

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Tujuan yang ingin dicapai dalam tugas akhir ini adalah Pembuatan film animasi 3D dengan *background Matte Painting* tentang anak pecandu *video game*. Hal ini dilatar belakangi oleh banyaknya pelajar Indonesia menjadi pecandu *video game* dan terkadang rela hingga membolos sekolah di rental *Playstation* dan warnet *game online* demi memenuhi hasratnya untuk bermain *video game*, seperti yang dilansir detiknews.com pada 21 September 2014,

*“Di salah satu kota besar di Indonesia yaitu Surabaya pada tanggal 13 Mei 2014, petugas gabungan dari Satpol PP, Dinas Komunikasi dan Informatika serta Dinas Pariwisata telah mendata sebanyak 829 siswa Surabaya yang tertangkap sedang membolos di warnet Game Online dan rental Playstation saat berlangsungnya proses belajar mengajar”.*

Berdasarkan definisi yang dikemukakan oleh Arthur T.Hovart (1989: 72), kecanduan adalah suatu aktifitas atau substansi yang dilakukan berulang-ulang dan dapat menimbulkan dampak negatif. Horvart juga menjelaskan bahwa contoh kecanduan bisa bermacam-macam. Bisa ditimbulkan akibat zat atau aktivitas tertentu, seperti judi, *overspending*, *shoplifting*, aktivitas seksual, dsb. Salah satu perilaku yang termasuk di dalamnya adalah ketergantungan *video game*.

Kecanduan *video game* timbul berawal dari tidak ada pembatas waktu dan kurangnya kesadaran diri maupun pengawasan orang tua. Anak-anak dibiarkan bermain *video game* sesuka hatinya. Dampaknya mereka akan ketagihan ingin terus bermain. Psikolog Reni Kusumo Wardhani mengatakan,

*“Dampaknya terhadap faktor psikologis dan mental, anak-anak bisa tidak memiliki rasa sensitif, rasa sayang terhadap orang lain akan berkurang, dan juga akan menyebabkan anak menjadi nakal, suka berbohong dan susah diatur”.*

Beberapa dampak buruk lain yaitu mengganggu proses edukasi anak, anak menjadi suka bolos sekolah untuk bermain *video game* di rental *Playstation* atau warnet, anak bermain *Video Game* hingga larut malam dan mengganggu kegiatan sekolah keesokan harinya, anak jarang mengerjakan tugas sekolah atau pekerjaan rumahnya.

Animasi 3D dipilih karena animasi 3D mampu menghidupkan hal-hal imajinatif dan membuat *visual effect* yang tidak bisa dilakukan secara *live shoot*, animasi dapat diterima semua umur, khususnya lebih menarik bagi usia anak-anak dan remaja dengan demikian cerita akan lebih mudah ditangkap dan tervisualkan dengan baik. Animasi 3D menurut Dave Roos (2013: 17) dalam artikelnya adalah dimensi yang memiliki 3 sumbu koordinat yaitu, sumbu x, y, dan z. yang artinya animasi 3D dapat dilihat dari berbagai sudut pandang tidak seperti animasi 2D yang hanya memiliki 2 sumbu koordinat yaitu x dan y dan hanya dapat dilihat dari satu sudut pandang, dengan demikian animasi 3D akan tervisualkan lebih realis dibandingkan animasi 2D. Animasi 3D juga sering disebut CGI (*Computer Graphic Imagery*) yaitu dalam semua proses produksinya menggunakan komputer. Dalam perkembangan industri perfilman di Indonesia, film animasi 3D semakin berkembang pula, mulai bermunculan film-film animasi karya anak Indonesia, walaupun kualitas belum setara dengan karya-karya animasi luar negeri. Dalam multimedia film animasi merupakan salah satu media berbentuk audio visual yang bersifat imajinatif. Dalam film animasi banyak karakter-

karakter fiktif maupun suasana khayalan yang dihidupkan dan menjadi sesuatu hal yang terlihat nyata.

*Matte Painting* adalah seni lukis baik manual maupun digital yang digabung dari dua atau lebih elemen *image* menjadi satu yang digunakan dalam pembuatan *special effect* atau *background landscape* untuk film. Sedangkan dalam terminologi “*Matte Painting*”, *Matte* berupa sebuah lukisan gambar latar belakang. Istilah “*Digital Matte Painting*” berarti sebuah gambar lukisan latar belakang yang dibuat secara digital atau dengan menggunakan teknologi komputer. Di dalam film, prinsip *Matte* memerlukan *masking* pada area-area tertentu pada proses penggabungan gambar film agar *shoot* terlihat menyatu dengan *Matte Painting*. Setelah industri perfilman dan animasi semakin berkembang belakangan ini, teknik *Matte Painting* semakin sering diandalkan oleh industri-industri perfilman besar di luar negeri seperti *Hollywood* untuk membuat gambar latar belakang maupun *environment* film.

Teknik lukis *Matte Painting* dipilih sebagai *background* dari pembuatan film karya TA ini karena dengan *Matte Painting* dalam kebutuhan *shot-shot* yang memiliki *background* luas seperti pemandangan pegunungan, hutan, maupun objek-objek fantasi akan tervisualkan secara maksimal dan detail. Seperti yang dilansir traffikacademy.com pada 8 juni 2015,

“*Matte Painting* adalah sebuah lukisan representasi tentang *landscape*, set atau lokasi yang memungkinkan para pembuat film untuk menciptakan ilusi lingkungan yang tidak mungkin ditemukan pada kehidupan nyata dan mungkin jauh dan mahal untuk dikunjungi atau dibuat set tiruannya”.

Dengan *matte painting*, *set*, *background*, maupun *environment* fantasi bisa terwujud dengan baik, dikarenakan jalan cerita film ini akan bertemakan *fantasy*

*adventure*. *Fantasy Adventure* dipilih sebagai genre karena sangat berhubungan erat dengan latar belakang cerita yang diangkat yaitu *video game*. Dimana *video game* ibarat sebuah pintu gerbang menuju dunia fantasi dan imajinasi. Film ini akan menampilkan keadaan visual didalam dunia game, mulai dari *environment*, mahluk mitologi, set, maupun *background*.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat disimpulkan beberapa pokok permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana membuat film animasi 3D dengan latar belakang anak pecandu *video game*?.
2. Bagaimana mengaplikasikan *background Matte Painting* pada film animasi 3D?.

## 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diungkap di atas maka dapat disimpulkan beberapa batasan masalah sebagai berikut:

1. Dengan membuat sebuah ide cerita yang mengangkat kisah hidup seorang anak pecandu video game yang kemudian disampaikan melalui media film animasi 3D.
2. Gambar *Background Matte Painting* yang akan diaplikasikan pada film animasi ini yaitu *background-background* yang cenderung jauh (*landscape*) pegunungan, tebing-tebing, dll, disaat posisi tokoh dekat dengan kamera.

## 1.4 Tujuan

Berdasarkan latar belakang di atas disimpulkan tujuan dari pembuatan film animasi 3D ini sebagai berikut:

1. Dapat membuat sebuah film animasi 3D yang menyampaikan realita kehidupan seorang anak pecandu *video game*.
2. Dapat mengaplikasikan *background Matte Painting* pada film animasi 3D

## 1.5 Manfaat

Setelah pengamatan terhadap latar belakang, rumusan, dan batasan masalah dapat disimpulkan manfaat teoritis dan praktis, yaitu:

### 1. Manfaat Teoritis

Sebagai media informasi bagi masyarakat di Indonesia terutama orang tua mengenai bahaya kecanduan *video game* terhadap perkembangan hidup anak, sehingga diharapkan orang tua bisa ikut berperan dalam mengawasi anak-anaknya.

### 2. Manfaat Praktis

Diharapkan dapat menyumbangkan pemikiran terhadap masyarakat Indonesia dalam pemecahan masalah yang berkaitan dengan masalah kecanduan bermain *video game* pada anak.