

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pandemi yang berkepanjangan berakibat buruk pada kehidupan manusia, terlebih pada pendidikan yang mengalami kendala buruk dalam adaptasi pada era digitalisasi yaitu pembelajaran jarak jauh. Menurut Harmani (2020) Ketidaksiapan pengajar dan pelajar terhadap pembelajaran daring menjadi masalah yang utama. Perpindahan sistem belajar konvensional ke sistem daring amat mendadak, tanpa persiapan yang matang. Tetapi semua ini harus tetap dilaksanakan agar proses pembelajaran dapat berjalan lancar dan siswa aktif mengikuti walaupun dalam kondisi pandemi COVID-19. Pembelajaran jarak jauh sebagai solusi yang cepat namun disatu sisi juga menghadirkan masalah baru yaitu memunculkan kejenuhan siswa dalam mengikuti pembelajaran jarak jauh yang rentan akan *trial* dan *error* akibat pudarnya batasan antara belajar dengan suasana rumah.

Berdasarkan fenomena diatas, maka dibutuhkan media yang kiranya dapat membantu menumbuhkan kesadaran diri terhadap peran anak dan orang tua agar tercipta sebuah kolaborasi melalui penayangan animasi dua dimensi (2D). Menurut Munir (2013:340) animasi berasal dari bahasa Inggris, *animation* dari kata *to animate* yang berarti “menghidupkan”. Animasi merupakan gambar tetap (*still image*) yang disusun secara berurutan dan direkam dengan menggunakan kamera. Animasi sudah menjadi teknologi yang lazim dan saat ini telah digunakan dalam berbagai narasi visual, Ramdhan & Budiman (2018). Animasi merupakan salah satu bagian dari media yang mampu menarik perhatian serta menyampaikan suatu pesan dengan baik. Selain itu animasi 2D bersifat *linear* sehingga lebih berfokus kepada penyampaian pesan, Lionardi (2021). Maka dari itu akan dirancang sebuah tayangan animasi 2D berjudul NARA yang mengangkat fenomena kejenuhan pembelajaran jarak jauh yang erat kaitannya mengenai peran kolaborasi keluarga dalam menciptakan suasana pembelajaran jarak jauh dari rumah yang lebih baik. Dalam adaptasinya, animasi ini akan lebih berfokus pada permasalahan keseharian keluarga ketimbang pada pencegahan langsung virus COVID-19, dengan lebih menekankan kepada unsur edukatif nan sarat akan ilmu pengetahuan.

Latar sebuah cerita berperan penting dalam menggambarkan adegan yang terjadi sehingga meninggalkan kesan bagi siapa saja yang menontonnya begitu pula peran

background dalam sebuah tayangan animasi oleh karena itu perancangan *background* yang baik haruslah mampu mendukung kebutuhan cerita dengan beberapa diantaranya seperti penempatan objek-objek pendukung yang relevan dan sesuai agar dapat menyajikan suasana kehidupan yang melekat kepada *audiences*, Sullivan, dkk (2008:111). *Background* animasi biasanya dikerjakan oleh seorang *Background Artist* yang sudah sepatutnya memahami tentang tahapan perancangan *background* mulai dari sketsa sampai *coloring* dan tentu saja berpedoman pada teori-teori perancangan sebuah *background* mulai dari prinsip animasi yang ada pada *background*, penggunaan *layout* seperti *composition*, *staging and perspective*, pemilihan warna, pemahaman sumber cahaya, serta *color script* agar dapat menyampaikan visual yang sendu, senang dan haru pada saat momen-momen tertentu. Begitu pula pada animasi “NARA” dimana latar akan berfokus pada penggambaran tempat tinggal yang dihuni oleh seorang dosen teknik di Bandung bersama dengan kedua anaknya yakni Upik dan Dede, yang masing-masing merupakan seorang mahasiswi teknik dan juga siswa sekolah menengah atas. Tempat tinggal yang dihuni oleh manusia tentu saja menyangkut ruang personal yang dimilikinya, oleh sebab itu akan dilakukan tahapan penelitian untuk mendapatkan informasi seputar kondisi ruangan yang digunakan saat kegiatan pembelajaran jarak jauh. Diantaranya adalah ruangan kamar mahasiswi teknik, ruangan kamar pelajar sekolah menengah atas, lalu ada ruangan rumah seorang dosen teknik yang mengajar dari rumah. Data tersebut diperoleh dari hasil wawancara dengan narasumber yang adalah mahasiswi, siswa, dan dosen yang bersekolah dan bekerja di kota Bandung. Kemudian yang tak kalah penting yakni peninjauan karya sejenis yang berguna untuk mengetahui penerapan dari teori perancangan *background* sekaligus sebagai bekal dalam merancang *background* yang baik bagi animasi 2D “NARA”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan paparan latar belakang di atas dapat ditemukan beberapa permasalahan sebagai berikut.

1. Pembelajaran jarak jauh yang diterapkan secara terus menerus rentan mengakibatkan stress dan kejenuhan.

2. Adaptasi animasi yang kiranya dapat membantu menumbuhkan kesadaran diri terhadap peran kolaborasi keluarga dalam menciptakan suasana pembelajaran jarak jauh dari rumah yang lebih baik
3. Dibutuhkan penggambaran *background* tentang kondisi ruang personal pada ruangan kamar mahasiswi teknik, ruangan kamar siswa sekolah menengah atas dan ruangan rumah dosen teknik yang digunakan pada saat kegiatan pembelajaran jarak jauh untuk kebutuhan animasi “NARA”

1.3 Rumusan Masalah

1. Bagaimana kondisi ruang personal yang terbentuk pada ruangan kamar mahasiswi teknik, siswa sekolah menengah atas dan ruangan rumah dosen teknik pada saat kegiatan pembelajaran jarak jauh?
2. Bagaimana merancang *background* yang dapat mendukung penyajian latar animasi “NARA”?

1.4 Ruang Lingkup

Untuk mencegah perluasan topik bahasan pada perancangan, maka dibuat sejumlah batasan diantaranya.

1.4.1 Apa

Perancangan *background* untuk penyajian latar animasi 2D “NARA” yang mengangkat tema pembelajaran jarak jauh.

1.4.2 Kenapa

Demi mengetahui perancangan *background* animasi yang baik dan sesuai pedoman perancangan sebuah *background* pada animasi.

1.4.3 Siapa

Target audiens dari perancangan *background* animasi “NARA” diperuntukkan untuk laki-laki maupun perempuan remaja-dewasa , usia 17 tahun keatas.

1.4.4 Kapan

Pencarian data dan penelitian dilakukan mulai bulan September 2021 hingga bulan Juli 2022.

1.4.5 Dimana

Perancangan animasi “NARA” dilakukan secara *remote* (jarak jauh) dari masing-masing kediaman anggota tim, dikarenakan pembatasan sosial selama masa pandemi COVID-19.

1.4.6 Bagaimana

Pada perancangan ini, penulis berperan sebagai *background* artist yang akan berfokus pada bagaimana merancang *background* ruangan kamar mahasiswi, siswa sekaligus ruangan rumah dosen teknik dalam satu tempat tinggal yang sesuai dengan kebutuhan naskah animasi “NARA”.

1.5 Tujuan Perancangan

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan, tujuan dari perancangan adalah

1. Mengetahui visualisasi dari kondisi ruang personal yang terbentuk pada ruangan kamar mahasiswi teknik, siswa sekolah menengah atas dan ruangan rumah dosen teknik pada saat kegiatan pembelajaran jarak jauh.
2. Mendapatkan pemahaman mengenai perancangan *background* yang akan digunakan dalam produksi animasi “NARA”.

1.6 Manfaat Perancangan

Manfaat yang penulis harapkan dari perancangan *background* ini adalah sebagai berikut

1.6.1 Manfaat Teoritis

Hasil perancangan diharapkan menjadikan karya *background* animasi “NARA” sebagai referensi pendekatan perancangan dalam mewujudkan kondisi ruang personal pelajar dan pengajar yang terbentuk saat kegiatan pembelajaran jarak jauh berlangsung. Sekaligus mewujudkan nuansa dunia imajinatif yang dapat diisi oleh para tokoh yang hidup dalam sebuah cerita.

1.6.2 Manfaat Praktis

Penulis dapat mengaplikasikan ilmu yang didapat selama perkuliahan untuk digunakan sebagai pedoman dalam proses perancangan.

1.7 Metode Perancangan

Dalam perancangan ini, penulis menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan fenomenologi. Metode ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi secara langsung tentang situasi dan kondisi terkait fenomena yang dijadikan topik perancangan. Dalam pengumpulan data, penulis menggunakan teknik sebagai berikut:

1.7.1 Metode Pengumpulan Data

Perancang mencari dan mengumpulkan data dengan cara wawancara dan juga studi Pustaka

A. Wawancara

Penulis melakukan wawancara tidak terstruktur dengan harapan mampu menggali lebih banyak informasi tanpa harus terpaut pada batasan teks pertanyaan. Wawancara dilakukan dengan narasumber dari masing-masing mahasiswi, siswa dan juga dosen secara virtual, lebih tepatnya narasumber yang bersekolah dan bekerja di kota Bandung. Wawancara dimaksudkan untuk mendapatkan informasi tentang kondisi ruangan kamar mahasiswi teknik, ruangan kamar siswa sekolah menengah atas serta ruangan rumah dosen teknik yang digunakan pada saat kegiatan pembelajaran jarak jauh dari rumah.

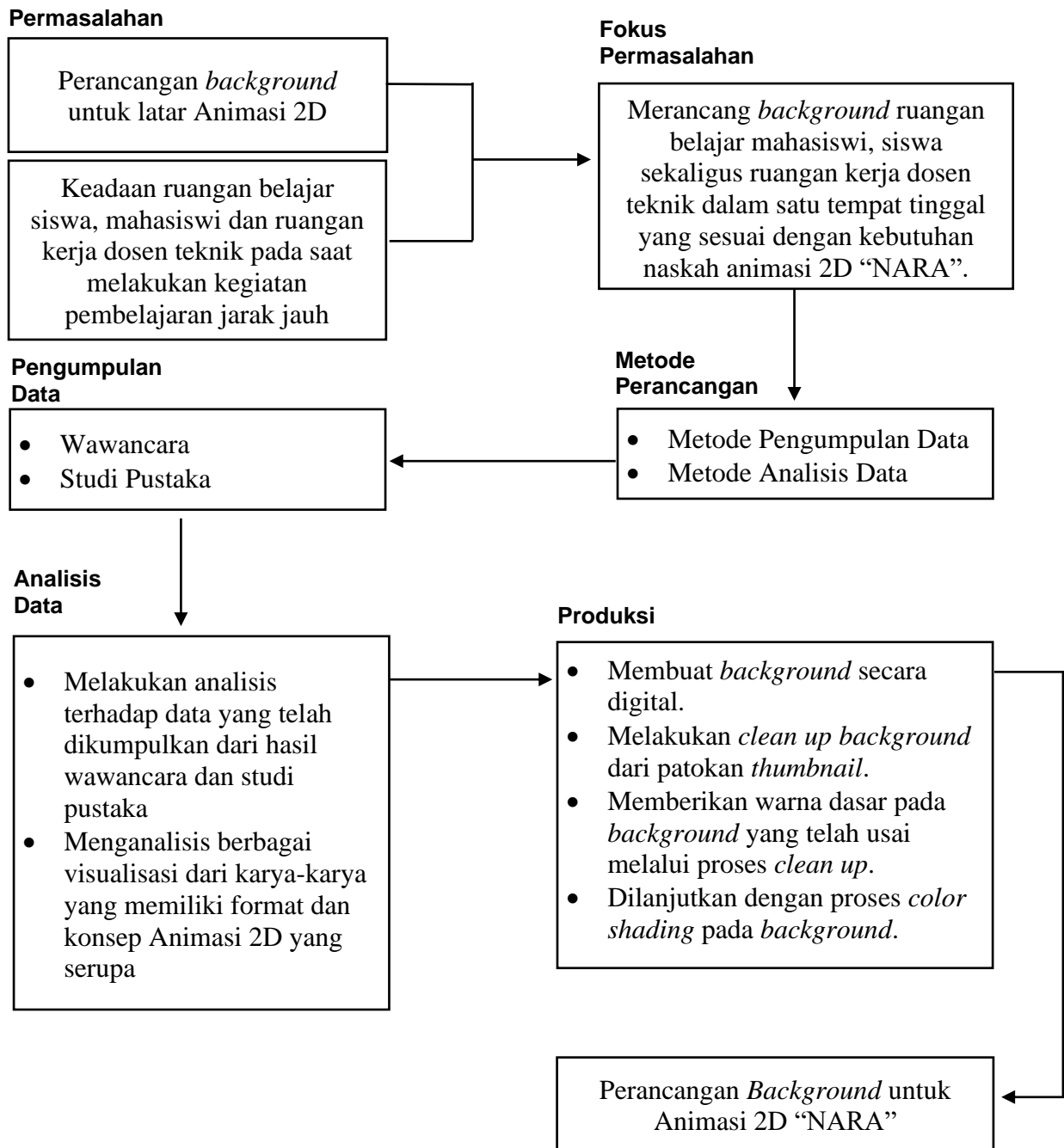
B. Studi Pustaka

Proses mengumpulkan data yang berasal dari buku-buku, karya ilmiah, jurnal maupun sumber pustaka lainnya yang berhubungan dengan topik perancangan (Rahadianto & Rahmansyah, 2016). Penulis menggali data dari berbagai macam literatur resmi seperti buku, jurnal, serta artikel. Data yang diperoleh berupa teori-teori yang berkaitan dengan *jobdesc* penulis sebagai seorang perancang *background* animasi 2D dan juga data terkait fenomena, seperti belajar dari rumah dan kondisi ruang personal yang berkaitan dengan privasi seseorang.

1.7.2 Metode Analisis Data

Pendekatan Metode analisis data yang perancang gunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan pendekatan fenomenologi. Pendekatan fenomenologi digunakan karena perancang berfokus untuk menemukan makna dari hal-hal mendasar pada pengalaman yang dialami dengan menggambarkan, menganalisa, serta memberi penafsiran dari sebuah data objek hasil wawancara. Data yang telah diperoleh dari hasil wawancara dan juga studi pustaka kemudian masing-masing dianalisis sebagai penjabaran informasi dan diaplikasikan sebagai pedoman dalam proses perancangan *background* untuk produksi animasi 2D “NARA”.

1.8 Kerangka Penelitian



Bagan 1.1 Kerangka Penelitian

Sumber: Dokumentasi pribadi

1.9 Pembabakan

Perancangan dibentuk atas beberapa bab, yaitu:

BAB I - PENDAHULUAN

Bab ini berisikan latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan perancangan dan manfaat perancangan, metodologi perancangan, kerangka perancangan, dan sistematika dalam penulisan.

BAB II – LANDASAN TEORI

Bab ini memuat komponen teori terkait permasalahan dan perancangan. Dibagi menjadi empat sub-bab, mulai dari teori objek yaitu pembahasan mengenai objek kajian dalam hal ini fenomena apa yang terjadi, lalu teori medium yaitu media seperti apa yang digunakan dan teknik apa saja yang dibutuhkan, selanjutnya ada teori *job description* yakni membahas mengenai tanggung jawab dan tahapan pekerjaan. Kemudian adalah teori landasan perancangan.

BAB III - DATA DAN ANALISIS DATA

Bab ini memaparkan analisis dari data mengenai fenomena, dan analisis karya sejenis sebagai landasan perancangan karya.

BAB IV - KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Menyajikan seluruh konsep yang berhubungan dengan perancangan serta hasil perancangan.

BAB V - PENUTUP

Melakukan kilas balik yang diperoleh dari hasil penelitian, berupa kesimpulan terhadap tujuan dari perancangan, serta saran atas rencana perancangan serupa untuk kedepannya.