mengenai konsep pengkaryaan dan proses pembuatan karya tugas akhir. Dalam penjelasan proses berkarya penulis membahas mengenai pembuatan script, pembuatan director treatment, Pembuatan Storyboard, hingga alat-alat yang akan digunakan dalam proses produksi karya Film Fiksi Eksperimental.

BAB IV PENUTUP

BAB ini penulis menyampaikan kesimpulan dari karya ini dan juga saran dari bab-bab sebelumnya.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

F. Skema/Alur Berpikir

