

Pada zaman sekarang banyak generasi baru yang masuk ke dalam dunia profesional. Anak muda yang baru saja berjalan di dunia karir tersebut belum tentu memiliki hubungan antara kehidupan kerja dan kehidupan personal yang seimbang. Berdasarkan data riset Badan Pusat Statistik dan Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak Republik Indonesia (Kemenpppa), generasi milenial telah mendominasi beberapa sektor lapangan pekerjaan formal dan profesional (Budiati 2018). Dengan banyaknya jumlah generasi baru dalam lapangan kerja ini menjadi pentinglah isu-isu kecil seperti keseimbangan kehidupan kerja dan personal mereka yang dapat berdampak terhadap performa hidup mereka, baik dalam karir maupun dalam lingkup sosial mereka.

Sebuah solusi bagi dilema ini adalah untuk menyampaikan sebuah pesan kepada masyarakat umum, kepada orang-orang yang sibuk bekerja dan mengurus kepentingan mereka. Salah satu yang ditawarkan dengan lebih banyak melakukan aktivitas dengan teman atau sahabat. Lebih meluangkan waktu untuk berinteraksi. Sebuah pesan yang dapat memberitahu mereka dengan masalah ini sebelum mereka mendapatkannya. Kandidat untuk menjadi media penyampaian pesan ini adalah dengan menggunakan cerita; cerita sebagai pengandaian, sebagai sebuah perumpamaan yang dapat mereka pelajari dan dengarkan. Sebuah solusi yang berupa sebuah cerita yang mengisahkan kesalahan dari seorang pribadi yang telah mencari penghargaan dan aktualisasi diri dan mengabaikan hubungannya dengan orang-orang yang dia kasihi yang ditulis oleh Eka Kurniawan.

Diambil dari sebuah cerita pendek yang ditulis oleh Eka Kurniawan berjudul Teman Kencan. Cerpen tersebut menceritakan tentang kisah seorang mahasiswa tua yang telah menghabiskan waktunya untuk mencapai sebuah tujuan yang penting bagi dirinya, menanggulangi sebuah presiden yang menurutnya tidak baik bagi bangsa.

Setelah habis bertahun-tahun untuk mencapai visinya sang mahasiswa pun harus kembali ke kehidupannya. Namun dalam tahun-tahun yang dia korbakan tersebut sang mahasiswa telah menjadi jauh dari keluarganya dan kekasihnya pun telah meninggalkan dirinya. Dia pun merasakan sebuah kekosongan dalam dirinya ketika dia menyadari bahwa dia tidak memiliki siapa-siapa. Kemudian mahasiswa itu pada saat itu juga langsung mencari teman kencan untuk menemaninya di malam minggu. Setelah mencari dan gagal si mahasiswa itu pun berbalik ke mantan kekasihnya yang meninggalkannya. Dia mencoba menjalin hubungan baru dengan mantan kekasihnya tersebut. Namun ketika menemuinya dia hanya mendapati bahwa mantan kekasihnya itu sudah menjadi istri orang lain dan sedang mengandung sebuah anak.

Media animasi merupakan media yang tepat untuk digunakan dalam menyampaikan cerita ini kepada masyarakat, karena ada riset yang mengatakan bahwa orang Indonesia memiliki minat baca yang rendah dan lebih tertarik untuk menonton (Kompas.com 2016). Cerita yang diberikan visualisasi dalam bentuk film animasi 3D akan membantu penyampaian informasi dengan memberi gambaran pada penonton, hingga menempatkan dirinya dalam keadaan yang digambarkan.

Dalam perancangan animasi 3D dibutuhkan beberapa rancangan visual berupa desain karakter, desain environment, desain komposisi dan animasi. Perancangan animasi 3D ini akan dibagi kepada dua pihak, desain karakter dan animasi oleh Graidy Harefa, dan desain Environment dan komposisi oleh Samuel Joshua. Kedua rancangan tersebut kemudian akan bergabung dan menjadi satu kesatuan, bagaikan voltron yang terpisah dan nanti bersatu pada akhirnya.

1.2 Identifikasi Masalah

- 1.2.1 Orang pada umumnya seringkali melupakan kehidupan sosialnya ketika sedang sibuk
- 1.2.2 Banyak anak muda maupun orang tua yang menjauh dari keluarganya akibat aktifitas-aktifitas yang mereka anggap lebih penting
- 1.2.3 Orang-orang banyak yang lupa dengan pentingnya untuk menjalin relasi dengan keluarga maupun orang yang dikasihi.
- 1.2.4 Akibat dari kesibukan masyarakat, makin banyak keluarga yang menjadi bermasalah
- 1.2.5 Belum memiliki rancangan visual animasi dan komposisi untuk animasi 3D.
- 1.2.6 Beberapa rancangan visual perlu dibuat untuk menjadikan film pendek animasi 3D ini.

1.3 Batasan Masalah

Karya tulis ini akan menjelaskan bagian desain *environment* serta komposisi dari animasi 3D Teman Kencan. Keduanya akan dijelaskan dan dibahas dengan konteks perancangan animasi 3 dimensi.

1.4 Tujuan

Karya tugas akhir ini bertujuan untuk menghasilkan desain untuk film animasi 3D pendek yang menceritakan tentang kisah cinta seorang mahasiswa tua yang baru lepas dari kesibukannya. Diharapkan masyarakat dapat menyadari pesan dibalik animasi pendek ini; menjadi lebih peduli dengan keluarga serta orang-orang terdekat mereka dan menyadari pentingnya orang-orang tersebut dibanding dengan kesibukan keseharian yang mereka jalani.

1.5 Manfaat

1. Karya tugas akhir ini diharapkan dapat menjadi panduan secara teknik maupun teori dalam desain dari sebuah film animasi 3D.
2. Menceritakan kisah seorang yang telah melupakan betapa pentingnya orang-orang yang mengasihinya dan hanya menyadarinya ketika dia sudah terlambat.
3. Mengingatkan orang-orang khususnya kaum muda untuk mengapresiasi orang-orang yang dekat dengan mereka; menghargai mereka dan tidak melupakan mereka ketika mereka sedang sibuk