

BAB I PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Pada era teknologi informasi dan digitalisasi di era industri 4.0, pekerjaan dan penyampaian informasi bekerja lebih mudah dan cepat. Begitupun dalam bidang seni rupa, tidak hanya dapat berkarya dengan media yang lebih modern dan baru, namun dapat pula menyampaikan pesan moral dalam bentuk karya digital & karya manual, Salah satu kemudahan penyampaian sistem kerja & informasi contohnya dengan menggunakan media video animasi, yang mudah dipahami dan dapat dinikmati oleh segala kalangan.

Animasi merupakan salah satu media hiburan yang masih digemari hingga saat ini. Animasi sebenarnya adalah sebuah gambar yang disusun berurutan atau dikenal dengan istilah *frame*. Objek dalam gambar bisa berupa fotografi, gambar, tulisan, warna atau efek special (Firmansyah & Kurniawan, 2013, hal. 10). Selain dapat menjadi sumber hiburan, animasi pada era ini dapat menjelma menjadi media pembelajaran, media edukasi, media komunikasi, bahkan promosi produk.

Maka dari kesimpulan tersebut, penulis memilih untuk membuat film pendek animasi. Tidak hanya untuk dijadikan hiburan semata, namun dapat juga memberikan sedikitnya informasi mengenai kesehatan mental. Dikarenakan beberapa masyarakat pada umumnya masih menganggap kesehatan mental merupakan seseorang yang mengalami gangguan jiwa, bahkan beberapa diantaranya tidak menganggap serius bahaya dari kesehatan mental itu sendiri.

Kesehatan mental yang terganggu dapat menyebabkan masalah di kehidupan sehari-hari, seperti terganggunya hubungan terhadap orang lain, menurunnya prestasi dan produktifitas kerja. Salah satu kesehatan mental yang sering ditemukan di kehidupan masyarakat umum adalah Depresi. Menurut Organisasi Kesehatan Dunia (WHO) pada tahun 2021, Depresi merupakan penyakit umum yang terjadi diseluruh dunia, dengan perkiraan 3,8% dari populasi di seluruh dunia terpengaruh, termasuk 5,0% diantara orang dewasa dan 5,7% diantara orang tua yang berumur lebih dari 60 tahun. Sekitar 280 juta orang di dunia mengalami depresi. Depresi berbeda dengan suasana hati biasa dan respon emosional singkat terhadap masalah dalam kehidupan sehari-hari, terutama apabila masalah tersebut memiliki tingkatan

sedang atau berat, depresi dapat menjadi masalah kesehatan yang serius. Hal ini tentu saja dapat mempengaruhi pengidap semakin menderita dan memiliki kondisi yang buruk di tempat kerja, sekolah, bahkan lingkungan keluarga. Kasus terburuk bagi pengidap depresi adalah melakukan bunuh diri. Lebih dari 700.000 orang meninggal karena bunuh diri setiap tahun, kebanyakan bunuh diri dilakukan oleh orang yang berumur sekitar 15-29 tahun (WHO, 2021).

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis tertarik untuk membuat film animasi 2D pendek yang bertujuan dapat memicu empati penonton terhadap pengidap depresi agar dapat lebih memahami apa yang dirasakan pengidap depresi dengan judul “Perancangan Film Animasi Pendek 2 Dimensi Berjudul ‘*Elphis Tavern*’.”

B. RUMUSAN MASALAH

Dengan melihat latar belakang diatas, penulis mendapatkan rumusan masalah :

1. Bagaimana pengembangan gagasan penciptaan film animasi pendek 2 dimensi yang berjudul “*Elphis Tavern*”?
2. Bagaimana proses pembuatan & visualisasi film animasi pendek 2 dimensi yang berjudul “*Elphis Tavern*”?

C. TUJUAN PENCIPTAAN

Adapun Tujuan Penciptaan dari pembuatan karya ini adalah :

1. Mendeskripsikan gagasan penciptaan film animasi pendek 2 dimensi yang berjudul “*Elphis Tavern*”
2. Untuk mengetahui konsep pembuatan & visualisasi film animasi pendek 2 dimensi yang berjudul “*Elphis Tavern*”

D. MANFAAT PENCIPTAAN

Adapun Manfaat Penciptaan dari pembuatan karya ini adalah :

1. Manfaat bagi penulis menjadikan salah satu wadah untuk mengkaji dan mempelajari pembuatan animasi 2 Dimensi, lebih memahami dan meningkatkan kemampuan dalam berkarya animasi. Sebagai wadah penyampaian gagasan dalam berkarya.

2. Manfaat bagi Departemen Pendidikan Seni Rupa UPI sebagai bahan kajian untuk mengembangkan media seni rupa dan dapat menjadikan contoh untuk mahasiswa yang akan melakukan skripsi penciptaan yang terkait dengan animasi.

E. SISTEMATIKA PENCIPTAAN

Untuk mempermudah dalam penulisan serta laporan penciptaan karya Perancangan Film Animasi pendek 2 Dimensi berjudul “*Elphis Tavern*”, adalah sebagai berikut :

1. **BAB I PENDAHULUAN**, yang berisi mengenai Latar belakang Penciptaan, Masalah Penciptaan, Tujuan Penciptaan, Manfaat Penciptaan , serta Sistematika Penulisan
2. **BAB II LANDASAN PENCIPTAAN**, Bab ini berisi tentang pokok bahasan teoritik mengenai animasi dan depresi.
3. **BAB III METODE PENCIPTAAN**, Menjelaskan mengenai proses penciptaan animasi “*Elphis Tavern*” mulai dari Ide berkarya, Stimulasi berkarya, Pengolahan ide, Proses berkarya mulai dari konsep cerita dan bentuk visual dari animasi tersebut.
4. **BAB IV ANALISIS KARYA HASIL PENCIPTAAN**, Bab ini berisi analisis proses penciptaan serta analisis visual animasi.
5. **BAB V PENUTUP**, Bagian akhir ini menjelaskan kesimpulan hasil penciptaan karya dan saran.