

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Manusia merupakan makhluk sosial yaitu makhluk hidup yang tidak bisa melepaskan diri dari pengaruh manusia lain atau manusia yang membutuhkan manusia lain. Ini karena adanya dorongan untuk melakukan interaksi dengan orang lain yang didasari atas kepentingan dan kesamaan individu disebut sebagai kebutuhan sosial. Seperti orang yang memiliki profesi sebagai akan cenderung mencari teman dalam lingkup yang berprofesi sebagai artis. Selain itu manusia sebagai makhluk sosial juga berarti manusia yang membutuhkan lingkungan sosial sebagai sarana atau medium untuk bersosialisasi, dimana berarti manusia membutuhkan lingkungan sosial sebagai tempat salah satu habitatnya, yaitu tiap manusia saling membutuhkan satu sama lain untuk melakukan tindakan bersosialisasi dan berinteraksi. Manusia juga dikatakan sebagai makhluk sosial yang saling berhubungan dan keterkaitannya dengan lingkungan tempat tinggalnya. Manusia melakukan tindakan sosial dengan cara memanfaatkan alam dan lingkungan untuk kesejahteraan dan kelangsungan hidup manusia. Namun potensi yang ada pada manusia mungkin bisa berkembang bila ia hidup dan belajar di tengah – tengah manusia. Saat pertama kali manusia berjalan harus belajar dari manusia lainnya (Ratna, 2017).

Meskipun manusia adalah makhluk sosial, manusia tentu saja tidak lepas dari kebutuhan dasar hidup. Kebutuhan dasar tersebut, jika mengutip dari Abraham Maslow, adalah kebutuhan-kebutuhan fisiologis, seperti makan, minum, tempat berteduh, dan tidur, kemudian ada juga kebutuhan untuk merasa aman, kebutuhan akan rasa memiliki dan kasih sayang, kebutuhan akan penghargaan dan kebutuhan akan aktualisasi diri (Maslow, 1943) Untuk mengisi kebutuhan-kebutuhan hidup tersebut, manusia akan mencari cara agar dapat memenuhi kebutuhannya, salah satunya dengan bekerja dan berorganisasi. Dengan bekerja manusia akan dapat mendapatkan imbalan yang dapat membantunya untuk memenuhi kebutuhan - kebutuhannya, dan dengan berorganisasi manusia akan dapat memenuhi kebutuhannya juga, khususnya kebutuhannya untuk penghargaan diri dan aktualisasi diri.

Ketika manusia sedang sibuk bekerja untuk mencapai suatu tujuan, mereka cenderung akan terus fokus tetap mengerjakan hal itu saja. Namun seringkali mereka akan melupakan hal-hal penting lainnya dalam kehidupan mereka ketika sedang sibuk dengan satu hal saja. Terlalu sibuk bekerja akan membawa akibat kepada hubungan relasi manusia dengan orang

terdekat lainnya, seperti keluarga, teman-teman, serta kekasih. Misalnya, seseorang lebih sering memprioritaskan pekerjaan dibandingkan menghabiskan waktu bersama dengan keluarga dan pasangan di akhir pekan. Akibatnya, tidak jarang hal tersebut akan membuat orang tidak terlalu terlibat dalam pengambilan keputusan atau setidaknya kabar-kabar terkini mengenai mereka. (Nabila Azmi, 2019)

Sebagai makhluk sosial, manusia tentu saja perlu berhubungan dengan manusia lainnya. Namun dengan kesibukan mereka, mereka dapat melupakan pentingnya aspek hubungan sosial mereka sebagai makhluk sosial. Ketika manusia bekerja atau melakukan kegiatan apapun untuk memenuhi kebutuhan aktualisasi diri dan penghargaan diri mereka dapat lupa untuk menjaga kebutuhan dasar diri mereka yang lain. Ketika mereka lupa untuk menjaga hubungan mereka dengan orang-orang yang mereka kasihi, hubungan mereka dapat menjadi rusak atau terbelah, dan kemudian mereka akan merasakan sebuah kebutuhan baru, kebutuhan untuk dikasihi dan mengasihi. Dalam statistik dari Badan Pusat Statistik (BPS) Indonesia memiliki sebuah tren perceraian yang meningkat dari tahun ketahun (BPS, 2017).

Namun manusia yang sibuk dapat tetap menjaga hubungan mereka dengan orang-orang yang mereka kasihi. Mereka dapat tetap menjaga hubungan mereka dengan orang yang dikasihi ketika mereka sedang sibuk dengan pekerjaan dan tanggung jawab lainnya yang mereka lakukan. Dikatakan dalam sebuah riset bahwa orang-orang yang bekerja dengan waktu yang lama dapat tetap menjaga hubungan mereka dengan pasangan hidup mereka dengan meluangkan waktu khusus untuk mereka gunakan dalam kehidupan mereka. (Unger, 2015) Dalam riset tersebut ditemukan bahwa dari 285 pasangan yang berkarir ganda banyak yang dapat tetap menjaganya dengan mempersiapkan kompensasi untuk waktu-waktu yang terhilang untuk pekerjaan mereka sendiri untuk menjaga hubungan mereka.

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) Dengan banyaknya jumlah generasi baru dalam lapangan kerja ini menjadi penting lah 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 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 visi sang mahasiswa pun harus kembali ke kehidupannya. Namun dalam tahun-tahun yang dia korbankan 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 film animasi 3D dibutuhkan beberapa rancangan visual berupa desain karakter, desain environment, desain komposisi dan animasi. Pada perancangan animasi 3D ini akan dibagi kepada beberapa pihak. Penulis akan berfokus pada perancangan desain animasi dan karakter.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

1. Pada umumnya manusia cenderung memprioritaskan kehidupan sosialnya ketika sedang sibuk
2. Banyak anak muda maupun orang tua yang menjauh dari keluarganya akibat aktifitas-aktifitas yang mereka anggap lebih penting
3. Orang-orang banyak yang lupa dengan pentingnya untuk menjalin relasi dengan kerabat.
4. Akibat dari kesibukan masyarakat, makin banyak keluarga yang menjadi bermasalah
5. Belum memiliki rancangan visual animasi dan komposisi untuk animasi 3D.
6. Beberapa rancangan visual perlu dibuat untuk menjadikan film pendek animasi 3D ini.

## **1.3 Batasan Masalah**

Dalam batasan masalah, karya tulis ini akan membahas skema animasi serta desain karakter pada film pendek animasi 3D. Semuanya akan dibahas dalam lingkup konteks perancangan medium 3D animasi.

## **1.4 Tujuan Penelitian**

1. 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.
2. 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 Penelitian**

1. Karya tugas akhir ini diharapkan dapat menjadi panduan secara teknik maupun teori dalam desain sebuah film animasi 3D.
2. Menyadarkan masyarakat tentang pentingnya tidak mengabaikan orang – orang yang berpengaruh dalam hidup mereka.
3. Mengingatkan orang – orang khususnya kaum muda untuk mengapresiasi orang – orang yang dekat dengan mereka; menghargai mereka dan tidak melupakan mereka ketika sedang sibuk.