

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia merupakan bangsa yang memiliki banyak peristiwa sejarah, baik peristiwa sejarah yang dikenang oleh warga Indonesia sendiri maupun sejarah yang dikenang oleh dunia. Bandung misalnya, kota ini merupakan salah satu tempat di Indonesia yang memiliki berbagai kisah sejarah, salah satunya adalah peristiwa berdirinya Radio Malabar. Berdirinya Radio Malabar ini merupakan peristiwa penting dalam sejarah penyiaran dan komunikasi yang terjadi di Indonesia. Selain menjadi cikal bakal radio amatir yang ada di Indonesia, Radio Malabar ini juga merupakan bangunan pertama di dunia yang memiliki pemancar radio dengan sinyal terjauh yang dapat menghubungkan dua benua yaitu negara Indonesia dan Belanda, serta menjadi salah satu radio yang berjasa untuk menyiarkan kemerdekaan Indonesia. Oleh karenanya, Radio Malabar ini pantas untuk diketahui oleh masyarakat Indonesia.

Radio Malabar berdiri di kawasan Gunung Puntang, Kabupaten Bandung Selatan. Saat ini, bangunan Radio Malabar sudah tidak utuh bentuknya hanya tersisakan runtuhannya bebatuan dan beberapa pondasi. Setelah Indonesia merdeka, warga Indonesia takut apabila bangunan Radio Malabar akan digunakan kembali oleh para penjajah. Oleh sebab itu, warga menghancurkan bangunan Radio Malabar dan mencabut semua peralatan yang ada didalamnya. Kawasan Radio Malabar mulai terasingkan dan tumbuhlah tanaman-tanaman liar hingga dibuka kembali menjadi lahan perkemahan dan hutan pinus. Hingga saat ini keberadaan Radio Malabar kurang diketahui, kebanyakan masyarakat mengetahui kawasan tersebut sebagai kawasan perkemahan dan tempat wisata.

Pengunjung yang datang ke kawasan Gunung Puntang tersebut lebih banyak berkunjung untuk berkemah, menikmati keindahan serta kesejukan di kawasan ini, dan menjadikannya wisata cinta bersama pasangan dibandingkan untuk mengetahui sejarah Radio Malabar. Sedikit demi sedikit bangunan Radio Malabar semakin merapuh dan ditutupi oleh semak-semak sehingga tidak dapat mendekati bangunan itu lagi. Selain bangunan Radio Malabar itu sendiri, ada beberapa bangunan lainnya seperti rumah pejabat yang bekerja pada zaman itu. Pengunjung ataupun masyarakat seringkali tertukar antara letak bangunan Radio Malabar yang sesungguhnya dengan rumah para pejabat yang disebut Kampung Radio Dorf. Selama ini, bangunan yang dikira Radio Malabar merupakan Kampung Radio Dorf,

sedangkan bangunan Radio Malabar sesungguhnya terletak di tempat yang sering dikenal sebagai kolam cinta bagi pengunjung.

Dalam rangka memperkenalkan Radio Malabar dan menjelaskan letak bangunan Radio Malabar kepada pengunjung, baik yang sering berkunjung, pernah, maupun akan berkunjung, serta warga yang tinggal di kawasan tersebut, dibuatlah animasi pendek 2D berjudul *Radio Malabar*. Animasi yang dimaksud ini memiliki konsep sebagai animasi pendek yang berjenis animasi 2D dengan mengambil tema petualangan dan misteri. Animasi ini akan menampilkan penjelajahan seorang anak yang akhirnya akan mengetahui apa itu Radio Malabar dan letak bangunan Radio Malabar sesungguhnya berada. Tujuan dibuatnya animasi *Radio Malabar* ini adalah sebagai media yang memberitahukan apa itu Radio Malabar dan letak bangunan Radio Malabar yang sebenarnya, sehingga diharapkan pengunjung peduli dengan sejarah dan keberadaan Radio Malabar.

Pada pembuatan animasi terdapat beberapa proses, diantaranya adalah pembuatan *storyboard*. *Storyboard* merupakan visualisasi dari cerita yang berbentuk tulisan atau disebut naskah. Jadi, proses pembuatan *storyboard* ini merupakan salah satu proses penting dalam pembuatan animasi, yang menerjemahkan sebuah naskah ke dalam visual sehingga penonton dapat memahami isi cerita melewati visual yang ditampilkan. Pada pembuatan animasi pendek 2D yang berjudul *Radio Malabar* ini membutuhkan sebuah *storyboard*, yang kemudian akan digunakan sebagai panduan proses produksi pada pembuatan animasi. Dengan demikian, *storyboard* diperlukan dalam perancangan animasi pendek 2D *Radio Malabar*.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang di atas dapat diuraikan identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Radio Malabar merupakan salah satu peristiwa penting dalam sejarah Indonesia juga dunia, yang pantas untuk diketahui oleh masyarakat.
2. Kawasan Radio Malabar lebih diketahui sebagai kawasan perkemahan dan tempat wisata.
3. Bangunan Radio Malabar dan bangunan peninggalan lainnya semakin tidak terlihat dan tidak terurus.
4. Pengunjung dan masyarakat seringkali tertukar antara letak bangunan Radio Malabar sesungguhnya dengan rumah para pejabat.
5. Animasi 2D digunakan sebagai media pemberitahu lokasi bangunan Radio Malabar.
6. *Storyboard* digunakan sebagai salah satu proses dalam perancangan animasi pendek 2D *Radio Malabar*.

1.3 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang terbentuk dari identifikasi masalah yang ada:

1. Bagaimana menerjemahkan pembabakan cerita dan *storybeat* pada naskah *Radio Malabar*?
2. Bagaimana merancang *storyboard* dengan teknik *staging* yang sesuai dengan *storybeat* yang telah diterjemahkan?

1.4 Ruang Lingkup

Berikut adalah ruang lingkup pelaksanaan perancangan dan penelitian animasi:

1. Apa?

Permasalahan yang diangkat adalah kurang diketahuinya apa itu Radio Malabar dan letak bangunan Radio Malabar, dan bagaimana merancang sebuah *storyboard*.

2. Bagaimana?

Solusinya dengan membuat *storyboard* yang dapat memberitahukan apa itu Radio Malabar dan dimana letak bangunan tersebut.

3. Siapa?

Target penontonnya primernya adalah anak remaja awal yang berkunjung ke Puntang, dan sekundernya adalah anak remaja yang akan datang ke Puntang. Animasi ini akan dibuat untuk anak remaja Nasional, khususnya Jawa Barat, Kota Bandung.

Subjek penelitiannya adalah anak remaja usia 12-14 tahun, atau siswa sekolah menengah pertama di Bandung.

4. Dimana?

Lokasi Penelitiannya adalah Wana Wisata Gunung Puntang Perum Perhutani, Kecamatan Banjara, Kabupaten Bandung. Lokasi Pembuatannya di kawasan Universitas Telkom dan Cimahi. Lingkup animasinya adalah Nasional.

5. Kapan?

Waktu penelitian dan pembuatannya pada bulan Agustus 2017 hingga 2018. Sedangkan waktu penayangan animasinya adalah saat pameran pada tanggal 26-28 Juli 2018.

1.5 Tujuan dan Manfaat Perancangan

Berikut ini adalah tujuan dan manfaat dari pembuatan laporan perancangan:

1.5.1 Tujuan Perancangan

Tujuan perancangan animasi ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk menerjemahkan pembabakan cerita dan *storybeat* pada naskah *Radio Malabar*.
2. Untuk merancang *storyboard* dengan teknik *staging* yang sesuai dengan *storybeat* yang telah diterjemahkan.

1.5.2 Manfaat Perancangan

Manfaat perancangan *storyboard* pada animasi pendek 2D *Radio Malabar*:

1. Manfaat Teoritis

Penggunaan teori animasi, teknik pembuatan *storyboard*, dan psikologi remaja dapat menambahkan pengetahuan dan pemahaman bagi perancang dalam perancangan *storyboard* yang akan diaplikasikan ke dalam media animasi, hal ini juga dapat bermanfaat bagi para pembaca sebagai sumber informasi.

2. Manfaat Praktis

Bagi Perancang, dapat menambah pengetahuan perancang dalam pembuatan *storyboard* yang akan diaplikasikan dalam sebuah animasi. Serta, membantu dalam perancangan animasi pendek 2D *Radio Malabar*.

Bagi mahasiswa Desain Komunikasi Visual, diharapkan dapat digunakan sebagai referensi dalam proses pembuatan animasi terutama pada proses pembuatan *storyboard*.

Bagi masyarakat, diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan memperkenalkan salah satu sejarah penting yang terjadi di Indonesia yaitu sejarah Radio Malabar.

1.6 Metode Perancangan

Metode merupakan bagian penting dalam membentuk laporan penelitian. Metode menurut KBBI adalah cara yang dilakukan oleh perancang dalam mengumpulkan serta menganalisis data yang akan dibutuhkan dalam penelitian serta perancangan.

1.6.1 Teknik Pengumpulan Data

1. Studi Literatur

Studi literatur merupakan teknik pengumpulan data berupa teori dan informasi yang didapatkan dari buku, jurnal, maupun artikel ilmiah lainnya. Dalam perancangan *storyboard* ini perancang menggunakan teknik studi pustaka sebagai pengumpul data untuk teori atau pemahaman pada Bab II, seperti pemahaman *storyboard*, *storybeat*, pembabakan pada cerita, dan pembuatan *storyboard*. Selain untuk mengumpulkan data pada Bab II, perancang juga melakukan teknik ini sebagai salah satu pengumpulan data untuk sejarah objek yang perancang angkat yaitu sejarah Radio Malabar.

Selain dari buku, teknik studi literatur juga dapat diterapkan pada media informasi sejenis. Media yang digunakan adalah media animasi. Teknik ini digunakan untuk memperoleh data yang ada pada media animasi sehingga dapat dijadikan referensi dan pengembangan perancangan *storyboard* yang akan dibuat.

2. Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data dengan menciptakan kesimpulan dan diagnosa. Observasi ini digunakan sebagai pengumpulan data pada perilaku pengunjung Wana Wisata Gunung Puntang, kemudian digunakan untuk mengumpulkan data dari media animasi sejenis sehingga konten-konten seperti pembababkan yang digunakan, *storybeat* yang ada pada animasi sejenis, dan teknik-teknik pembuatan *storyboard* di dalam animasi tersebut dapat dibuat menjadi referensi untuk perancangan *storyboard* Radio Malabar.

3. Wawancara

Wawancara merupakan pengumpulan data yang diambil dari percakapan dengan narasumber. Teknik ini digunakan untuk memperoleh data dari pengelola Wana Wisata Gunung Puntang dan kuncen Pegunungan Malabar untuk mengetahui sejarah Radio Malabar dan mengetahui perilaku pengunjung. Kemudian mewawancarai siswa siswi Sekolah Menengah Pertama untuk dijadikan data target audiens, dan mewawancarai Pak Irvan yang merupakan salah satu karyawan yang bekerja di industri pembuatan animasi sebagai penambah data untuk proses pembuatan *storyboard* pada industri.

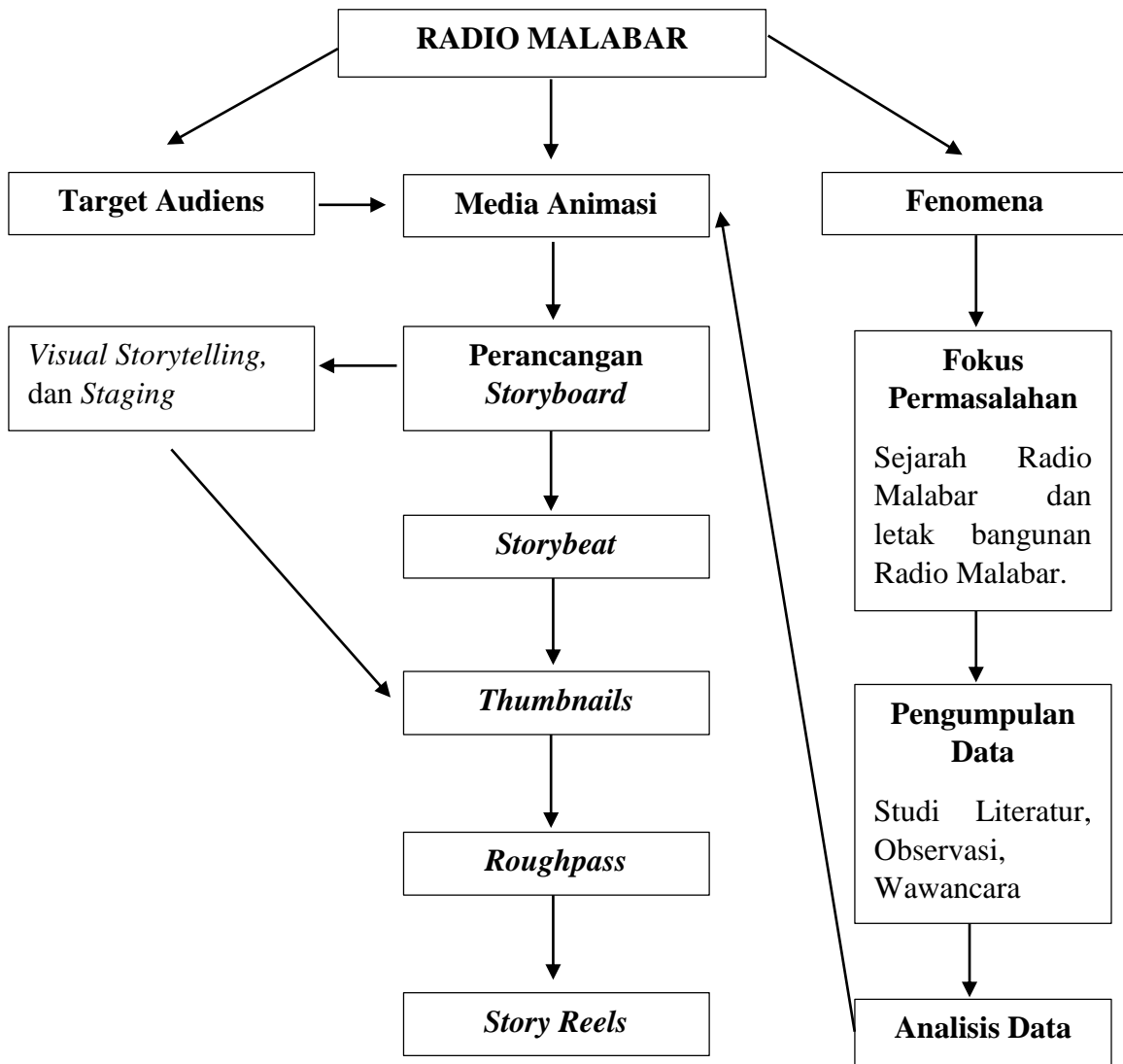
1.6.2 Analisis Data

Analisis yang digunakan oleh perancang adalah metode kualitatif. Metode ini merupakan metode yang menekankan pada kualitas dan nilai sebuah data yang akhirnya akan mendapatkan kualitas obyektivitas. Menurut Creswell (2013: xv), pengumpulan data terbuka, analisis teks atau gambar, penyajian informasi dalam bentuk gambar dan tabel, serta interpretasi pribadi atas temuan-temuan merupakan prosedur-prosedur kualitatif.

1.6.3 Sistematika Perancangan

Proses perancangan *storyboard* ini akan dimulai dari siapnya sebuah cerita dan dibentuklah menjadi sebuah naskah. Dari naskah itulah, akan dibuat *storyboard* yang dimulai dari tahapan pembuatan *breakdown* naskah, kemudian dilanjutkan dengan pembuatan *storybeat*. Setelah *storybeat* tercipta dibuatlah sebuah *thumbnails* yang dibuat dengan memperhatikan *staging* pada tiap *shotnya*. Kemudian dibuatlah *roughpass* untuk memudahkan non-artist dalam membaca *storyboard*, dan yang terakhir adalah pembuatan *story reels*.

1.7 Kerangka Perancangan



Gambar 1.1 Kerangka Perancangan

Sumber: Data Pribadi

1.8 Pembabakan

Berikut adalah pembabakan yang terdapat pada laporan perancangan:

BAB I Pendahuluan

Pada Bab 1 terdapat ringkasan penelitian yang dijabarkan pada latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, ruang lingkup masalah, tujuan dan manfaat perancangan, metode perancangan, kerangka perancangan, dan pembabakan.

BAB II Landasan Pemikiran

Pada Bab 2 ini terdapat teori-teori yang digunakan oleh perancang dalam penelitian dan perancangan animasi. Pada bab ini terdapat teori objek, media, *jobdesk*, pendekatan, dan audiens.

BAB III Data dan Analisis

Pada Bab 3 ini berisikan data-data yang diperoleh oleh perancang, data tersebut adalah data objek penelitian, data khalayak sasaran, dan data karya sejenis. Bab 3 ini juga berisikan hasil analisis data yang dilakukan oleh perancang.

BAB IV Konsep dan Hasil Perancangan

Bab 4 ini berisikan konsep-konsep yang dibuat oleh perancang dimulai dari konsep perancangan, hingga konsep media, dan dilanjutkan dengan hasil perancangan mulai dari pra produksi hingga pasca produksi.

BAB V Kesimpulan dan Saran

Bab 5 atau bab terakhir ini terdiri dari kesimpulan dan saran yang dibuat oleh perancang.