

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia memiliki wilayah yang luas dengan keanekaragaman suku budaya. Banyaknya suku bangsa yang ada di Indonesia dan kebanyakan dari mereka hidup di wilayah pedalaman, membuat banyak suku terasing dan tidak diketahui oleh masyarakat luar. Tak jarang beberapa orang bahkan tidak mau menghargai suku budaya yang ada didalamnya. Padahal Indonesia merupakan negara dengan semboyan Bhinneka Tunggal Ika yang berarti “Berbeda-beda tetapi tetap satu jua”. Suku Sakai merupakan salah satu suku budaya Indonesia yang berada pada pedalaman hutan di Riau. Icon suku pedalaman tersebut sering kali di nilai localle oleh masyarakat setempat, yang loci saja muncul karena kebanyakan orang menganggap mereka yang hidup jauh di wilayah pedalaman adalah orang-orang terbelakang, sedangkan mereka yang tinggal di wilayah kota merasa dirinya jauh lebih baik dan maju. Padahal umumnya setiap daerah, tempat, suku, dan budaya memiliki keunikan dengan caranya masing-masing. Tetapi perbedaan itulah yang akhirnya memunculkan sikap rasisme.

Dalam perancangan short animation 2D “SAKAI”, penulis berperan sebagai perancang *background* untuk pembangun latar/*setting* yang disesuaikan dengan cerita maupun dalam karakter film animasi melalui konsep yang telah dirancang, seperti menggambarkan bagaimana lingkungan, maupun kehidupan dalam suatu tempat. Menurut Purusatama dan Lakoro (2012: 2), *environment* dapat disebut *setting* untuk menempatkan karakter, spesial efek, dan sinematografi. Namun di Indonesia sendiri *environment* atau *background* masih dianggap kurang penting sehingga kebanyakan orang hanya memperhatikan pembuatan karakter dan animasinya sehingga perancangan *environment*-nya terlihat setengah-setengah (Ikin, dalam Prabowo dan Irawan, 2012: 1). Padahal perancangan *environment* atau

background ini termasuk kedalam *point* penting sebagai pendukung karakter dan jalannya sebuah cerita.

Dalam *short animation* 2D “SAKAI” ini membutuhkan perancangan *background* Suku Sakai dan kota Duri. Pada wilayah Suku Sakai penulis akan mengkontruksi kembali, menggambarkan wilayah tersebut berdasarkan data yang dikumpulkan, dikarenakan wilayah suku yang aslinya sudah lama hilang. Hal ini juga bertujuan untuk memberikan identitas suku itu sendiri. Menurut data yang penulis dapatkan kedua wilayah ini terletak di provinsi Riau, Kabupaten Bengkalis, yang diklasifikasikan beriklim tropis dengan curah hujan yang signifikan sepanjang tahun dan suhu rata-rata sekitar 27.3 °C. Hutan-hutan tropis di wilayah Riau juga sangat luas sehingga banyak suku tinggal di dalamnya, termasuk Suku Sakai. Umumnya para penduduk Sakai masih bergantung pada alam dan selalu menggunakan teknologi sederhana dalam kehidupan sehari-harinya sebagai perlambangan kearifan lokal yang menjaga lingkungan.

Berbeda halnya dengan lingkungan kota Duri, ibukota Kecamatan Mandau yang letaknya sedikit jauh dari pemukiman Suku Sakai. Duri memang bukanlah termasuk kedalam kelompok kota-kota besar dan ramai seperti gambaran kota pada umumnya. Kota ini merupakan salah satu ladang minyak di provinsi Riau. Konon, adanya kota ini pun dikarenakan banyak dibangun perusahaan, terutama dalam bidang perminyakan. Tidak heran jika di wilayah tersebut banyak terdapat perusahaan minyak. Pada bagian utara, kota Duri berbatasan langsung dengan kota Dumai, dan di sekitar perbatasan itu lah penduduk Suku Sakai tinggal. Kedekatan dua wilayah tersebut pada akhirnya memunculkan berbagai *pro* dan *kontra*. Penulis memilih kota Duri sebagai bagian dari latar dalam *short animation* ini karena pada dasarnya kota Duri termasuk salah satu tempat tujuan orang Sakai berpindah tempat tinggal, bahkan terbilang cukup banyak pada saat ini.

Berdasarkan penjabaran diatas maka *short animation* 2D “SAKAI” memerlukan perancangan *background* sesuai latar/*setting* dalam cerita

sehingga dapat dengan mudah diterima oleh *target audience* berusia 12-17 tahun di kota Duri.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas, penulis mengidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Kurangnya pengetahuan masyarakat Indonesia mengenai lingkungan suku budaya, khususnya Suku Sakai di Riau.
2. *Background* berperan penting sebagai pembangun latar/*setting* dalam animasi.
3. Setiap *scene* dalam animasi selalu terdapat *background*.
4. Perlu adanya perancangan *background* Animasi 2D untuk menggambarkan wilayah kota Duri dan pemukiman Suku Sakai.
5. Penggambaran identitas tempat penting untuk audience dapat lebih mudah mengenali latar dalam animasi.
6. Belum adanya animasi yang menggunakan latar/*setting* pemukiman Suku Sakai dan kota Duri.

1.3 Ruang Lingkup

1.3.1 Apa

Perancangan ini terfokus pada pembuatan *background* untuk *short animation* 2D “SAKAI”.

1.3.2 Siapa

Perancangan ini ditujukan kepada anak usia remaja awal-pertengahan, yaitu sekitar 12-17 di kota Duri yang merupakan *target audience* perancangan *background* untuk *short animation* 2D “SAKAI”.

1.3.3 Bagian Mana

Pada perancangan ini penulis bertugas sebagai perancang *background* sejak awal dimulainya pra-produksi hingga pasca-produksi.

1.3.4 Tempat

Perancangan *background* animasi ini dilakukan di kota Duri dan wilayah Suku Sakai provinsi Riau.

1.3.5 Waktu

Pengangkatan dalam *short animation* 2D “SAKAI” yang akan dibuat berlatar pada masa sekarang.

1.4 Batasan Masalah

Setelah mengidentifikasi masalah agar tidak terlalu luas, penulis membatasi masalah yang akan dibahas terfokus kepada salah satu suku yang ada di Indonesia yaitu Suku Sakai dan juga wilayah perkotaan Duri sebagai kota kecil yang berdekatan dengan lingkungan Suku Sakai. Dalam pengumpulan data untuk pembuatan Animasi 2D ini melingkupi *background* kedua wilayah tersebut.

1.5 Rumusan Masalah

Dari uraian tersebut muncul beberapa rumusan masalah, diantaranya:

1. Bagaimana mengetahui lingkungan Suku Sakai dan kota Duri untuk digunakan dalam *background* animasi?
2. Bagaimana merancang *background* untuk *short animation* 2D yang berjudul “Sakai”?

1.6 Tujuan Perancangan

Adanya tujuan perancangan dalam pembuatan animasi bertema Suku Sakai, diantaranya:

- Menentukan hal apa saja yang perlu diketahui dan digunakan dalam *background* animasi Suku Sakai dan kota Duri.
- Mengetahui bagaimana merancang *background* yang dapat mewakili identitas kota Duri dan juga Suku Sakai.
- Perancangan *background* sebagai salah satu bagian terpenting dalam pembuatan animasi demi menyampaikan pesan dalam cerita lebih dalam lagi.

- Menciptakan lingkungan maupun suasana yang dapat menggambarkan kehidupan Suku Sakai di pemukiman asli maupun kota secara tepat didalam *short animation 2D* “Sakai”.

1.7 Manfaat Perancangan

1.7.1 Manfaat Bagi Khalayak Sasar

Dengan perancangan media informasi ini diharapkan agar membawa manfaat kepada khalayak sasar yaitu :

1. Munculnya kesadaran antar sesama mengenai keragaman dan perbedaan.
2. Merubah persepsi negatif masyarakat sekitar mengenai Suku Sakai.
3. Mendapat wawasan ataupun gambaran baru mengenai kehidupan dan lingkungan Suku Sakai dan juga kota Duri.
4. Dengan dukungan *background*, pesan dalam cerita dapat lebih tersampaikan.

1.7.2 Manfaat Bagi Penulis

Dengan perancangan media informasi ini diharapkan agar membawa manfaat kepada masyarakat yaitu :

1. Penulis mendapatkan wawasan baru mengenai lingkungan kehidupan Suku Sakai dan kota Duri.
2. Memahami proses dalam merancang *background* untuk animasi
3. Dapat menjelajahi wilayah baru yang sebelumnya tidak pernah dikunjungi.
4. Melalui konten dan visualnya, penulis mengetahui mengenai cara perancangan *background* untuk animasi yang efektif dan memiliki daya tarik bagi khalayak sasar.

1.8 Metode Pengumpulan Data

Pada penelitian ini penulis menggunakan metode kualitatif yang pada umumnya merupakan metode untuk memahami permasalahan sosial. Proses penelitian kualitatif ini melibatkan upaya-upaya penting, seperti mengajukan pertanyaan-pertanyaan dan prosedur-prosedur, mengumpulkan data yang

spesifik dari para partisipan, menganalisis data secara induktif mulai dari tema-tema yang khusus ke tema-tema umum, dan menafsirkan makna data.

Jika ingin meneliti sebuah masalah tentunya harus memiliki dan mengetahui indikator masalah atau data terlebih dahulu. Berikut merupakan metode-metode yang digunakan penulis selama pengumpulan data :

1. Observasi

Menurut Marshall dalam Sutrisno (1995), observasi merupakan penelitian yang datanya dapat diperoleh dengan mempelajari dan juga memahami objek di lapangan (tempat penelitian). Observasi ini dilakukan di kota Duri dan pemukiman Sakai. Dalam hal ini perancang menggunakan jenis *Non-participation observer* dimana perancang hanya mengamati dan mempelajari, tidak terlibat secara langsung kegiatan di lapangan.

2. Wawancara

Wawancara merupakan pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan juga ide melalui tanya jawab sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tersebut. Dalam hal ini perancang menggunakan dua jenis wawancara, yaitu Wawancara Terstruktur dengan Bapak Iyus dimana perancang telah mengetahui secara pasti data apa saja yang akan diperoleh dengan menyiapkan list pertanyaan, dan Wawancara Tak Terstruktur dengan Bapak Abdul Rasyid yang bebas dimana peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang tersusun secara sistematis. Dalam mendapatkan data objek, wawancara ini dilakukan guna mendapatkan informasi mengenai lingkungan Suku Sakai lebih mendalam melalui orang-orang yang memiliki keterkaitan dengan Suku tersebut. Wawancara ini juga dilakukan untuk mendapatkan data khalayak sasaran yang pertanyaannya khusus ditujukan untuk *target audience* di kota Duri.

3. Studi Literatur

Pada metode ini penulis mengkaji buku, artikel, sebagai media acuan yang membahas mengenai *Background*, Suku Sakai, Budaya, Animasi,

dan juga beberapa data lainnya yang terkait dalam perancangan *background* animasi ini.

1.9 Metode Perancangan

Dalam buku *The Animator's Workbook* (1982), Tony White menyebutkan tahapan dalam membuat animasi, dan berikut ini merupakan alur dalam merancang *background*-nya :

1. Pra Produksi

- Ide
Ide tersebut berasal dari fenomena sosial yang ada disekitar kita yang kemudian dapat dituangkan kedalam bentuk karya. Setelah adanya ide tersebut barulah memasuki tahap penentuan konsep.
- Konsep
Pada perancangan terlebih dahulu dilakukan penentuan konsep, seperti tema dan juga cerita seperti apa yang akan diambil (juga untuk menentukan kebutuhan *background*). Tahap ini juga sebagai penentuan *style* untuk karakter maupun *background* untuk menghindari perbedaan gaya pada masing-masingnya.
- Pengumpulan data
Setelah menentukan ide dan konsep dilanjutkan dengan pengumpulan data lokasi yang menjadi target dalam menciptakan *background*. Metode ini bergantung pada ide, dimana ide juga menentukan rumusan dan juga batasan masalahnya.
- *Storyboard*
Storyboard dirancang setelah pembuatan *script* dimana gunanya untuk memvisualisasikan suatu adegan yang sesuai dengan *script* tersebut yang nantinya akan dibuat kedalam bentuk animasi. Pada tahapan *storyboard* juga dapat mempermudah perancang mendapatkan gambaran untuk menentukan bagaimana bentuk *background* yang akan dibangun pada tiap adegan.

2. Produksi

- *Line Test*

Line test, yang juga biasa disebut sketsa merupakan tahapan pertama dalam proses produksi. Penggunaan media pensil agar nantinya sketsa tersebut dapat lebih mudah untuk diperbaiki.

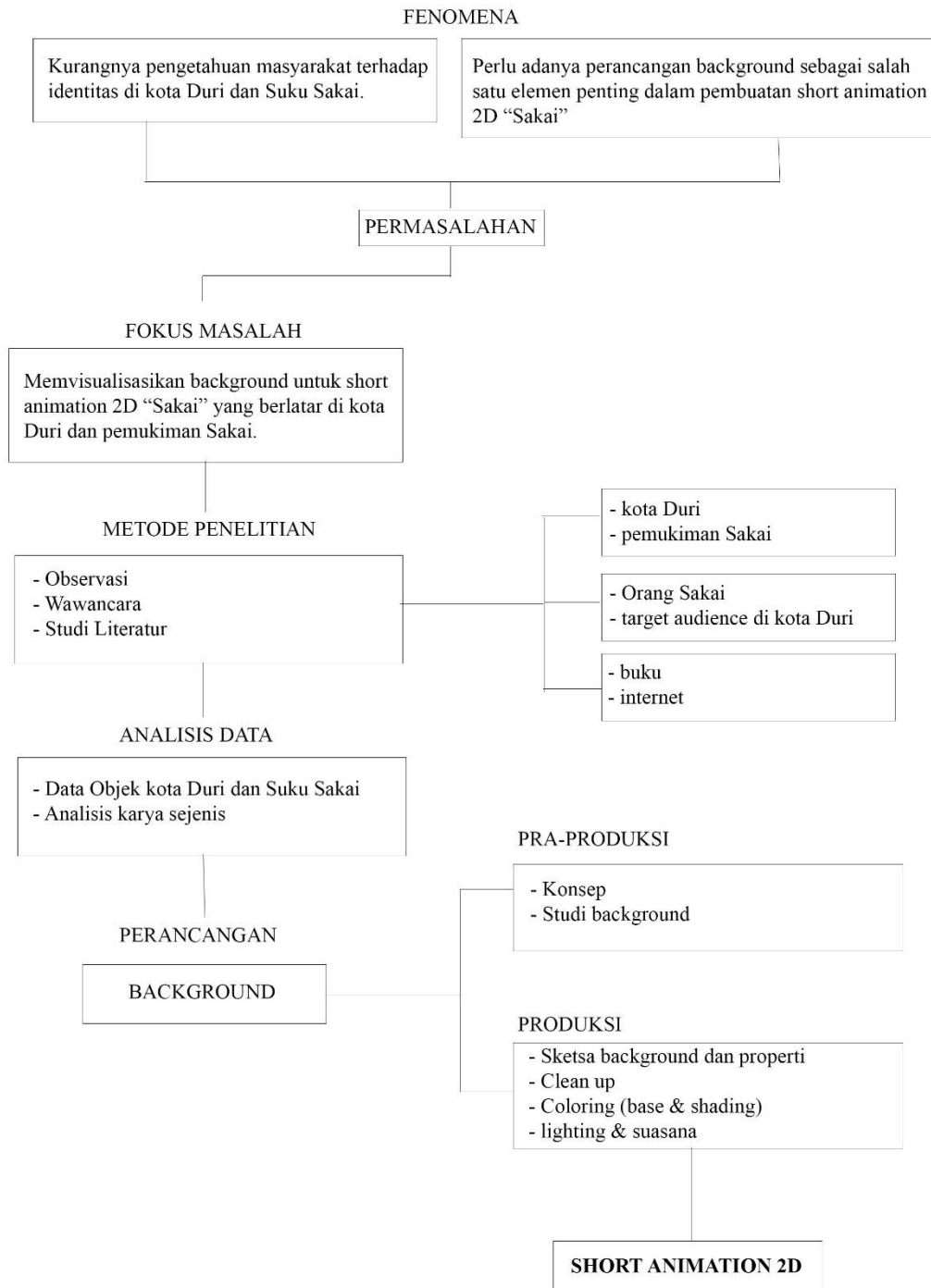
- *Cleanup*

Tahapan ini merupakan proses membersihkan dan merapihkan garis-garis sketsa yang telah dibuat. Pada tahapan ini *cleanup artist* harus berhati-hari dalam mengerjakannya agar tidak terjadi perubahan dalam segi apapun (*visual, timing*).

- *Trace and Paint*

Dari sketsa yang telah dibersihkan kemudian memasuki tahap *tracing* dan pewarnaan. Media yang digunakan biasanya beragam, mulai dari tradisional hingga penggunaan media digital.

1.10 Kerangka Perancangan



Gambar 1.0 Bagan Bab 1

Sumber: Pribadi

1.11 Pembabakan

BAB I Pendahuluan

Menjelaskan gambaran umum mengenai Suku Sakai dan kota Duri sebagai bahan perancangan *background short animation* 2D yang juga berisi tentang rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan perancangan, manfaat perancangan, kerangka perancangan, dan juga pembabakan.

BAB II Dasar Pemikiran

Menjelaskan mengenai dasar pemikiran yang berkaitan dengan teori perancangan *background* dalam animasi 2D dari berbagai sumber, seperti teori *background*, *environment*, suasana, hingga warna sebagai acuan penulis dalam merancang *background*.

BAB III Data dan Analisis Masalah

Menjelaskan mengenai penulis dalam mengumpulkan dan menganalisis data tentang lingkungan Sakai dan Duri untuk perancangan *background* animasi 2D, untuk kemudian menentukan konsep perancangan.

BAB IV Konsep dan Hasil Perancangan

Menjelaskan konsep dan hasil perancangan berdasarkan data yang telah dikumpulkan sebelumnya.

BAB V Kesimpulan dan Saran

Berisi kesimpulan dan saran dari penulis.