BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Tayangan berbasis animasi 3D semakin banyak bermunculan salah satu contoh adalah terbukti film-film animasi banyak yang menjadi favorit untuk anak-anak maupun remaja bahkan dewasa. Temanya pun bisa beraneka ragam bisa bertemakan *Action*, Petualangan, Drama, Musikal, Sains fiksi, Peperangan dan juga komedi yang dapat menghibur penontonnya dengan efek samping lainnya berupa tertawa.

Tak ada yang bisa bekerja dengan lebih cepat dan lebih bisa diandalkan untuk menyeimbangkan kembali tubuh dan pikiran daripada tertawa. Tertawa berperan untuk mendukung kesehatan fisik maupun emosional. Memanfaatkan humor dengan baik dapat membantu mengurangi beban hidup, menginspirasi harapan, meningkatkan hubungan sosial, serta membuat kita lebih membumi, fokus dan waspada. Melihat hal seperti ini membuat penulis ingin mengangkat tema komedi sebagai *genre* utama diikuti dengan *genre* sekunder fantasi yang cocok untuk kalangan remaja yang sebagian besar banyak remaja yang masih senang berimajinasi.

Penulis juga mengangkat tokoh-tokoh mitologi yunani kuno yang cukup terkenal yaitu para dewa-dewa yaitu dewa Zeus dan saudaranya Hades, maka *setting* tempat pun akan mengikuti tema yunani dengan cerita tentang surga dan neraka yang sangat cocok kaitannya dengan tokoh Zeus dan Hades pada mitologi aslinya namun disini akan dibuat cerita dengan perubahan dari cerita mitologi aslinya menjadi lebih ringan, lebih berfantasi dan berkomedi agar dapat mudah dinikmati oleh *audience*. Masalah yang akan terjadi adalah tentang sulitnya mengatasi satu arwah yang datang setelah kematian yang ingin masuk surga dengan nilai kebaikan yang kurang dari dosanya oleh dewa Zeus dan dewa Hades.

1.2 Lingkup Proyek Tugas Akhir

Ruang lingkup proyek ini akan dibatasi dengan menggunakan ilmu disiplin dan teknologi berbasis 3D dalam menciptakan cerita pendek animasi dengan judul "*51% of Heaven*". Cerita akan bersifat non dialog atau hanya bermain gesture sebagai komunikasi visualnya.