

## ABSTRAK

### **ANIMATION SHORT MOVIE**

#### **“ABIMANYU”**

Oleh

**Agustiar Perdana**

Perancangan ini dilatar belakangi oleh fenomena perkembangan dunia game online yang pada saat ini sangat berpengaruh pada generasi muda. Daya tarik game online dapat menyebabkan kecanduan yang banyak dialami anak-anak maupun remaja, sehingga lupa akan tanggung jawab.

Fenomena ini menjadi sumber kegelisahan penulis sebagai generasi muda. Beranjak dari kegelisahan tersebut, penulis memilih peranan media yang berisi pesan informasi untuk membantu menjawab kegelisahan tersebut.

Media *audio visual* yang dikemas dalam sebuah film pendek dengan konsep penggabungan antara *live shot* dan animasi 2 dimensi akan membantu penyampaian pesan informasi tentang kehidupan sehari – hari seorang pemain game online yang kecanduan terhadap game sehingga lupa akan tanggung jawab.

Dengan mengangkat pesan informasi tersebut, diharapkan daya tarik game dapat mengurangi efek negatif dan generasi muda dapat menempatkan diri dalam sebuah tanggung jawab.

**Kata Kunci** : Animasi 2 Dimensi, Film Pendek

## ABSTRACT

### ANIMATION SHORT MOVIE

#### “ABIMANYU”

Oleh

Agustiar Perdana

*The design is based on the phenomenon of the development of the online gaming world which at this time is very influential on the younger generation. The appeal of online games can lead to addictions that many children and teenagers experience, so forget the responsibility.*

*This phenomenon is a source of anxiety as a younger generation of writers. Moving from the anxiety, the authors choose the role of media that contains information messages to help answer the anxiety.*

*Audio-visual media packed in a short film with the concept of merging between live shot and 2-dimensional animation will help the delivery of information messages about the daily life of an online game player who is addicted to the game so forget the responsibility.*

*By lifting the message of information, it is expected that the appeal of games can reduce the negative effects and the younger generation can put themselves in a responsibility.*

*Keywords: 2 Dimensional Animation, Short Movie*