

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bandung adalah ibu kota dan sekaligus merupakan kota metropolitan terbesar di provinsi Jawa Barat. Bandung juga dahulunya disebut sebagai kota kembang dan *Paris Van Java* karena keindahannya yang memiliki banyak pohon-pohon dan bunga-bunga yang tumbuh di Kota Bandung. Bandung sejak zaman Belanda sudah dikenal sebagai kota yang memiliki banyak taman dan sampai sekarang sebagian dari taman-taman itu masih ada. Seiring perkembangan zaman, taman-taman yang ada di Bandung pun di benahi dan terus bertambah. Pemerintah Wali Kota Bandung Ridwan Kamil atau akrab di panggil Kang Emil ini, menghadirkan beberapa taman tematik di Kota Bandung.

Definisi dari taman tematik itu sendiri adalah ciri khas, lokasi dan fungsi. Wali Kota Bandung Ridwan kamil membangun taman tematik adalah untuk mencirikan kota yang bahagia bila warganya banyak berinteraksi di ruang publik dan dapat di implementasikan lewat taman.

Dengan adanya taman-taman tematik di Kota Bandung, membuat warga bandung maupun pendatang dari luar Kota Bandung tidak selalu pergi atau mengisi waktu luangnya ke pusat perbelanjaan dan pertokoan saja, akan tetapi bisa bersantai dengan nyaman dan berkumpul bersama-sama teman atau keluarga menghabiskan waktu luang dan beraktivitas secara positif.

Namun sayangnya banyak pengunjung taman dan oknum-oknum yang tidak bertanggung jawab melakukan aksi *vandalisme* di taman-taman tematik tersebut. Aksi ini membuat taman-taman tematik di Bandung menjadi rusak, kotor dan mengurangi nilai estetika dari taman tematik tersebut.

Karena banyaknya aksi vandalisme dan kurangnya kesadaran warga Bandung dan pengunjung taman yang tidak menjaga dan merawat taman tematik yang telah dibuat untuk mempercantik Kota Bandung dan sebagai

tempat ruang terbuka publik, membuat penulis ingin menyampaikan pesan atau himbauan

kepada warga Bandung dan Pengunjung taman agar tidak merusak, mengotori serta mencuri fasilitas umum yang telah dibuat oleh pemerintah dengan melalui media persuasif Film animasi 2D tentang aksi vandalisme terhadap taman tematik.

Dalam film animasi 2D ini terdapat proses produksi animasi yaitu tahap pra-produksi yang didalamnya terdapat *storyboard*. John Hart (Eric Sherman, 2008:3) '*Storyboard* terdiri dari pembuatan sebuah seri dari sketsa *basic* setiap *scene* dan setiap pengaturan kamera dalam ilustrasi *scene*, serta sebuah rekaman visual dari tampilan film sebelum *shooting*/pengambilan gambar dimulai.' Sedangkan menurut Andreas Dhimas dalam bukunya *Cara Mudah Merancang Storyboard Untuk Animasi Keren* (2013:11), *storyboard* merupakan naskah yang divisualkan melalui media gambar sketsa yang berfungsi untuk memudahkan penyampaian suatu ide cerita kepada orang lain. Ada 3 jenis *storyboard*, yaitu *thumbnail*, *rough storyboard*, dan *clean up storyboard*.

1.2 Identifikasi Masalah

Adapun beberapa masalah yang muncul, yaitu:

1. Terjadinya aksi vandalisme oleh pengunjung taman tematik yang merusak, mengotori dan mencuri fasilitas yang ada disekitar taman.
2. Kurangnya kesadaran pengunjung untuk menjaga dan merawat kebersihan dan keindahan Taman Tematik Kota Bandung.
3. Perlunya media persuasif seperti animasi pendek 2D bertemakan vandalisme terhadap taman tematik untuk mengurangi aksi vandaisme yang terjadi di Bandung.

Perancangan *storyboard* yang menarik agar target *audiens* tertarik untuk menonton animasi pendek 2D ini.

1.3 Batasan Masalah

Dalam perancangan ini ruang lingkup pengerjaan dibatasi dalam bidang desain komunikasi visual (DKV). Batasan yang akan dilakukan selama pengerjaan perancangan tugas akhir ini adalah:

1.3.1 Apa

Perancangan *storyboard* pada animasi pendek 2D ‘BOBBY’.

1.3.2 Bagaimana

Perancangan ini memfokuskan pada pembuatan *storyboard* dalam animasi pendek 2D ‘BOBBY’ agar target *audiens* tertarik untuk menonton animasi ini.

1.3.3 Siapa

Perancangan *storyboard* animasi pendek 2D ini ditujukan kepada masyarakat umum Kota Bandung yang berumur 11 – 15 tahun.

1.3.4 Tempat

Perancangan *storyboard* ini dilakukan di Kabupaten Bandung dan sumber data utamanya adalah Taman Tematik Bandung.

1.3.5 Waktu

Proses perancangan *storyboard* ini dilakukan pada tahun ajaran 2016/2017.

1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam perancangan ini adalah:

- Bagaimana merancang *storyboard* untuk animasi pendek 2D Bobby?

1.5 Tujuan Perancangan

- Membuat dan mengetahui visualisasi *storyboard* dari cerita animasi pendek 2D Bobby.

-

1.6 Manfaat Perancangan

1. Bagi Penulis

Mampu merancang *storyboard* yang sesuai dengan cerita animasi pendek 2D Bobby dan sesuai dengan teori.

2. Bagi Masyarakat

Perancangan ini diharapkan dapat memvisualisasi dampak negatif dari aksi vandalisme sehingga penonton menjadi sadar untuk menjaga dan merawat taman tematik dan lingkungan sekitar.

3. Bagi Akademis

Perancangan ini diharapkan dapat menjadi referensi dalam bidang animasi 2D serta menambah ide dan konsep perancangan.

1.7 Metode Pengumpulan Data dan Analisis

1.7.1 Pengumpulan Data

1. Observasi

Mengamati secara langsung lingkungan sekitar yang terdapat aksi vandalisme di taman-taman Tematik Bandung.

2. Studi Pustaka

Mencari referensi dari buku-buku dan jurnal yang berhubungan dengan tema yang akan diangkat oleh penulis ke dalam tugas akhir.

1.7.2 Analisis Data

Perancangan ini menggunakan metode analisis kualitatif yaitu observasi, wawancara, dokumen dan rekaman.

1.7.3 Sistematika Perancangan

Dalam sistem perancangan ini, penulis berfokus pada tahap Pra-Produksi. Pada tahap Pra-Produksi terdapat pembuatan naskah dan *storyboard*, akan tetapi terlebih dahulu membuat konsep cerita.

a. *Storyboard*

Menurut Andreas Dhimas dalam bukunya *Cara Mudah Merancang Storyboard Untuk Animasi Keren* (2013:11), secara umum, *storyboard* merupakan gambar sketsa yang dibuat pada panel-panel berbentuk segi empat, yang disusun berurutan dan saling berkelanjutan membentuk sebuah alur cerita sesuai dengan naskah. Isi *storyboard* merupakan penggabungan narasi (teks) dan visual (gambar) yang terkoordinasi satu sama lain. Ada 3 jenis *storyboard*, yaitu *thumbnail*, *rough storyboard*, dan *clean up storyboard*. Jenis-jenis tersebut terkadang juga digunakan oleh sebagian *storyboard artist* sebagai urutan proses membuat *storyboard*. Berikut penjelasan mengenai jenis-jenis *storyboard*.

b. **Thumbnail**

Thumbnail adalah gambar *storyboard* dalam bentuk panel sketsa yang masih sangat sederhana, berisi nomor urut sebagai indeks dan juga pergerakan kamera atau karakter yang ditandai dengan simbol anak panah

c. **Rough Storyboard**

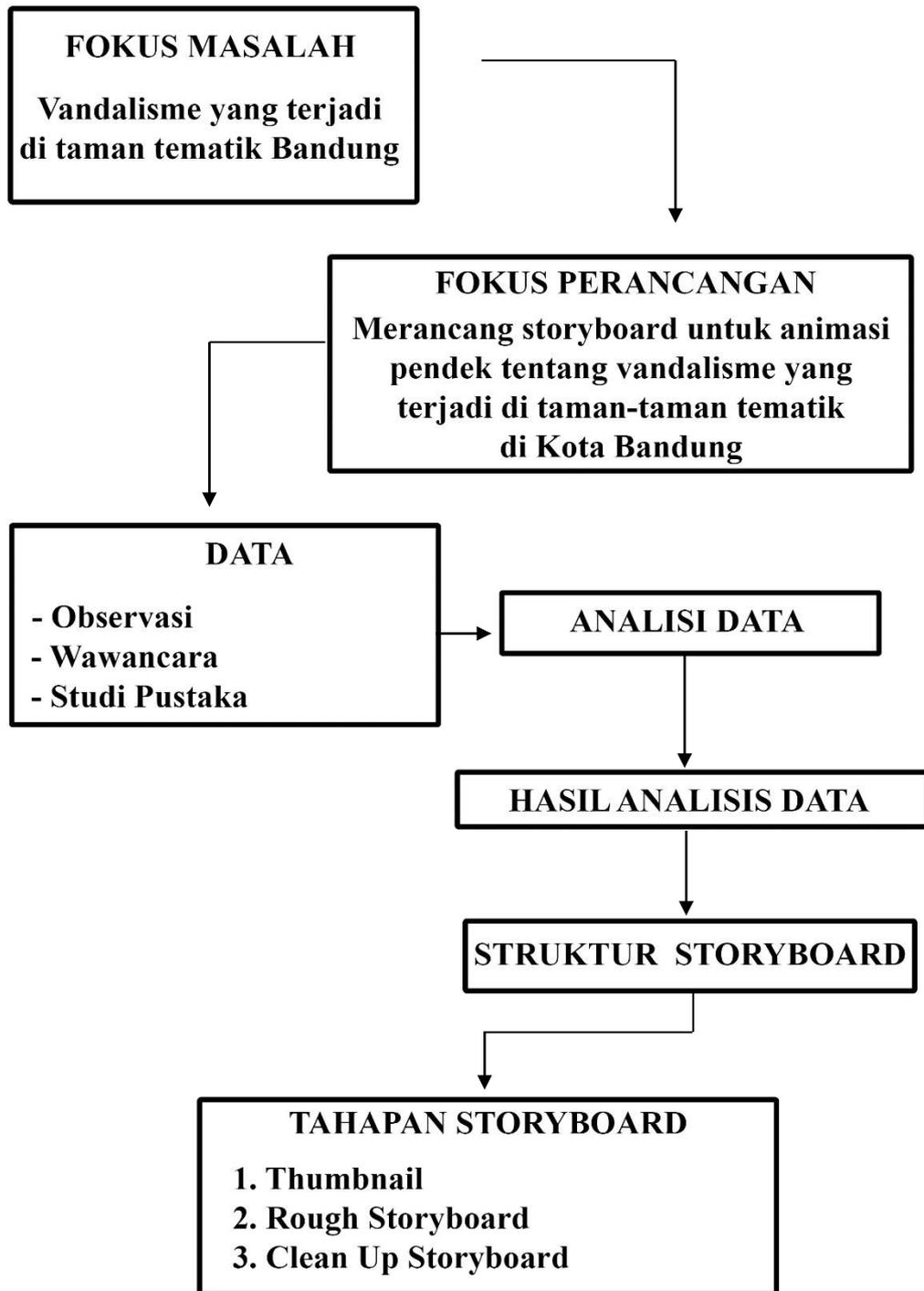
Rough storyboard adalah jenis *storyboard* yang masih berupa gambaran kasar. Dapat dikatakan jenis ini merupakan *storyboard* awal yang masih 'mentah', meskipun dari segi bentuk gambar *storyboard* ini sudah lebih halus dibandingkan dengan *thumbnail*. *Storyboard* ini biasanya berupa gambar-gambar terpisah yang ditempel dalam satu panel, terkadang sudah disertai penambahan keterangan *shot* maupun contoh dialog. *Rough storyboard* sering digunakan sebagai bahan

diskusi awal *storyboard artist* dengan sutradara dan animator. Karena masih berupa sketsa kasar, *storyboard* ini mungkin dibuat dalam waktu yang relatif singkat, tetapi sudah memberikan gambaran secara jelas.

d. Clean Up Storyboard

Clean up storyboard adalah *storyboard* yang sudah jadi. Gambar sketsa pada *storyboard* jenis ini lebih rapi dan detail. Detail yang dimaksud berarti gambarnya lebih jelas dan terkadang dilengkapi dengan penambahan keterangan waktu, gerak, suara, dialog, efek visual, dan lain-lain. Namun, ada juga *clean up storyboard* yang benar-benar hanya menonjolkan gambar, tanpa ada keterangan teks, karena gambar tersebut sudah sangat jelas. *Storyboard* jenis ini merupakan lanjutan dari bentuk *rough storyboard* yang sudah didiskusikan *storyboard artist* dengan sutradara dan animator.

1.8. Kerangka Perancangan



1.1. Bagan Kerangka Perancangan