

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pulau Lombok merupakan salah satu tempat favorit yang berada di Nusa Tenggara Barat berdasarkan data dari Badan Pusat Statistik (BPS) tahun 2019, Pulau Lombok memiliki penduduk sebanyak 3.550.212 jiwa dengan luas wilayah sebesar 469.983 km². Pulau ini menjadi tempat yang banyak didatangi oleh turis karena keindahan alamnya seperti Gunung Rinjani, Pantai Setangi, Pantai Kuta, Pantai Tanjung Aan, dan masih banyak tempat-tempat wisata lainnya.

Pulau Lombok yang menyimpan keindahan alam tersebut, ternyata memiliki masalah terutama saat memasuki musim kemarau dengan kekeringan cukup darurat yang dapat merugikan masyarakat sekitar, berdasarkan hasil data Badan Penanggulangan Bencana Daerah tahun 2019 terdapat 181 desa dan diikuti oleh 391.104 jiwa yang terdampak. Adanya perubahan terhadap sirkulasi atmosfer selama El-Nino menyebabkan pada beberapa daerah terutama Nusa Tenggara Barat (NTB) dengan distribusi air tanah yang tidak merata akan mengalami krisis air pada saat kemarau tiba (Rachman, dkk., 2019). Fenomena El-Nino juga merupakan salah satu contoh dari perubahan iklim pada masa ini dan akan terus berlanjut. Hal ini disebabkan oleh iklim global yang terus menerus memanas (Collins, dkk., 2010). Menurut pengamatan terbaru mengenai pemanasan global, efek rumah kaca yang ditingkatkan manusia juga menyebabkan bumi memanas. (Shahzad dan Riphah, 2015).

Menurut Isa (2015) Animasi dapat menjadi sebuah media untuk membantu dalam proses pembentukan kemampuan dan keterampilan pada anak. Pada proses pembuatan animasi 2D ini terdapat bagian-bagian proses dalam perancangannya, salah satunya dalam proses pembuatan *storyboard*. Animasi 2D merupakan animasi yang tiap *frame* dibuat unik oleh animator baik pembuatan secara tradisional maupun modern, kebebasan artistik dalam pembuatan animasi 2D hampir tidak terbatas hanya dibatasi oleh imajinasi atau

kemampuan artistik dan adanya keunggulan bagi animator dalam mendesain tiap *frame* secara bebas. (Rall, 2018).

Oleh karena itu, untuk terus meningkatkan rasa kepedulian, media animasi 2D menjadi salah satu cara untuk menyebarkan informasi dan kepedulian kepada target audiens berupa anak-anak dengan kategori usia 7-11 tahun tentang bencana alam yang dialami di Indonesia terutama di daerah Nusa Tenggara Barat.

Storyboard memiliki peran penting dalam pra-produksi perancangan animasi, dikarenakan storyboard menjadi sebuah alat efektif dalam hal komunikasi antara produser dan tim, dimana pada tiap gambar yang disampaikan memiliki informasi penting pada tiap shotnya untuk diraih oleh seluruh tim. *Storyboard* adalah proses yang membantu dalam memvisualisasikan, mengembangkan ide dan menambah ide dari naskah yang sudah selesai (Simon, 2007). Dalam tahapan pembuatan *storyboard*, *storyboard artist* harus memperhatikan komposisi, letak kamera, *staging character* dan dapat menyampaikan poin utama cerita dalam naskah yang telah dibedah (Paez dan Jew, 2013).

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan dalam latar belakang, berikut merupakan identifikasi masalah:

1. Masih banyaknya orang yang belum sadar bahwa bencana kekeringan juga menjadi dampak dari ulah manusia.
2. Bencana kekeringan masih terus menerus terjadi dan memberikan dampak kepada masyarakat sekitar.
3. Belum ada perancangan *storyboard* untuk animasi 2D yang mengangkat tentang bencana kekeringan di Pulau Lombok, Nusa Tenggara Barat.

1.3. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan dalam latar belakang, berikut merupakan rumusan masalah:

1. Bagaimana mengetahui visualisasi yang sesuai dengan minat anak untuk diimplementasikan kepada *storyboard* animasi Menjaga Rinjani?
2. Bagaimana cara merancang *storyboard* untuk animasi 2D Menjaga Rinjani mengenai bencana alam kekeringan yang terjadi di Pulau Lombok?

1.4. Ruang Lingkup

Berdasarkan latar belakang dapat ditentukan ruang lingkup yang dapat membantu penulis dalam membatasi permasalahan yang diteliti, berikut ruang lingkup dari perancangan:

1.4.1. Apa

Penelitian mengenai perancangan *storyboard* dari animasi berjudul Menjaga Rinjani yang mengangkat fenomena bencana kekeringan di Pulau Lombok, Nusa Tenggara Barat

1.4.2. Siapa

Audiens yang ditargetkan untuk menjadi penikmat animasi ini yaitu anak-anak berumur 7-11 tahun.

1.4.3. Dimana

Wilayah yang menjadi bahan penelitian penulis yaitu Nusa Tenggara Barat tepatnya di Pulau Lombok. Serta, data yang digunakan akan diambil dari observasi secara virtual seperti melalui *google earth*, cuplikan film, dokumentasi dan media lain yang memungkinkan.

1.4.4. Mengapa

Perancangan melalui *storyboard* ini dilakukan untuk memberikan informasi dan menarik perhatian sekaligus menumbuhkan rasa kepedulian masyarakat mengenai bencana alam kekeringan yang terus menerus melanda.

1.4.5. Kapan

Pembuatan karya Tugas Akhir ini dimulai dari tahun 2020 dan estimasi karya tersebut selesai yaitu pada tahun 2021. Data yang digunakan untuk merancang *storyboard* mengenai bencana kekeringan di Pulau Lombok, Nusa Tenggara Barat diambil dari tahun 2018 hingga 2020.

1.4.6. Bagian mana

Penulis memilih bagian *jobdesc* dalam pembuatan animasi 2D sebagai *storyboard artist* dengan memvisualisasikan naskah cerita mengenai bencana kekeringan yang terjadi di Pulau Lombok melalui media karya berbentuk animasi 2D berjudul Menjaga Rinjani.

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan, berikut merupakan tujuan penelitian:

1. Untuk mengetahui visualisasi yang sesuai dengan minat anak untuk diimplementasikan kepada storyboard animasi Menjaga Rinjani.
2. Untuk mengetahui cara merancang *storyboard* mengenai bencana alam kekeringan pada animasi Menjaga Rinjani.

1.6. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian dari perancangan yang diharapkan oleh penulis yaitu sebagai berikut:

1.6.1. Manfaat Teoritis

1. Menambah pengetahuan mengenai teori-teori pembuatan *storyboard* yang menjadi landasan dalam perancangan *storyboard*.
2. Sumber informasi yang berguna untuk penelitian sejenis di masa yang akan datang.

3. Ikut serta dalam menyebarkan informasi mengenai fenomena kekeringan kepada masyarakat.

1.6.2. Manfaat Praktis

1. Hasil perancangan diharapkan dapat menjadi media pembelajaran yang sesuai dengan teori dan dapat digunakan oleh masyarakat.
2. Masyarakat dapat lebih peduli terhadap keadaan lingkungannya.

1.7. Cara Pengumpulan Data dan Analisis

Pengumpulan data yang digunakan untuk mengumpulkan informasi mengenai bencana kekeringan yang terjadi di Pulau Lombok untuk digunakan dalam perancangan ini, yaitu menggunakan metode kualitatif. Metode kualitatif merupakan metode yang lebih bersifat seni atau kurang terpola, atau metode atas hasil penelitian bersifat interpretasi data dari lapangan. (Siyoto dan Sodik, 2015). Menurut McMillan dan Schumacher (dalam Siyoto dan Sodik, 2015) metode kualitatif merupakan metode yang bergantung dari hasil pengamatan pada manusia dan lingkungannya, serta langsung berhubungan dengan orang-orang tersebut. Pendekatan yang dilakukan pada penelitian kualitatif dalam perancangan ini yaitu menggunakan pendekatan fenomenologi, pendekatan fenomenologi merupakan pendekatan yang mempelajari esensi pengalaman manusia dari sebuah fenomena yang didapat dari informan. (Cresswell, 2009).

1.7.1. Metode Pengumpulan Data

Berikut merupakan metode kualitatif yang digunakan sebagai metode pengumpulan data yang digunakan dalam perancangan:

1. Wawancara

Proses wawancara merupakan cara mendapatkan sebuah informasi secara langsung. Metode wawancara dilakukan dengan menanyakan pertanyaan yang sudah disiapkan dan mendalami tiap pertanyaan tersebut hingga didapat data-data yang dibutuhkan.

Wawancara yang banyak digunakan yaitu wawancara semi-struktur, pewawancara akan menanyakan pertanyaan-pertanyaan yang telah terstruktur, kemudian satu persatu diperdalam dengan keterangan yang lebih lanjut. (Siyoto dan Sodik, 2015).

Wawancara akan dilakukan kepada seseorang yang lebih ahli terhadap kekeringan dengan menanyakan lebih dalam mengenai bencana alam kekeringan yang terjadi di Pulau Lombok, namun dengan adanya pandemi COVID-19 proses kegiatan wawancara secara langsung pun mengalami hambatan sehingga penulis perlu melakukan wawancara alternatif dengan cara wawancara virtual dengan narasumber melalui google meet, zoom atau platform lain yang memungkinkan. Wawancara dilakukan bersama salah satu pihak BMKG bernama Bapak Adi Ripaldi yang dikenalkan melalui grup media sosial Alumni PPI Perancis.

2. Studi Pustaka

Pengumpulan data dilakukan melalui penelusuran kepustakaan atau disebut juga sebagai studi pustaka. Data dan informasi diperoleh melalui bahan bacaan, jurnal yang memuat teori dan pembahasan mengenai topik yang sedang diteliti. (Raco, 2010).

Studi pustaka digunakan untuk mendapatkan data-data informasi mengenai pembuatan *storyboard*, bencana kekeringan di NTB, dan *staging character*. Buku-buku tersebut adalah *Character Mentor*, *Professional Storyboarding*, *Storyboard Motion in Arts*, *The Art of Storyboard A Filmmaker's Introduction*, dan artikel-artikel maupun jurnal yang didapat melalui internet dengan topik yang berkaitan dengan fenomena bencana kekeringan dan perancangan *storyboard*. Data-data yang telah didapat akan digabungkan untuk menjadi acuan dalam membuat perancangan *storyboard*.

3. Observasi

Observasi dilakukan untuk meninjau lebih dalam keadaan dan kegiatan lingkungan daerah yang diteliti. Observasi pada suatu penelitian

harus memusatkan perhatiannya pada objek yang diteliti dengan melibatkan seluruh indra untuk mendapatkan data. (Siyoto dan Sodik, 2015).

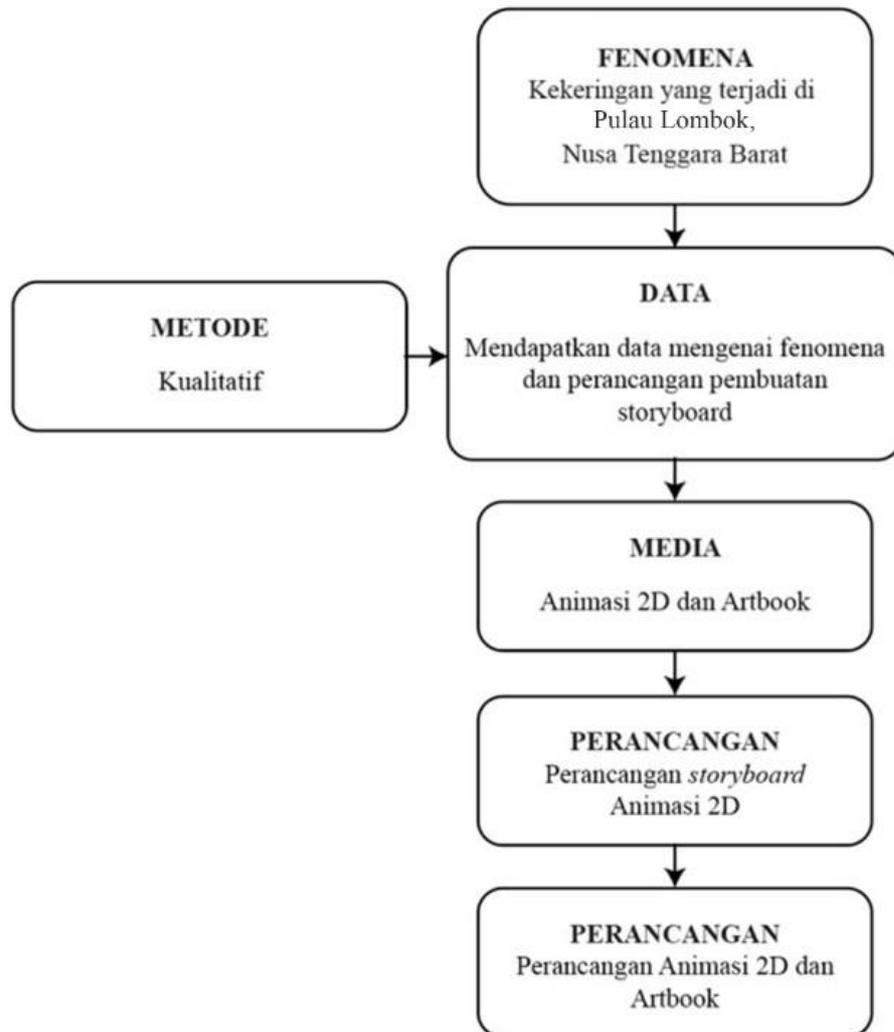
Observasi akan dilakukan secara tidak terlibat akibat pandemi COVID-19 yang sedang berlangsung sehingga observasi secara langsung tidak dapat dilakukan. Oleh sebab itu, observasi mengenai kekeringan di Pulau Lombok, Nusa Tenggara Barat akan dilakukan secara virtual seperti melalui *google earth*, dokumentasi film, dan media lainnya yang memungkinkan.

1.7.2. Metode Analisis Data

Data yang sudah terkumpul akan dianalisis, hasil analisis tersebut terbentuk dari rangkuman data-data yang telah terkumpul sesuai dengan topik yang dibahas lalu rangkuman tersebut dianalisis untuk mendapatkan hasil dari penelitian. Metode yang digunakan yaitu metode analisis deskriptif. Analisis deskriptif adalah kegiatan menganalisis, merangkum, dan menggambarkan berbagai macam situasi dari data-data yang telah terkumpul. (Wirartha, 2006).

1.7.3. Metode Perancangan

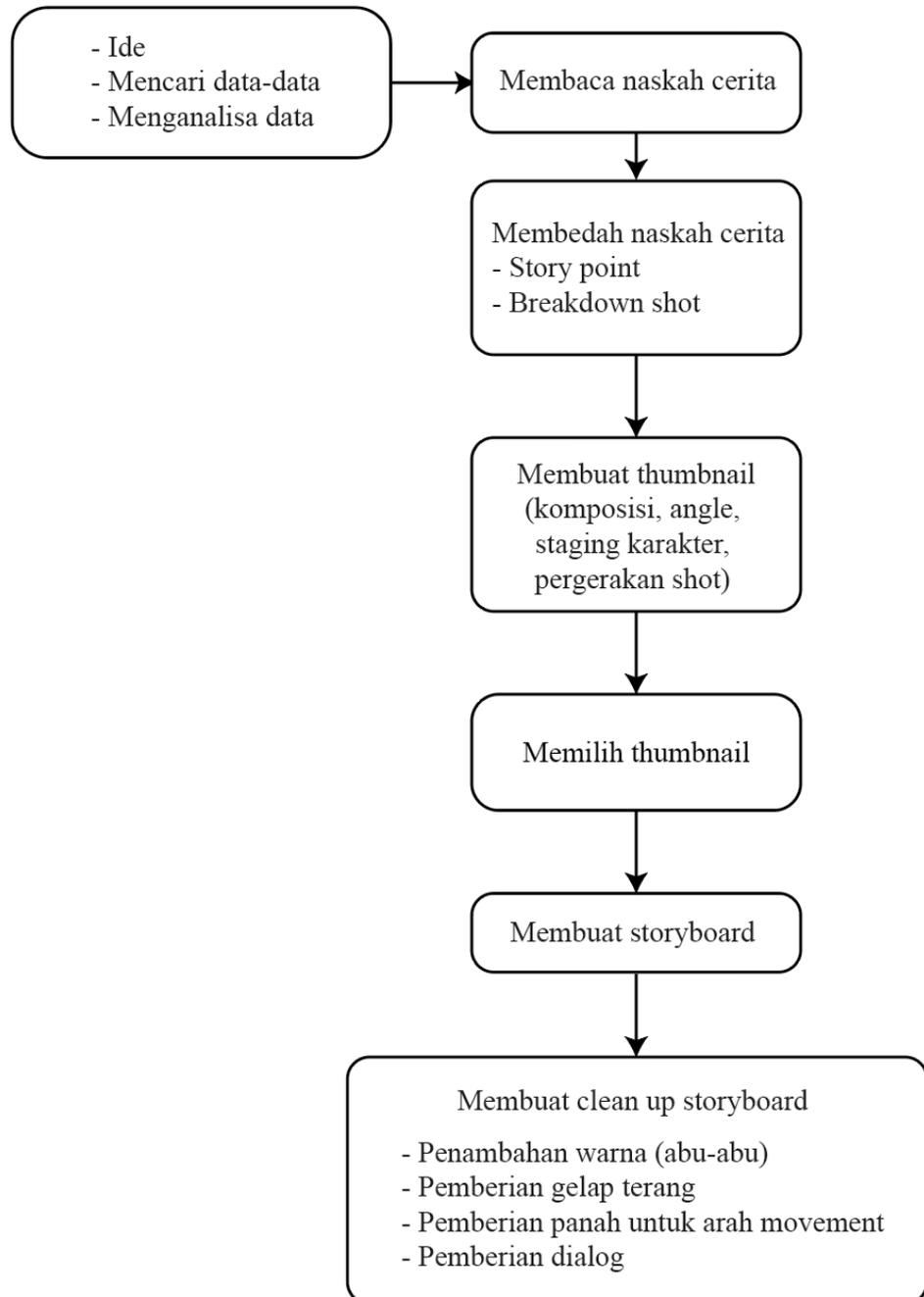
Metode perancangan berisi tahapan-tahapan bagaimana perancangan Tugas Akhir yang berfokus pada pembuatan *storyboard* akan terlaksana. Berikut adalah bagan metode perancangan.



Gambar 1.1 Skema Perancangan

(Sumber : Dokumen Pribadi)

1.8. Kerangka Perancangan



Gambar 1.2 Kerangka Perancangan

(Sumber : Dokumen pribadi)

1.9. Pembabakan

Penulisan Tugas Akhir ini terbagi menjadi lima bab, yaitu:

BAB I Pendahuluan

Bab ini akan menjelaskan mengenai latar belakang kekeringan yang terjadi di Lombok Tengah, identifikasi masalah, rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan penelitian, cara pengumpulan data, kerangka penelitian dan pembabakan yang akan tertulis.

BAB II Dasar Pemikiran

Bab ini akan menjelaskan mengenai teori-teori yang menjadi acuan dalam perancangan sebuah *storyboard* pada animasi dengan tema kekeringan, seperti teori pembuatan *storyboard* yang benar, teori komposisi *storyboard*, teori media, dan teori fenomena.

BAB III Data & Analisis

Bab ini akan berisi tentang hasil dari pengumpulan data, survey, wawancara, dan observasi melalui karya sejenis maupun video. Lalu menganalisis hasil data tersebut sesuai dengan teori-teori supaya mendapatkan data yang sesuai dan dapat menentukan konsep untuk perancangan visual.

BAB IV Konsep & Hasil Perancangan

Bab ini akan berisi tentang penjelasan mengenai konsep dan hasil perancangan yang telah dibuat berdasarkan dari hasil analisis.

BAB V Penutup

Bab ini akan berisi tentang hasil kesimpulan menyeluruh mengenai isi dari hasil perancangan yang telah dirancang dan rekomendasi untuk masa yang akan datang.