

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan infrastruktur di Indonesia tentu sudah bukan suatu hal yang baru dikalangan masyarakat pada masa kini, contoh perkembangan infrastruktur yang dapat terlihat dengan jelas salahsatunya adalah infrastruktur transportasi publik kereta api. Pada tanggal 24 maret tahun 2019 lalu, Indonesia baru saja meresmikan transportasi lokal yang berada di Ibu Kota Jakarta, yaitu MRT Jakarta (Moda Raya Terpadu Jakarta) atau dalam bahasa inggris disebut *Mass Rapid Transit*, sebelum munculnya MRT, terdapat moda transportasi kereta lainnya yang sudah terlebih dahulu muncul menjadi kereta cepat lokal yang melayani rute bandara Soekarno-Hatta, yaitu KA Railink Bandara. Di Jakarta sendiri terdapat transportasi kereta yang sangat umum dikalangan masyarakat dan sudah menjadi salahsatu primadona transportasi umum, yaitu *Commuter Line* Jakarta, yang menggunakan kereta jenis KRL (Kereta Rel Listrik), selain kereta api lokal, kereta api antar provinsi di Indonesia pun turut berkembang seiring bejalannya waktu. Namun, sebelum perkembangan infrastruktur di Indonesia menjadi seperti saat ini, infrastruktur transportas kereta api pun telah banyak melewati perubahan dari waktu ke waktu, dan tidak banyak remaja masa kini yang mengetahui perkembangan yang telah dilalui oleh perkereta api-an indonesia hingga saat ini, sehingga membuat mereka merasa tidak peduli atau tidak bertanggung jawab atas infrastruktur yang telah ada, oleh karena itu dibutuhkan media untuk menyampaikan perkembangan infrastruktur kereta api Indonesia yang sudah banyak berkembang dari sebelumnya, agar membuat masyarakat muda saat ini terbuka untuk membantu memelihara apa yang sudah ada, juga untuk mengingatkan kembali kepada masyarakat yang pernah merasakan infrastruktur kereta api di masa lalu, agar senantiasa bersyukur dan juga menjaga apa yang telah ada saat ini.

Animasi merupakan sebuah media yang mampu menampilkan informasi melalui audio dan visual sehingga dapat memperlihatkan perubahan waktu dan tempat sesuai kebutuhan film animasi, juga untuk memperlihatkan perkembangan kereta api pada masa lalu hingga saat ini. Untuk mendukung animasi diperlukan sebuah cerita, karakter, *background* yang mendukung agar pesan yang ingin disampaikan dimengerti oleh audiens. *Background* sendiri memiliki peranan yang penting dalam animasi, menurut Fowler (2002:146), “*Background* adalah lingkungan tempat karakter hidup, beraksi dan berinteraksi dengan elemen lainnya”. *Background* memiliki komposisi, layout, perspektif, penempatan objek, pencahayaan, kedalaman, komposisi warna serta unsur-unsur lainnya untuk setiap karakter maupun objek pada film animasi. Unsur-unsur tersebut digunakan untuk membangun suasana dan *mood* dalam cerita sehingga *background* menjadi bagian yang paling banyak terlihat dalam sebuah *shoot* film animasi.

Berdasarkan hal di atas maka dilakukan perancangan *background* untuk mendukung pembuatan animasi pendek *The Time That We Lost* yang menggunakan latar tempat Daerah Bandung dan Kota Jakarta guna memperlihatkan perubahan waktu dan tempat yang terdapat pada film animasi, dengan tetap mempertahankan identitas visual dengan sedikit visualisasi tempat dan bangunan pada kedua tempat tersebut untuk mendukung pembuatan animasi pendek dua dimensi *The Time That We Lost*.

1.2. Identifikasi Masalah

- a. Minimnya kesadaran dan kepedulian masyarakat saat ini dalam menjaga perkembangan infrastruktur transportasi kereta api yang sudah ada.
- b. Banyaknya generasi milenial yang tidak mengetahui perkembangan transportasi kereta api yang sudah terjadi, sehingga mereka tidak memiliki rasa tanggung jawab atas infrastruktur yang sudah ada saat ini.

1.3. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi yang telah disebutkan maka rumusan masalah yang didapat adalah:

- a. Bagaimana cara menyampaikan informasi melalui media background dalam film animasi “The Time that We Lost” untuk menunjukkan perubahan waktu dan tempat yang terjadi di dalam film animasi?
- b. Bagaimana cara merancang background dalam animasi “The Time that We Lost” sesuai kebutuhan pada naskah & storyboard?

1.4. Ruang Lingkup/ Batasan Masalah

Terdapat batasan dalam tugas akhir yang terfokus pada perancangan background untuk animasi pendek dua dimensi berjudul *The Time That We Lost*, ruang lingkup tersebut yakni:

a. Apa?

Fokus perancangan adalah pembuatan *background* berdasarkan latar *setting* serta tempat pada cerita animasi pendek dua dimensi *The Time That We Lost*.

b. Bagaimana?

Perancangan dimulai dari pembuatan *background* pada proses praproduksi, produksi dan pasca produksi.

c. Siapa?

Target audiens yang menjadi target penelitian adalah remaja usia 12 – 20 tahun & orang dewasa 20 – 40 tahun.

d. Dimana?

Pengumpulan data yang digunakan pada perancangan dilakukan di Daerah Padalarang, Bandung, dan Jakarta Pusat, DKI Jakarta. Namun untuk pengerjaan perancangan dilakukan di sekitar Universitas Telkom.

e. Kapan?

Waktu penelitian serta perancangan dilakukan dari bulan Agustus 2018.

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan dari masalah yang dipaparkan maka dapat disimpulkan tujuan dari perancangan background ini adalah sebagai berikut :

- a. Untuk mengetahui perubahan serta perbedaan waktu dan suasana pada masa dahulu dan sekarang
- b. Untuk memperlihatkan kepada masyarakat mengenai perkembangan infrastruktur transportasi umum kereta api supaya kesadaran masyarakat meningkat dalam menjaga infrastruktur kereta api yang sudah ada saat ini.
- c. Untuk mengetahui bagaimana cara menyampaikan informasi melalui media film animasi untuk memperlihatkan kepada masyarakat Jakarta tentang perkembangan infrastruktur transportasi agar masyarakat menjadi tertarik untuk menggunakan transportasi kereta api.

1.6. Metode Penelitian

a. Metode Pengumpulan Data

1. Studi Literatur

Studi Literatur merupakan pengumpulan informasi dan data dari berbagai bahan pustaka atau informasi yang relevan serta mempelajari hal yang berkaitan dengan fenomena yang diambil. Data yang didapat melalui studi literature adalah sumber informasi yang paling valid yang sudah dikemukakan oleh para ahli yang kompeten di bidangnya masing – masing sehingga relevan dengan pembahasan yang sedang diteliti.

2. Observasi

Observasi melibatkan factor internal dan individu untuk mengamati secara langsung objek yang diteliti untuk melihat fenomena yang terjadi di tempat kejadian sehingga dapat diperoleh data pendukung dari data sebelumnya (dokumentasi atau teori) yang sifatnya profesional.

3. Wawancara

Wawancara merupakan sebuah tindakan dimana peneliti melakukan konfirmasi kepada pihak-pihak yang bersangkutan secara langsung melalui media lisan dan tulisan untuk menjadi pertimbangan akan fakta tentang fenomena yang sedang dibahas/terjadi.

b. Metode Analisis Data

Data yang telah didapat kemudian dianalisis untuk menguraikan informasi dengan landasan studi literatur sebagai pedoman analisis. Tahapan analisis ini terbagi menjadi:

1. Deskripsi

Melakukan analisis terhadap karya sejenis berupa animasi Big Hero 6, Kubo and The Three String dan Mulan. Untuk mengetahui penerapan identitas visual kota, pemakaian warna serta teknik painting pada background agar mendukung cerita dan karakter animasi.

2. Analisis

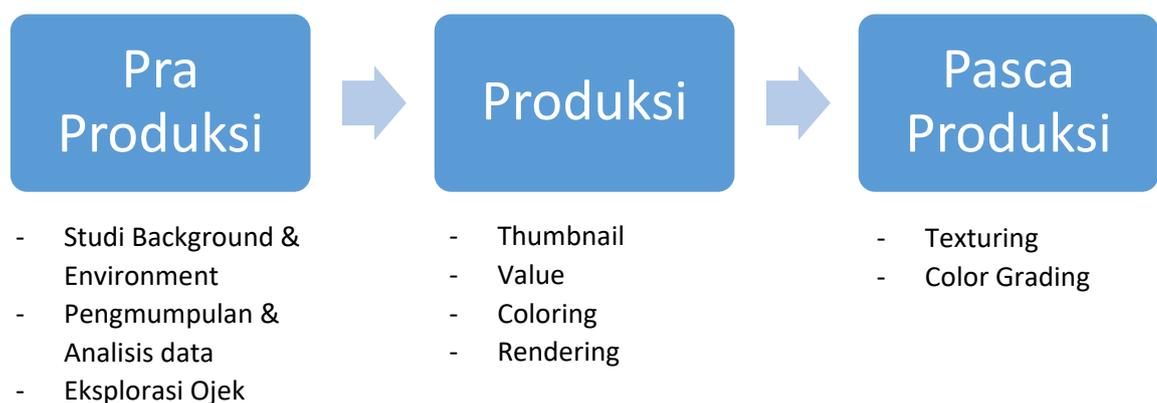
Setiap unsur visual yang digunakan untuk kebutuhan background diuraikan serta dilihat hubungan antar unsur visual dalam satu komposisi pada animasi.

3. Interpretasi

Berdasarkan sumber literatur dilakukan analisis unsur-unsur visual pada karya sejenis serta makna yang penggunaannya pada animasi. Hasil analisis ini berupa pandangan serta argumentasi terhadap visual karya tersebut.

c. Metode Perancangan

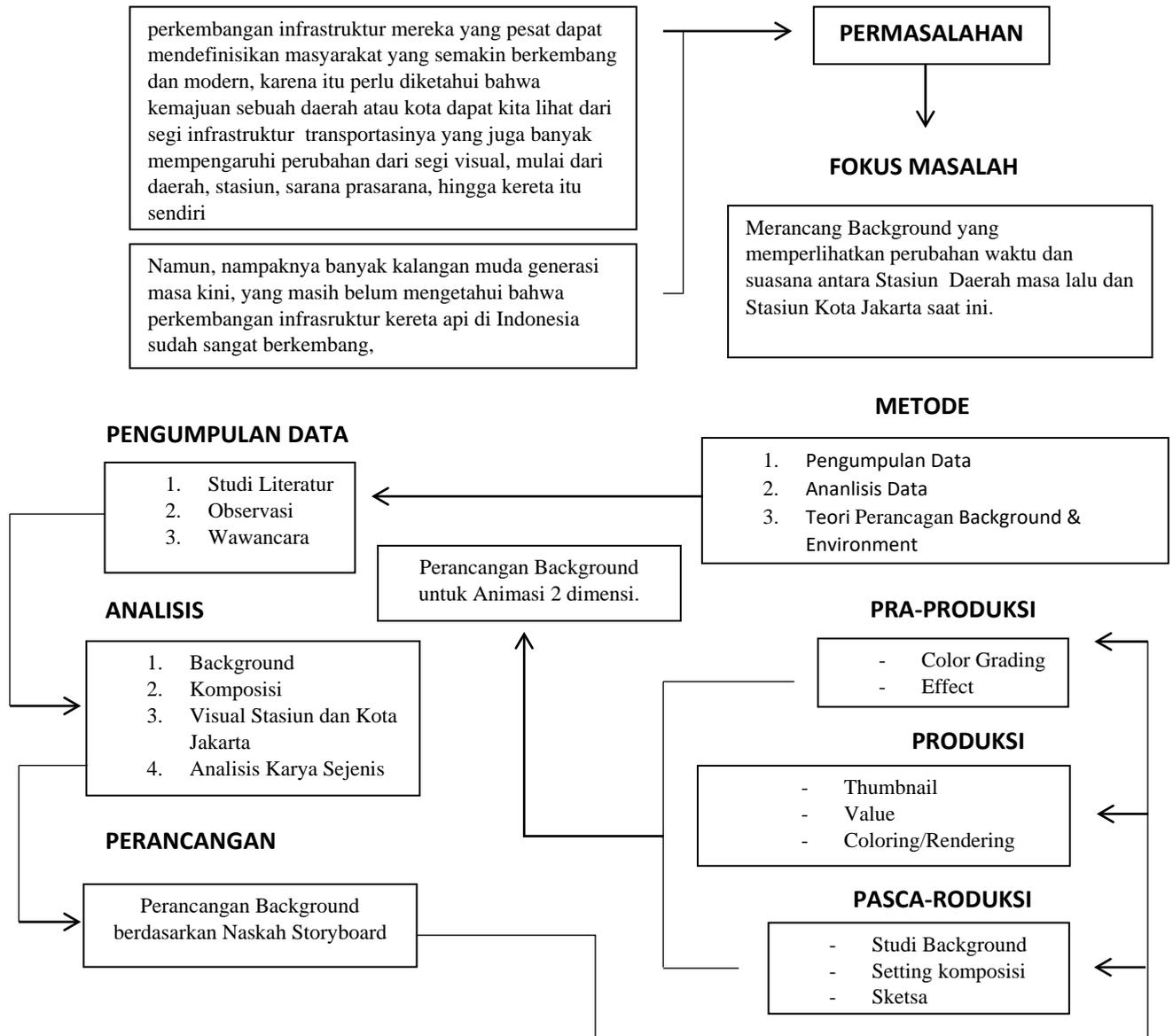
Berikut adalah bagan yang menjelaskan tentang tahap-tahap dalam perancangan background dan environment dalam film animasi 2 dimensi the time that we lost.



Bagan 1.1 Metode Perancangan.

Sumber : Dokumentasi pribadi

1.7. Kerangka Perancangan



Bagan 1.2 Kerangka Perancangan.

Sumber : Dokumen pribadi

1.8. Pembabakan

Dalam laporan penyusunan tugas akhir ini, penulis membagi beberapa uraian yang masing - masing penjelasan dibuat menjadi 3 bab yang dibuat untuk menciptakan pembahasan yang lebih efisien dan spesifik sesuai dengan topik permasalahan. Bab tersebut meliputi :

BAB 1 PENDAHULUAN

Dalam bab ini membahas tentang pendahuluan, latar belakang, maksud dan tujuan, batasan-batasan, metode pelaksanaan, serta sistematika dalam penulisan.

BAB 2 DASAR PEMIKIRAN

Dalam bab ini membahas teori objek penelitian, teori medium dan jobdesk, serta teori lainnya yang berkaitan dengan metodologi penelitian.

BAB 3 DATA & ANALISIS

Didalam bab ini membahas data fenomena yang di teliti mencakup, analisis data fenomena, data analisis karya sejenis, rangkuman dari 3 jenis data.

BAB 4 KONSEP & HASIL PERANCANGAN

Pada bab ini berisikan konsep kreatif dan konsep media yang digunakan dalam proses perancangan yang terdiri dari kegiatan pra-produksi, produksi dan pasca produksi.

BAB 5 KESIMPULAN & SARAN

Pada bab ini berisikan kesimpulan serta saran yang diperoleh dari hasil penelitian. Kesimpulan merupakan hasil perancangan yang menjawab rumusan masalah serta saran.