

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Superhero (pahlawan super atau jawara adidaya) adalah karakter fiksi yang memiliki kekuatan luar biasa untuk melakukan tindakan hebat untuk kepentingan umum. Superhero memiliki kemampuan di atas rata-rata manusia biasa. Mereka biasanya memakai kostum yang khas dan unik serta nama yang khas. Superhero digambarkan sebagai pembasmi kejahatan dan penolong yang lemah.

Populernya para pahlawan berkostum ini menjadi penanda perlawanan abadi antara kebaikan melawan kejahatan, memuaskan dahaga manusia akan kebaikan, keadilan, dan kebenaran. Karakter-karakter ini pun tidak lepas dari latarnya di dalam konteks dan konten budaya lokal.

Di Indonesia banyak sekali bermunculan karakter superhero yang dimulai sejak munculnya komik adi ksatria (superhero) Indonesia pada tahun 1950-an. Genre superhero ini menjadi salah satu genre paling penting dalam sejarah kemunculannya para superhero asal Indonesia yang sesuai dengan ciri-ciri Indonesia seperti kebudayaannya, kebiasaan sehari-hari, tempat tinggal, dsb.

Superhero asal Indonesia sangat populer ketika muncul pertama kali di Majalah Aneka Komik pada tahun 1954 lewat sosok Sri Asih karya RA Kosasih yang menjadi pemicu munculnya berbagai macam komik bergenre superhero. Pada tahun 1965 sampai awal tahun 1970-an, genre superhero mengalami penurunan dikarenakan populernya genre roman remaja dan silat. Tapi, di tengah dominasi kedua genre tersebut, genre superhero menyeruak kembali seperti munculnya Kapten Bayangan karya Jat. Tak lama kemudian, muncul duo komikus asal Yogyakarta yaitu Hasmi dengan memunculkan tokoh Maza, dan Wid NS melahirkan Aquanus yang banyak mewarnai perjalanan genre superhero. Di tahun berikutnya mereka berkreasi dengan menciptakan sosok Gundala dan Godam. Seiring meredupnya komik Indonesia, genre superhero tentu juga ikut redup.

Masih banyak masyarakat Indonesia yang belum mengenal karakter-karakter superhero Indonesia pasca menurunnya industri komik Indonesia. Karena itu,

dalam rangka memperkenalkan kembali superhero Indonesia kepada masyarakat Indonesia, dibuatlah animasi pendek 2D berjudul Ksatria Nusantara. Animasi yang dimaksud ini memiliki konsep animasi pendek yang mengambil tema superhero. Animasi ini menampilkan perkumpulan anak-anak yang berimajinasi dan bermain peran sebagai karakter superhero asal Indonesia melawan musuh jahat yang memanfaatkan efek negatif konten televisi dan media sosial. Tujuan dibuatnya animasi Ksatria Nusantara ini adalah sebagai media yang memperkenalkan superhero asal Indonesia yang tidak kalah menarik dengan superhero luar negeri, sehingga diharapkan banyak masyarakat Indonesia mengenal dengan adanya superhero Indonesia.

Pada pembuatan animasi 2D ini terdapat beberapa proses, diantaranya seperti pembuatan storyboard. Storyboard merupakan proses visualisasi dari sebuah cerita atau menerjemahkan dari sebuah naskah cerita ke dalam visual sehingga penonton dapat memahami isi cerita melewati visual yang ditampilkan. Proses pembuatan storyboard dimulai ketika storyboard artist harus membedah sebuah naskah dan dilanjutkan dengan membuat storybeats. Setelah itu storyboard artist juga harus menentukan *rule of third*, posisi kamera, pergerakan kamera, *depth of field*, arah cahaya dan bayangannya, dan juga perspektif yang ada didalam tahap pembuatan storyboard. Semua tahapan itu merupakan tahapan yang harus dilakukan untuk membuat storyboard yang dapat memberikan informasi visual yang baik dan menarik.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan permasalahan yang dikemukakan dalam latar belakang, berikut adalah identifikasi masalah:

1. Masih banyak masyarakat Indonesia yang belum mengenal karakter-karakter superhero Indonesia.
2. Kurangnya media visual khususnya animasi 2D yang mengangkat tema tentang superhero Indonesia untuk masyarakat Indonesia
3. Perancangan storyboard diperlukan dalam perancangan animasi Ksatria Nusantara.

1.3 Batasan Masalah

Pada pembahasan ini terfokus pada:

1.3.1 Apa

Perancangan berbentuk storyboard dari cerita “Ksatria Nusantara” yang menceritakan imajinasi anak-anak ketika bermain peran sebagai superhero. Cerita dalam storyboard ini juga mengacu pada fenomena menurunnya eksistensi karakter superhero asal Indonesia.

1.3.2 Siapa

Audience yang ditargetkan sebagai penikmat animasi yang berjudul Ksatria Nusantara ini adalah anak-anak berumur 8-11 tahun di kota Bandung

1.3.3 Dimana

Lokasi penelitian ini berlangsung di wilayah kota Bandung.

1.3.4 Mengapa

Perancangan storyboard ini bertujuan untuk memperkenalkan kembali superhero Indonesia kepada masyarakat Indonesia dengan menceritakan imajinasi anak-anak ketika bermain peran sebagai *superhero*.

1.3.5 Kapan

Perancangan ini dimulai dari tahun 2018 dan diprediksi akan selesai pada tahun 2019.

1.3.6 Bagian mana

Perancang memiliki *jobdesk* sebagai *storyboard artist* dan memvisualisasikan cerita yang diangkat dari fenomena karakter super asal Indonesia melalui kegiatan anak-anak saat bermain peran.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang dikemukakan dalam latar belakang, perancangan ini bertujuan untuk mengetahui serta mendeskripsikan:

1. Bagaimana bentuk gestur, perawakan, jurus, dan line action karakter superhero Indonesia seperti Gundala, Godam, Aquanus, si Buta, Wiro Sableng, dan Ghazul dan kegunaannya untuk perancangan storyboard animasi Ksatria Nusantara?
2. Bagaimana merancang storyboard untuk animasi Ksatria Nusantara yang menjadi media untuk memperkenalkan karakter superhero Indonesia?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan permasalahan yang dikemukakan, perancangan ini bertujuan:

1. Untuk memperkenalkan kembali superhero Indonesia kepada masyarakat Indonesia.
2. Untuk mengetahui bagaimana merancang *storyboard* untuk film animasi Ksatria Nusantara.

1.6 Manfaat Perancangan

Adapun manfaat yang diharapkan dari perancangan ini adalah sebagai berikut :

1.6.1 Manfaat Bagi Perancang

1. Perancang mendapatkan pengetahuan baru mengenai superhero asal Indonesia.
2. Perancang mendapatkan pengetahuan baru mengenai teori-teori storyboard yang berguna pada saat perancangan storyboard untuk film animasi Ksatria Nusantara.
3. Mengaplikasikan ilmu yang sudah penulis pelajari dari perkuliahan khususnya ilmu yang terkait dengan pembuatan *storyboard*

1.6.2 Manfaat Bagi Target Audience

1. Mengenal kembali superhero Indonesia

2. Mendapatkan media untuk mengenal superhero asal Indonesia
3. Meningkatkan minat aktivitas bermain, khususnya bermain peran (*Role Playing*) kepada anak-anak.

1.6.3 Manfaat Bagi Masyarakat

1. Mengetahui tentang adanya karakter *superhero* asal Indonesia.
2. Masyarakat mendapatkan media untuk mengenal karakter superhero asal Indonesia.

1.7 Metode Pengumpulan Data dan Analisis

Metode perancangan yang digunakan perancang dalam merancang karya yaitu dengan menggunakan metode kualitatif dan kuantitatif.

1.7.1 Metode Pengumpulan Data

1. Wawancara

Wawancara adalah suatu cara pengumpulan data yang digunakan untuk memperoleh informasi langsung dari sumbernya. Wawancara ini digunakan bila ingin mengetahui hal-hal dari responden secara lebih mendalam serta jumlah responden sedikit. Wawancara dilaksanakan secara lisan dalam pertemuan tatap muka secara individual.

Pedoman Wawancara tidak terstruktur, yaitu pedoman wawancara yang hanya memuat garis besar yang akan ditanyakan. Dalam hal ini kreativitas pewawancara sangat diperlukan. Pewawancara sebagai pengemudi jawaban responden, jenis ini cocok untuk penelitian kasus. (Sudaryono, 2017:212 & 215).

Wawancara yang dilakukan perancang yaitu dengan mewawancarai anak SD kelas 5 dan anak SMP kelas 8. Dimana perancang ingin mengetahui apa saja yang dilakukan saat anak-anak ini bermain, memainkan permainan apa, apa saja yang digunakan saat bermain dan saat mereka bermain anak-anak ini berimajinasi dengan lingkungannya atau tidak.

2. Studi literatur dilakukan perancang untuk mendapatkan data melalui buku mengenai kajian tentang superhero Indonesia, bermain peran (*Role Playing*), Animasi, dan storyboard. Buku-buku yang dapat menunjang data-data tersebut antara lain adalah 101 Karakter Superhero Komik Indonesia, Perkembangan Anak, Memahami Film, Animation The Art of Layout and Storyboarding dan buku-buku penunjang lainnya. Data tersebut digabungkan untuk membantu proses produksi khususnya perancangan storyboard Ksatria Nusantara.

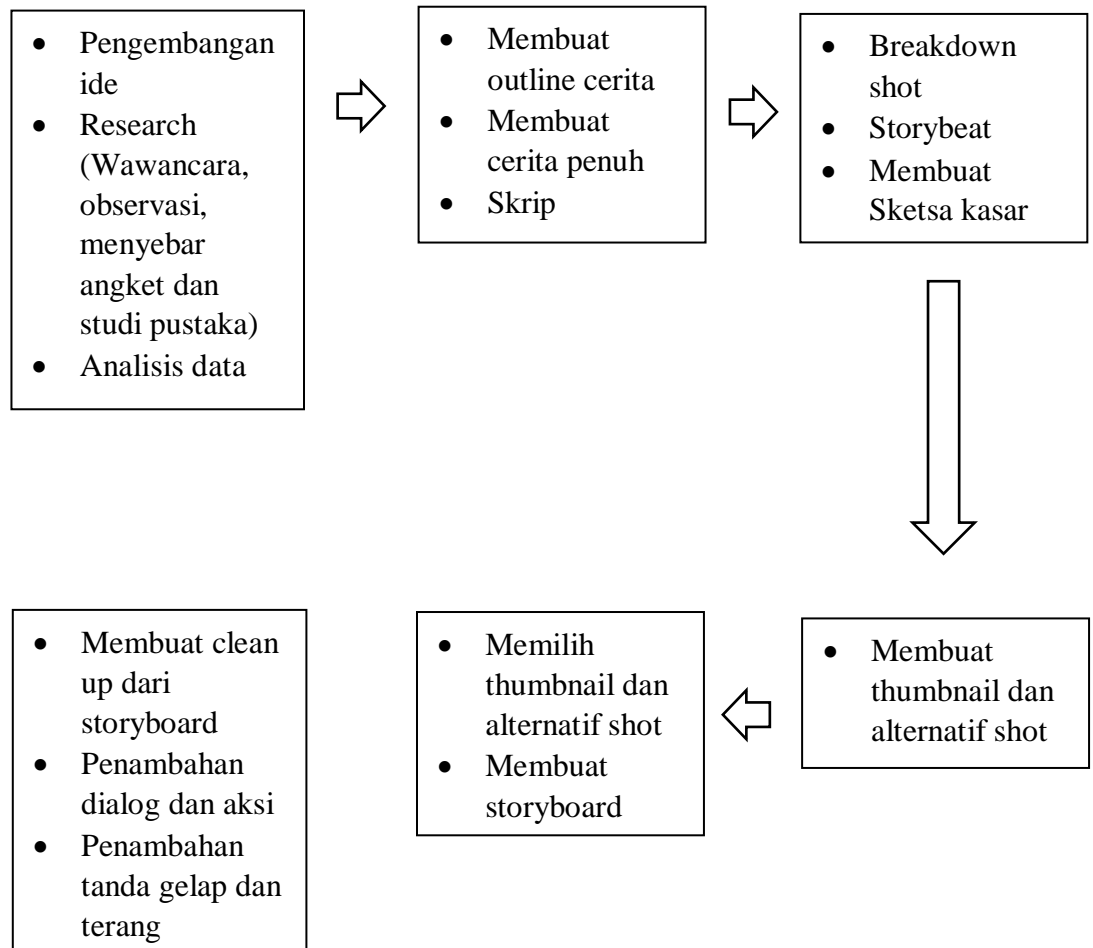
3. Observasi
Observasi yaitu melakukan pengamatan secara langsung ke objek penelitian untuk melihat dari dekat kegiatan yang dilakukan. Observasi dapat dilakukan dengan partisipasi ataupun nonpartisipasi (Sudaryono, 2017:216). Perancang memilih teknik observasi nonpartisipasi karena perancang hanya mengamati dan tidak ikut serta dalam kegiatan, hanya berperan mengamati kegiatan.

4. Angket atau kuesioner merupakan suatu teknik atau cara pengumpulan data secara tidak langsung (peneliti tidak langsung bertanya-jawab dengan responden). Angket berisi sejumlah pertanyaan atau pernyataan yang harus di jawab atau direspons oleh responden. Angket digunakan apabila responden dianggap mampu menjawab pertanyaan secara mandiri, sehingga tidak memerlukan bantuan peneliti (Sudaryono, 2017:207).

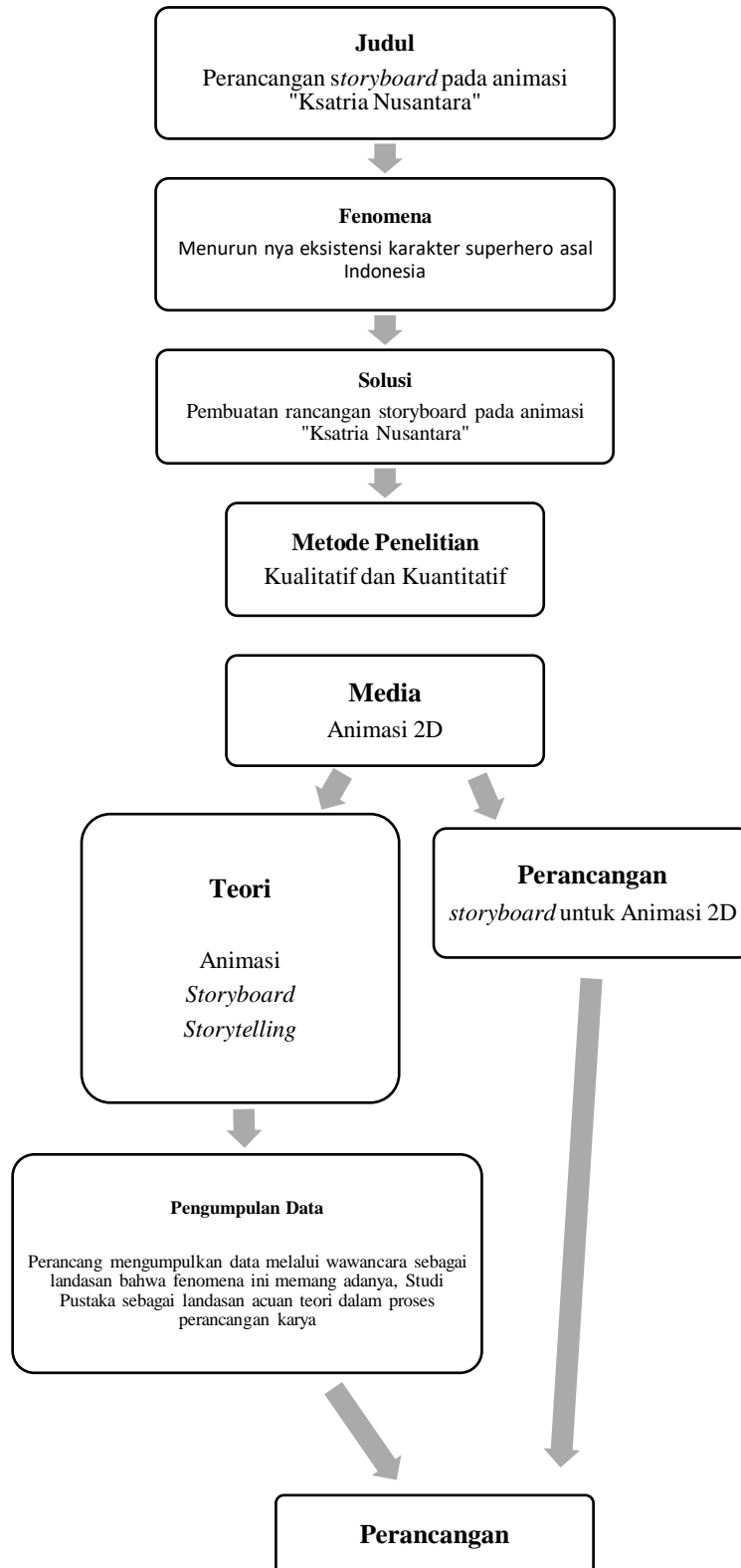
Perancang melakukan penyebaran angket kepada mahasiswa yang berumur 20-22 tahun untuk mendapatkan informasi mengenai karakter superhero dan bermain peran yang nantinya dibandingkan dengan data hasil wawancara anak SD

1.7.2 Metode Pecancangan

Metode perancangan ini yaitu berisi tahapan-tahapan yang digunakan perancang dalam merancang *Storyboard*. Berikut adalah bagan metode perancangan.



1.8 Kerangka Perancangan



1.9 Pembabakan

Perancangan karya Tugas Akhir ini terbagi menjadi lima bab, yaitu:

1. Bab I Pendahuluan

Menjelaskan gambaran secara umum tentang permasalahan mengenai *superhero* asal Indonesia. Dijelaskan juga tentang tujuan perancangan, ruang lingkup, manfaat dari perancangan hingga pembabakan.

2. Bab II Dasar Pemikiran

Menjelaskan apa saja yang mendasari perancangan *storyboard* film animasi Ksatria Nusantara seperti teori-teori animasi, teori narasi, dan *storyboard* untuk digunakan sebagai acuan perancangan.

3. Bab III Data dan Analisis Masalah

Merupakan bab yang berisi data dan analisis sebuah objek, khalayak sasaran, karya sejenis dan rangkuman dari tiga jenis data tersebut sebagai jembatan untuk masuk ke bab IV seperti menjelaskan secara menyeluruh bagaimana cara mendapatkan data tentang fenomena *superhero* asal Indonesia dan bagaimana cara analisis data untuk menentukan konsep perancangan visual.

4. Bab IV Konsep dan Hasil Perancangan

Menjelaskan konsep perancangan dan hasil perancangan yang telah dibuat berdasarkan data-data yang sudah diperoleh sebelumnya.

5. Bab V Penutup

Berisi kesimpulan menyeluruh dari hasil serta aspek lain bersifat rekomendasi dalam lingkup perancangan yang disesuaikan dengan tujuan dan analisis yang telah dipaparkan sebelumnya.