

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Bunuh diri sering kali menjadi sebuah berita yang sensasional, meski begitu, nyatanya bunuh diri tidak pernah mendapatkan perhatian yang khusus di Indonesia. Seperti contohnya kasus baru-baru ini yaitu kematian Suhartono berusia 51 tahun karena bunuh diri. Suhartono ditemukan tewas di rumahnya, 1 September 2017, tewas dengan cara gantung diri di rumahnya. Diduga kuat Suhartono bunuh diri karena penyakit kanker otak yang diderita selama 3 tahun tak kunjung sembuh (<http://jogja.tribunnews.com/2017/11/02/tiga-tahun-mengidap-kanker-otak-warga-condongcatur-nekat-gantung-diri>).

Hal ini berkaitan dengan depresi ekstrim. Depresi ekstrim dan kesedihan yang berlebihan, menyebabkan seseorang tidak lagi dapat menyadari ikatan yang ada pada dirinya terhadap orang lain secara sadar dan rasional. Kesenangan tidak lagi menarik. Baginya kehidupan hanyalah seperti ditutupi awan gelap dan tampak membosankan atau menyakitkan. Hal itulah yang menimbulkan sebuah ide bagi mereka untuk melakukan tindakan bunuh diri.

Isu bunuh diri tersebut dirasa dapat diangkat menjadi sebuah karya seni videografi. Karena seni videografi merupakan seni yang dapat memberikan kesan lebih nyata. Dalam sebuah video, unsur audio, visual dan gerak dapat disatukan, sehingga memberikan impresi ruang dan waktu. Seni videografi tidak selalu berbentuk sebuah video aksi secara langsung, atau menangkap sebuah momen dengan menjadikan rekaman menjadi sebuah karya seni. Contohnya seperti

animasi. Animasi merupakan bagian dari seni videografi, dalam animasi momen atau sebuah imajinasi dibuat bergerak dan hidup oleh seorang animator.

Namun, proses pembuatan animasi 2D tidak seperti membuat film aksi langsung. Dalam sebuah animasi 2D tradisional, khususnya seperti animasi berkualitas tinggi dengan gerakan halus yang dibuat oleh Walt Disney. Dibutuhkan 24 gambar yang berbeda dalam 1 detik. Membuat 24 gambar berbeda dalam 1 detik untuk produksi animasi, membutuhkan waktu yang sangat lama dan biaya yang sangat besar. Dalam perkembangannya ditemukanlah teknik untuk memangkas biaya dan waktu produksi dalam membuat animasi. Seperti animasi buatan Jepang atau animasi yang dikenal dengan gaya animasi terbatas (*limited animation*). Gaya ini dikembangkan pada zaman produksi serial animasi Astro Boy. Animasi terbatas menggunakan gambar lebih sedikit seperti 8 gambar dalam satu detik atau hanya satu gambar saja. Menggunakan gambar yang sama pada adegan yang terlihat sama, atau menggunakan gambar tersebut sebagai sebuah dasar pada adegan selanjutnya cukup umum digunakan. Hal ini tentu saja sangat efisien dari segi waktu dan biaya produksi, dan dirasa animasi terbatas merupakan solusi bagi seorang animator yang ingin membuat karya dengan personel yang minim atau bahkan secara individu.

Alasan karya ini diwujudkan dengan video animasi karena media animasi dapat menjangkau audiens dari semua umur. Selain itu pemilihan menggunakan animasi 2D yang berbentuk seperti kartun berujuan untuk menyampaikan gagasan lebih halus. Karena pada karya ini mengangkat isu tentang bunuh diri. Tidak hanya itu, kelebihan dari animasi juga terletak pada penggunaan alat yang minim

serta bebas mengatur gambar tanpa harus memikirkan alat-alatnya. Animasi juga tidak bergantung pada performa seorang aktor secara visual karena karakter utama yang digunakan adalah sebuah gambar. Pemilihan menggunakan gaya animasi terbatas pada karya ini bertujuan untuk mengoptimalkan detail visual dengan meminimalisir gerak.

B. Rumusan Ide

Berdasarkan latar belakang di atas, tercetuslah sebuah gagasan tentang bagaimana menciptakan sebuah karya seni videografi yang berbentuk animasi 2D, yang dapat menjadi refleksi mengenai isu bunuh diri dengan mengoptimalkan teknik yang ada pada gaya animasi terbatas.

Karya ini mengangkat isu bunuh diri. Isu ini dianggap menarik apabila diangkat dalam sebuah karya seni videografi. Karena diharapkan dengan diangkatnya isu ini dalam sebuah karya animasi 2D. Orang-orang yang menonton karya ini dapat lebih peduli terhadap isu bunuh diri. Lalu untuk gaya yang dipilih untuk animasi 2D ini adalah gaya animasi terbatas. Animasi terbatas adalah sebuah gaya animasi yang meminimalisir gerak dengan mengurangi jumlah gambar per detik. Tujuan dari meminimalisir gerak adalah untuk efisiensi waktu serta anggota yang dibutuhkan dalam membuat sebuah animasi. Akan tetapi pengembangan teknik pada gaya tersebut juga digunakan untuk menghasilkan kualitas visual yang cukup detail. Sehingga fokus penonton dapat teralihkan dari gerak, ke detail visual seperti latar belakang atau sebuah adegan yang menampilkan suasana saja.

C. Originalitas

Originalitas adalah proses kreatif yang melibatkan proses berpikir yang bertujuan untuk menghindari peniruan secara total. Sebuah karya seni dianggap original jika karya tersebut dapat menampilkan kebaruan konsep, persoalan, bentuk atau gaya yang ditampilkan adalah baru dan yang menjadi poin kebaruan dari sebuah karya dapat dilihat dari adanya kemahiran dalam mengolah konsep pada karya tersebut (Sumartono, 1992:2).

Karya ini berbentuk animasi 2D, gaya animasi ini akan menggunakan gaya animasi terbatas. Seluruh proses pengerjaannya akan dikerjakan dengan komputer atau digital. Hal yang menjadi originalitas pada karya ini adalah latar belakang yang detail. Gerakan animasi pada karya ini diminimalisir dengan pengembangan teknik pada gaya animasi terbatas. Tujuannya agar detail visual dapat dicapai khususnya pada latar belakang untuk menggambarkan suasana dengan baik. Karya ini mengangkat tentang isu bunuh diri yang akhir-akhir ini sering terjadi. Gagasan ini lahir karena kurangnya perhatian pada kasus bunuh diri.

D. Tujuan dan Manfaat

Ada beberapa tujuan yang ingin dicapai, yaitu:

1. Menciptakan film animasi 2D bergaya animasi terbatas yang dapat menjadi refleksi isu bunuh diri.
2. Menciptakan visual yang menggambarkan kekosongan, putus asa, dan harapan.
3. Mengembangkan teknik yang ada pada gaya animasi terbatas pada proses pembuatan karya.

Manfaat:

1. Menjadi sebuah pesan, yang diharapkan menjadi upaya penyadaran dan pencegahan tindakan bunuh diri.
2. Dapat menjadi referensi karya animasi bagi orang lain yang ingin membuat karya animasi dengan gaya serupa.
3. Menambah pustaka film animasi Indonesia.

