

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Telaga warna adalah sebuah danau yang berlokasi di Desa Tugu, Kecamatan Cisarua, Puncak Bogor, Jawa Barat, tempat ini berada di Tengah-tengah hutan dan juga berada di pinggir perkebunan teh. Kisah dari awal kemunculan telaga warna diceritakan dalam cerita rakyat yang menjelaskan tentang sebuah Kerajaan bernama kutatanggeuhan, menurut buku Misteri Telaga warna yang di tulis oleh Eem Suhaemi Kerajaan kutatanggeuhan dipimpin oleh seorang raja bernama prabu swarnalaya dan juga di dampingi oleh ratu purbamanah yang mana pasangan raja dan ratu ini sangat sulit untuk memiliki keturunan. Cerita kisah telaga warna ini mulai kehilangan daya tariknya pada kalangan remaja 13 - 18 tahun yang menyukai animasi, dikarenakan cerita telaga warna yang kurang banyak memiliki media untuk menyebarkan ceritanya, serta penyelesaian ceritanya yang cukup sederhana dan juga gambaran yang tersedia saat ini juga tidak cocok untuk kalangan remaja. Melalui perancangan *storyboard* ini, kisah tentang telaga warna dapat dijaga dan juga tidak dilupakan, melalui gambaran yang diperbarui, serta penyelesaian cerita yang dibuat kembali, agar bisa sesuai dengan remaja pada kisaran usia 13 sampai dengan 18 tahun. Didalam proses pembuatan animasi terdapat salah satu Langkah yang akan menentukan bagaimana animasi tersebut akan tampak nantinya, proses tersebut adalah membuat *storyboard*.

Storyboard adalah susunan gambar sketsa yang di gunakan untuk perencanaan, dan juga agar cerita yang sudah dibuat dapat sejalan dengan animasi yang akan dibuat. Dalam pembuatan animasi pasti selalu ada pembuatan *storyboard*, sebagai salah satu bagian dari proses pembuatan animasi. Penggambaran *storyboard* benar-benar akan mempengaruhi jalannya cerita dari animasi tersebut, karena itu pembuatan *storyboard* akan mempengaruhi hasil animasi, dan juga *storyboard* akan menentukan pesan dari penulis akan tersampaikan atau tidak. Dalam membuat *storyboard* hal yang mungkin sulit untuk digambarkan merupakan bagaimana menggambarkan interaksi antara komposisi gambar dan juga letak kamera yang menjelaskan kejadian tersebut dengan baik.

Tempat wisata telaga warna memang sudah terkenal, tetapi kisah di balik keindahan telaga tersebut masih kurang terkenal khususnya di kalangan remaja usia 13 sampai dengan 18 tahun dalam kasus ini. Melalui fenomena ini juga penulis akan membuat sebuah *storyboard* yang menjelaskan tentang tema,

“Perancangan storyboard untuk animasi asal usul telaga warna” yang akan dilanjutkan ke dalam bentuk animasi.

1.2 Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah berdasarkan fenomena tersebut.

1. Legenda asal-usul telaga warna yang masih kurang dikenal kalangan remaja.
2. Dibutuhkan perancangan storyboard sebagai tahapan dalam pembuatan animasi 2d mengenai legenda telaga warna.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, tersebut rumusan masalah yang ada.

1. Bagaimana cara membuat cerita legenda telaga warna agar menarik bagi kalangan remaja ?
2. Bagaimana cara merancang storyboard yang menggambarkan cerita legenda telaga warna dengan menarik?

1.4 Tujuan dan Manfaat Perancangan

Tujuan dari perancangan karya:

1. Agar cerita legenda dari telaga warna dapat lebih dikenal oleh kaum remaja.
2. Mengetahui bagaimana penggambaran storyboard dan cerita legenda telaga warna agar menjadi lebih menarik untuk disaksikan oleh remaja.

1.5 Ruang lingkup

1.5.1 Apa

Merancang storyboard mengenai cerita legenda telaga warna dan menambahkan beberapa hal dalam ceritanya sehingga akan terlihat lebih menarik bagi remaja.

1.5.2 Siapa

Remaja bandung laki-laki dan Perempuan dengan usia 13-18 tahun.

1.5.3 Dimana

Lokasi Penelitian:

- Wisata Telaga Warna Puncak Bogor

Lokasi perancangan:

- Universitas Telkom

1.5.4 Kapan

Penelitian pada lokasi akan dilakukan pada 30 april – 1 mei 2024, perancangan karya akan dilakukan pada Januari – Juni 2024

1.5.5 Bagaimana

Merancang cerita dan juga storyboard yang sesuai dengan remaja.

1.6 Manfaat penelitian

Manfaat perancangan storyboard bagi penulis:

1. Menambah pengalaman mengenai perancangan storyboard mengenai legenda dari suatu daerah, disesuaikan dengan target audiens yaitu remaja.
2. Penulis ikut berpartisipasi dalam melestarikan cerita legenda dari daerah Indonesia.

Manfaat perancangan bagi Masyarakat:

1. Menyebarluaskan cerita legenda yang masih kurang dikenal remaja bandung.
2. Menarik perhatian golongan remaja bandung terhadap cerita legenda yang berasal dari Indonesia.

Manfaat perancangan bagi universitas:

1. Bermanfaat bagi mahasiswa lainnya sebagai referensi dalam merancang storyboard untuk cerita legenda dari suatu daerah.

Manfaat perancangan bagi industri animasi:

1. Memperbanyak referensi animasi untuk animasi yang berdasarkan cerita legenda asli Indonesia.

1.7 Metode penelitian

Adapun metode yang akan penulis gunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif, melalui pendekatan deskriptif. Memahami fenomena dengan penjelasan berupa deskripsi. Metode penelitian kualitatif adalah penelitian yang menggunakan cara, langkah, dan prosedur yang lebih melibatkan data dan informasi yang diperoleh melalui responden sebagai subjek yang dapat mencurahkan jawaban dan perasaannya sendiri untuk mendapatkan gambaran umum mengenai suatu hal yang diteliti. (dalam Djam'an satori & Aan komariah, 2017, hlm. 24)

1.8 Pengumpulan data

Berdasarkan metode penelitian kualitatif yang digunakan maka penulis akan melakukan pencarian data dengan cara:

1. Observasi

Penulis melakukan pengamatan terhadap tempat latar secara langsung maupun tidak langsung.

2. Studi dokumen

Penulis melihat beberapa sumber seperti video mengenai dokumentasi telaga warna serta karya storyboard lain dari animasi sejenis.

3. Studi Pustaka

Penulis membaca buku yang menjelaskan tentang legenda telaga warna

4. Wawancara

Penulis mengumpulkan data dengan cara mewawancarai narasumber terpilih.

1.9 Metode analisis data

Penulis menggunakan analisis interaktif miles & Huberman menyederhanakan atau mereduksi data dengan cara memahami data yang tercatat setelah itu barulah penulis menyajikan data berupa beberapa hal pokok yang dikumpulkan karena data yang terkumpul masih berbentuk narasi dalam video ataupun teks, setelah itu barulah ditarik kesimpulan.

1.10 pembabakan

BAB I PENDAHULUAN

Bab 1 menjelaskan latar belakang dari pembuatan animasi cerita legenda yang merupakan Upaya untuk preservasi budaya Jawa Barat, agar dapat diminati oleh kalangan remaja

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab 2 ini menjelaskan mengenai teori yang digunakan sebagai dasar penelitian untuk storyboard animasi

BAB III DATA DAN ANALISIS

Pada bab 3 menjelaskan data yang dikumpulkan sebagai bahan dan acuan dalam membuat storyboard animasi.

BAB IV KONSEP PERANCANGAN

Pada bab 4 menjelaskan berbagai alat yang digunakan dalam pembuatan storyboard animasi, dan menjelaskan proses secara menyeluruh dari pembuatan storyboard untuk animasi

BAB V PENUTUP

Pada bab 5 berisi kesimpulan dan progress pembuatan dari animasi telaga warna.

1.11 Kerangka perancangan

<p style="text-align: center;">Fenomena</p> <p style="text-align: center;">Pembaruan Asal Usul Telaga Warna Dalam Bentuk Animasi 2D Untuk Remaja Sebagai Upaya Pelestarian Budaya Jawa Barat</p>

<p style="text-align: center;">Prakira solusi</p> <p style="text-align: center;">Menyampaikan animasi dengan perancangan storyboard mengenai kisah telaga warna yang sesuai dengan kalangan remaja.</p>
--

<p style="text-align: center;">Rumusan masalah</p> <ol style="list-style-type: none">1. Bagaimana cara membuat cerita legenda telaga warna agar menarik bagi kalangan remaja ?2. Bagaimana cara merancang storyboard yang menggambarkan cerita legenda telaga warna dengan menarik?

Metode penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif , melalui pendekatan deskriptif, dengan cara observasi secara langsung, studi dokumen, dan juga studi Pustaka.

Perancangan visual

- Produksi: pembuatan animasi (melalui pembuatan storyboard)
 - Hasil Akhir: Animasi dan Art book.