

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Seiring berkembangnya zaman, tidak hanya perusahaan besar saja yang dapat membuat suatu animasi film kartun. Bahkan seorang individu ataupun perusahaan kecil dapat membuat animasi film kartun tanpa mengeluarkan biaya yang sangat besar dan waktu yang lama. Dahulu pembuatan animasi menggunakan lukisan manual, kemudian difoto frame demi frame, baru diproses di mesin editing. Oleh karena itu, hanya perusahaan besarlah yang mampu membuat film animasi, karena biayanya amat besar dan memakan waktu yang lama.

Dengan animasi bisa membantu industri film membuat sesuatu yang tidak mungkin dilakukan dengan syuting menjadi mungkin, atau merepresentasikan sesuatu keadaan yang kurang menarik bila disajikan dengan pengambilan gambar syuting sehingga dibuat dalam bentuk animasi agar lebih menarik. Misalnya melahirkan hal-hal fantasi atau fiksi, dengan animasi akan lebih masuk akal dan menarik untuk disaksikan.

Dunia fantasi adalah alam semesta fiksi yang digunakan dalam novel fantasi dan permainan. Biasanya sering melibatkan kemampuan sihir atau magis, namun tidak selalu, baik itu mengambil latar pada abad pertengahan atau futuristik. Beberapa dunia fantasi mungkin dunia paralel terhubung ke bumi melalui portal magis atau suatu benda; dunia fiksi ditetapkan di masa lalu atau masa depan terpencil, atau dunia yang sepenuhnya independen diatur di alam semesta lain. Banyak dunia fantasi menarik berat pada sejarah dunia nyata, geografi dan sosiologi, dan juga pada mitologi dan cerita rakyat.

Pengaturan dari karya fantasi sering penting untuk plot dan karakter dari cerita. Pengaturan sendiri dapat terancam oleh kejahatan cerita, menderita bencana, dan dikembalikan oleh transformasi tema cerita yang ingin diangkat. Contohnya film karya Tim Burton berjudul "*Big Fish*" yang diangkat dari novel karya Daniel Wallace. Dalam film itu digambarkan betapa uniknya cara pandang Edward Bloom dengan menganalogikannya kedalam sebuah perjalanan hidupnya yang seperti di dunia fantasi, bukan dunia nyata. Atau film *Lord of the Ring* yang diangkat dari novel karya J.R.R Tolkien. Dalam karyanya itu, Tolkien ingin menyampaikan betapa gelapnya kekuatan kegelapan dalam dunia ini yang hanya dapat tergambar dengan jelas bila dianalogikan ke dalam bentuk cerita fantasi. Dengan penganalogan ini, terkadang makna pesan yang ingin disampaikan dalam cerita tersebut terasa lebih dalam dan meluas.

Melihat hal itu, maka penulis pun ingin menyampaikan pesan bermanfaat dalam karya tugas akhir ini dengan menganalogikannya ke sebuah cerita tentang sebuah negeri pasca bencana/*post-apocalypse* berlatar dunia fantasi.

Remaja hingga dewasa tentunya menyukai Film Animasi, sehingga komunikasi visual secara animasi, saya rasa adalah cara yang tepat untuk menginformasikan animasi yang mengajarkan kearifan. Dengan media komunikasi Animasi 3D penulis ingin menceritakan kisah pengorbanan seorang Ksatria dengan gaya penceritaan naratif seperti mendongeng dan bergenre *fantasy*.

## **1.2 Lingkup Tugas**

Berdasarkan kondisi tersebut, maka lingkup tugas dibatasi pada hal-hal yang dapat ditangani melalui pendekatan disiplin ilmu Desain Komunikasi Visual, yaitu dengan membuat materi komunikasi Audio Visual dalam bentuk *Short Animation* yang berdurasi 2 – 5 menit, dibuat dengan *traditional art* atau 2D pada tahap *production design* dan 3D komputer grafis pada tahap produksi. Melalui animasi pendek ini penulis ingin menyampaikan bahwa sedikit kebaikan pun yang tersisa di dunia masih dapat mendatangkan keselamatan bagi banyak orang.