

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam beberapa tahun lalu teknologi informasi dan komunikasi berkembang sangat pesat. Telah membawa banyak manfaat bagi kehidupan manusia, termasuk dalam bidang hiburan dan edukasi. Salah satu hiburan yang semakin populer dikalangan remaja adalah *game online* dan animasi.

Animasi merupakan seni yang memperhidupkan objek atau karakter melalui urutan gambar yang disajikan dengan kecepatan tinggi (Farastuti, 2021). Seiring dengan berkembangnya teknologi dan kreativitas seniman, animasi telah berkembang dan hadir di berbagai macam media seperti film, program televisi, *video game*, dan berbagai konten internet. Selama perkembangannya, animasi telah menciptakan karakter-karakter ikonik yang menyertai masa kanak-kanak, seperti *Spongebob Squarepants*, *Tom & Jerry*, *Son Goku*, *Naruto*, *Mickey Mouse*, dan sebagainya. Animasi menjadi salah satu bentuk seni yang menarik dan berpengaruh di dunia hiburan, tidak hanya untuk anak-anak tetapi juga untuk seluruh kalangan usia.

Dalam dunia pendidikan, penggunaan animasi sebagai media pembelajaran berbasis teknologi telah menarik perhatian para pendidik dan peneliti yang bersemangat untuk memanfaatkan potensinya (Hasmirati et al., 2023). Keunikan utama animasi terletak pada kemampuannya untuk menyampaikan informasi secara visual dan interaktif, menggabungkan elemen gerak, warna, dan suara untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan berkesan (Ega Safitri & Titin, 2021). Animasi memiliki daya tarik visual yang kuat karena mampu menyajikan

konten yang abstrak atau kompleks dengan cara yang lebih mudah dipahami oleh siswa (Afrilia et al., 2022).

Ide cerita yang penulis buat berasal dari fenomena sehari-hari yang mudah dipahami dan berkaitan dengan kehidupan anak muda. Penulis melakukan pengamatan dan membaca jurnal-jurnal terkait sebuah fenomena yang banyak dialami anak muda saat ini, yaitu fenomena *video game online*. Tingginya angka kecanduan game online dikalangan remaja menandakan bahwa usia remaja lebih rentan kecanduan game online dari pada usia dewasa. (Erida Fadila et al, 2022)

Ada juga pemikiran lainnya, sebagian remaja yang sudah kecanduan game online akan mengalami perubahan perilaku tampak dan tidak tampak yaitu menarik diri dari lingkungannya ini menyebabkan remaja menjadi introvert (Erida Fadila et al, 2022). Waktu yang seharusnya digunakan untuk beristirahat dan belajar, hanya dimanfaatkan untuk duduk di depan komputer atau gadget dan asik dalam game online tersebut. Ketergantungan semacam itu dapat memicu perilaku negatif seperti suka berbohong, tidak masuk kuliah karena mengantuk, malas belajar dan mengerjakan tugas kuliah, atau rasa tak tenang saat tidak dapat bermain game (Gilbert Luis et al, 2020).

Penulis mengembangkan ide menjadi sebuah survei untuk pelajar khususnya yang duduk di bangku Sekolah Menengah Atas. Dari sudut pandang survei yang penulis buat, lebih dari 59% narasumber berpendapat bahwa gim online telah berpengaruh terhadap kehidupan mereka sebagai pelajar. Banyak narasumber yang bermain *game online* dengan waktu 3-5 jam atau bahkan lebih dari 5 jam perhari. Dengan ide dari survei yang telah dilakukan tersebut penulis akan membuat film pendek animasi yang informatif, sederhana dan mudah dipahami banyak orang.

Penulis akan merancang sebuah film animasi pendek 2D yang menceritakan tentang anak muda yang bermain gim online sampai lupa waktu dan mempengaruhi kehidupannya sebagai pelajar. Pesan utama yang akan penulis sampaikan adalah pentingnya pelajar dalam manajemen waktu mereka sebagai pelajar. Film

animasi akan dirancang menggunakan teknik pengembangan film animasi 2D yang telah penulis pelajari selama masa perkuliahan.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka rumusan masalahnya adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana cara membuat film animasi pendek yang sederhana dan mudah dipahami hanya dengan ide dari kehidupan pada zaman sekarang?
2. Apa saja dampak dari permasalahan remaja SMA yang kecanduan gim *online*, dan bagaimana hal ini dapat diadaptasikan menjadi film animasi pendek yang sederhana?
3. Bagaimana cara menyampaikan pesan dari pengaruh gim *online* melalui film animasi pendek?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas tujuan dan perancangan tugas akhir ini sebagai berikut:

1. Membuat film animasi 2D digital, dengan memakai aplikasi *Adobe Photoshop, Clip Studio Paint*.
2. Memberi gambaran pokok permasalahan yang dialami pelajar SMA zaman sekarang.
3. Memberikan ilustrasi pengaruh gim *online* dan manajemen waktu melalui visual film animasi.

1.4 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka ruang batasan masalah pada film animasi ini meliputi :

1. Film animasi bertema keseharian dan anak sekolah.
2. Bercerita tentang anak sekolah yang kesulitan karena permasalahan yang di alami pelajar SMA pada zaman sekarang.
3. Segmentasi usia adalah berumur 14-21 tahun.
4. Pembuatan film animasi dalam format 2D.
5. Penelitian berfokus pembuatan animasi dengan pesan tersirat.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh melalui penciptaan karya film animasi ini adalah :

1. Dapat memberikan wawasan tentang *game online* dan menjadi bahan kajian kuliah yang bersangkutan tentang pembuatan film animasi 2d.
2. Dapat menyampaikan pesan terhadap masalah yang berkaitan tentang kecanduan *game online* yang terjadi pada anak-anak dan remaja.