# BAB 1

# PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

Anak adalah generasi penerus yang harus dijaga dan diperhatikan masa pertumbuhan nya sehingga menjadi pribadi yang baik di masa depan. Pertumbuhan anak anak menjadi hal penting didalam pembentukan karakter di masa mendatang.

Ada hal menarik ketika kita berbicara mengenai anak anak dimasa sekarang ini,mereka seakan merasa dirinya paling jagoan hingga mereka dengan seenaknya mem-*bully* teman seumurnya yang lemah.

Biasanya mereka yang lemah susah untuk melaporkan perlakuan temannya yang suka mem-*bully* kepada guru atau orang tua. Kita bisa mengambil contoh di lingkungan terdekat,adik,keponakan,atau saudara kita,Anak anak dengan seenaknya mem-*bully* teman seumurnya diam – diam demi kepuasan sendiri. Hal ini justru membuat dampak buruk untuk masa depan dari kedua belah pihak. Dari yang membully hingga yang di *bully*. Mereka yang seharusnya bermain dengan senang – senang menjadi masa yang seharusnya mereka tidak alami.

Pem-*bully*-an tidak hanya terjadi pada anak – anak, akan tetapi terjadi pada orang dewasa. Hal ini mempengaruhi psikologis anak yang tidak baik untuk masa pertumbuhannya. Lingkungan dan pola pikir orang sekitarnya juga mempengaruhi bagaimana si anak menjadi berperilaku seperti yang dia lihat.

Berdasarkan kejadian yang memprihatinkan seperti itu saya akan membuat sebuah animasi pendek yang menceritakan pertemanan si batu dan si kertas dengan musuhnya si gunting. Saya mengambil konsep permainan batu kertas gunting yang biasa digunakan oleh anak – anak hingga remaja dalam penentuan menang atau kalah dan penentuan siapa yang jalan duluan untuk melakukan sesuatu. Konsep ini gampang dicerna oleh semua umur dan konsep ini juga sangat dekat dengan anak – anak sekitarnya.

Dengan tujuan untuk anak dan orang tua dalam mendidik anaknya saya menggunakan konsep ini agar dapat dicerna oleh anak dan juga orang tua. Karena permainan batu kertas dan gunting merupakan hal yang sudah diketahui oleh orang banyak. Animasi batu kertas dan gunting ini akan dibuat animasi pendek agar pendekatan karakter kuat dan cerita yang gampang dicerna dengan cepat

## 1.2 Lingkup Proyek Tugas Akhir

Batasan pembuat tugas ini berdasarkan pendekatan disiplin ilmu Desain Komunikasi Visual adalah berupa materi komunikasi Audio Visual untuk animasi pendek, yang dibuat dengan menggunakan 3D Animation ,berisi tentang sebuah cerita dimana si gunting yang berbuat jahat dan membully si kertas.

Penambahan lagu dan Instrumen dengan beberapa dialog juga menggunakan sedikit narasi. Penggunaan animasi 3D digunakan untuk membuat model karakter dan *environment*.