

BAB I

Pendahuluan

1.1 Latar Belakang

“PROJECT MC² : SURVIVING IN BAD NIGHT ” terinspirasi dari fenomena psikologi bernama *Alter ego*. *Alter ego* adalah kondisi di mana seseorang membentuk [karakter](#) lain dalam dirinya secara sadar. Karakter lain ini sering kali merupakan gambaran ideal tentang dirinya, yang tidak bisa dia realisasikan dan hanya mampu ia idam-idamkan. Beberapa orang lain juga mengatakan bahwa *Alter ego* adalah sarana mereka untuk menyembunyikan sisi diri mereka yang ingin disembunyikan dari orang lain. Perubahan identitas pada *Alter ego* dilakukan dengan sadar dan masih dalam wewenang identitas asli. Dengan kata lain, tidak terjadi lupa ingatan pada proses perubahan karakter pada orang dengan *Alter ego*. Selain itu, identitas asli juga masih me-miliki wewenang penuh dalam tukar-menukar identitas serta dalam kesadaran yang utuh.

Ada perbedaan mencolok antara *Alter ego* dengan DID (*Dissociative Identity Disorder*). *Alter ego* terjadi secara sadar dan dapat dikontrol oleh individu tersebut, sedangkan pada DID kepribadian individu tersebut terpecah dan menguasai diri asli individu tersebut secara tidak sadar sehingga perubahan yang akan terjadi adalah secara total. Aksen bicara, memori, nama, usia, bahkan gender kepribadian ini akan berbeda dengan kepribadian asli. Bahkan, pada saat identitas asli individu kembali, individu tersebut takkan mampu mengingat apa yang terjadi pada dirinya saat kepribadian yang lain sedang mengambil alih.

Alter ego sendiri sebenarnya tak perlu disembuhkan, selama tidak mengganggu kepribadian yang asli atau masih bisa dikendalikan oleh kepribadian asli. Berbeda dengan DID (*Dissociative Identity Disorder*) yang penanganannya membutuhkan kerjasama psikiater dengan psikolog karena di dalam diri penderita DID, kepribadian aslinya diambil alih secara tidak sadar dan tidak bisa dikendalikan oleh kepribadian asli si penderita.

Pada animasi 3D Minecraft yang akan saya buat sebagai tugas akhir, saya mengambil tema psikologi yaitu alter ego yang dimana sering disalah-kaprahkan sebagai gangguan mental padahal alter ego sebenarnya lebih kearah pergantian kepribadian asli ke kepribadian lain secara sadar dan kepribadian aslinya masih bisa mengendalikan kepribadian lain. Di sini saya akan membuat 7 media pendukung (*artbook*, poster, gantungan kunci, baju (t-shirt), pin, stiker, dan mug.) dan media utama yaitu animasi 3D Minecraft.

1.2 Identifikasi Masalah

Berikut ini adalah masalah yang teridentifikasi

1. Alter ego sering dianggap sebagai orang kesurupan
2. Penderitanya dianggap gila

1.3 Batasan Masalah

Penulis membatasi masalah tentang alter ego ini agar fokus pemecahan masalah tidak menyimpang dari proses penciptaan karya. Karya yang akan diciptakan oleh penulis yaitu animasi yang berbasis game Minecraft. Selain itu saya sangat tertarik dengan animasi Minecraft. Masalah ini saya batasi dengan animasi Minecraft dengan judul Project MC2 : Surviving on Bad Night beserta tujuh media pendukung lainnya seperti poster, pin, gantungan kunci, mug, tshirt, artbook, dan stiker

1.4 Perumusan Masalah

- Bagaimana rancangan animasi berbasis aplikasi Minecraft dengan latar cerita karakter

tokoh yang memiliki alter ego, dan

- Bagaimana rancangan paket karya yang melengkapi animasi berbasis aplikasi

Minecraft dengan latar cerita karakter tokoh yang memiliki alter ego

1.5 Tujuan Perancangan

- Untuk merealisasikan rancangan animasi berbasis aplikasi Minecraft dengan latar cerita karakter tokoh yang memiliki alter ego beserta paket karya yang melengkapinya

1.6 Manfaat Perancangan

1. Bagi Mahasiswa yaitu meningkatkan kemampuan dalam merancang karya animasi berbasis aplikasi Minecraft
2. Bagi Lembaga yaitu mendapatkan data proses berkarya animasi berbasis aplikasi Minecraft
3. Bagi Masyarakat yaitu, memberikan edukasi tentang animasi

1.7 Sasaran Perancangan

Sasaran dari animasi Minecraft ini adalah penonton berusia 18+ karena menampilkan adegan berupa kekerasan

