

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Di zaman modern ini, batu akik mengalami peningkatan di kalangan masyarakat. Bukan di zaman modern saja, tapi sudah diminati sejak zaman dulu. Akan tetapi, dalam beberapa tahun mengalami penurunan dan mulai mengalami peningkatan diawal tahun 2015. Batu akik menjadi suatu *trend* dikalangan masyarakat, baik anak muda maupun dewasa, laki-laki maupun perempuan. Batu akik dijadikan sebagai pernak-pernik berupa cincin, gelang, kalung dan aksesoris lainnya.

“Batu akik atau biasa disebut dengan gemstone merupakan anggota elite dari mineral alam. Disebut elite karena dari sekitar 3.000 jenis mineral di Bumi, hanya terdapat 150-200 yang bisa digolongkan jenis batu mulia. Indyo Pratomo, geolog dari Museum Geologi Bandung, mengatakan, sebagaimana mineral alam lainnya, pembentukan batu mulia terjadi melalui proses geologi sebagaimana batuan lainnya, misalnya melalui diferensiasi magma.” (Harian Kompas. 2015)

Pedagang batu akik di Jakarta Gems Center daerah Jatinegara bernama Abdullah berpendapat bahwa batu akik dikalangan masyarakat dianggap sebagai benda yang memiliki keindahan dan memiliki kekuatan mistik yang sudah ada pada tahun 80an. Dimana batu akik akan memberikan kekuatan dan membawa keberuntungan bagi pemakainya. Ada pun contoh batu yang dapat saya jadikan contoh adalah batu bacan dari daerah maluku utara yang digunakan untuk membuka aura baik dan menangkal energi negatif, batu pancawarna dari garut yang dapat memancarkan cahaya kharismatik dan batu akik lainnya.

Menurut pendapat Pak Faizal yang berprofesi sebagai penjual batu akik di Jakarta Gems Center daerah Jatinegara, batu akik dilihat sebagai bentuk keindahan dan memiliki jenis masing-masing khasiat didalamnya. Tapi ada juga beberapa pengunjung mencari batu akik sebagai benda memiliki kekuatan dan pembawa keberuntungan. Walaupun ada pengunjung menanyakan batu akik memiliki kekuatan mistik, Pak Faizal tidak percaya akan hal itu.

Batu akik menjadi suatu *trend* yang mempengaruhi lingkungan sekitar. Berbagai kalangan muda, dewasa dan tua mengikuti *trend* batu akik, dan batu akik juga dipakai orang penting seperti presiden, sultan, dan sejenisnya. Bukan sekedar *trend* yang meningkatkan batu akik tetapi memiliki dampak buruk berupa adanya penambang liar dengan mengambil batu akik tidak sewajarnya, supaya meraup keuntungan lebih. Penambang liar berakibat buruk bagi lingkungan yaitu terjadi longsor, erosi dan mengganggu ekosistem alam sekitar.

“Setelah mengamati fenomena batu akik selama beberapa lama, Sujarwanto melihat bahwa hal tersebut sesungguhnya merupakan geliat ekonomi rakyat hasil perubahan kondisi masyarakat yang tadinya hanya memikirkan kebutuhan primer menjadi peduli dengan hobinya. Dikatakan Sujarwanto, “ini merupakan fenomena sosial ekonomi masyarakat, dimana dampak kegemaran masyarakat akan batu akik berdampak pada bertambahnya perhatian pada potensi ekonomi dari batu akik tersebut”. (Bio In God Bles. 2015)

Dari fenomena batu akik yang buming di tahun ini, memberikan sisi positif dan sisi negatif bagi orang. Sisi positifnya rupa mengurangi pengangguran dengan ekonomi menengah bawah dengan menggunakan batu akik menjadi sumber meraup rezeki, sedangkan dari sisi negatif nya adalah pengaruh buruknya terhadap lingkungan.

Fenomena batu akik, menjadi topik yang saya angkat dalam pembuatan karya tugas akhir. Dari pembuatan karya tugas akhir, agar mampu memberikan pemahaman umum kepada masyarakat tentang batu akik. Yang menjadi permasalahan dari fenomena batu akik adalah kegemaran orang terhadap berdampak buruknya terhadap lingkungan. Dari permasalahan ini penulis berpikir untuk membuat film animasi 2D melalui sebuah narasi cerita dan *storyboard*. Maka dengan film animasi 2D ini dapat mengatasi masalah di atas dan dapat menghibur orang yang menikmatinya terutama remaja.

Atar Semi (2009:41) mengatakan bahwa narasi adalah salah satu jenis dalam pengembangan paragraf dalam sebuah tulisan yang rangkaian peristiwa dari waktu ke waktu dijabarkan dengan urutan awal, tengah, dan akhir. Narasi dibangun oleh sebuah alur cerita. Alur ini tidak akan menarik jika tidak ada konflik. Selain alur cerita, konflik dan susunan kronologis, ciri-ciri narasi lebih

lengkap lagi dapat dijabarkan sebagai berikut: (1) berupa cerita tentang peristiwa atau pengalaman penulis, (2) kejadian atau peristiwa yang disampaikan berupa peristiwa yang benar-benar terjadi, dapat berupa semata-mata imajinasi atau gabungan keduanya, (3) berdasarkan konflik, karena tanpa konflik biasanya narasi tidak menarik, (4) memiliki nilai estetika, (5) menekankan susunan secara kronologis.

*Storyboard* adalah penyusunan grafik seperti sekumpulan ilustrasi atau gambar yang ditampilkan secara berurutan untuk tujuan visualisasi grafik bergerak atau urutan media interaktif, termasuk interaktivitas *website* (Mec Dian. 2014).

## **1.2. Identifikasi Masalah**

Mengacu pada uraian latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah antara lain:

1. Batu akik buming kembali di kalangan masyarakat baik muda maupun dewasa, perempuan maupun laki-laki di awal tahun 2015, yang sebelumnya mengalami penurunan peminat dalam beberapa tahun.
2. Batu akik di kalangan masyarakat dianggap sebagai suatu yang memiliki keindahan dan memiliki kekuatan mistik.
3. Pada tahun 80an batu dianggap sebagai batu yang memiliki kekuatan mistik.
4. Batu akik memberikan dampak positif dan dampak negatif bagi orang.
5. Narasi dibangun oleh sebuah alur cerita.
6. Alur cerita tidak akan menarik apabila tidak adanya konflik didalamnya.
7. *Storyboard* merupakan penyusunan grafik seperti sekumpulan ilustrasi atau gambar.

## **1.3. Batasan Masalah**

Dari semua identifikasi yang dijabarkan di atas, saya memfokuskan masalah mengenai objek batu akik sebagai objek visual yang akan digunakan dalam perancangan sebuah narasi dan *storyboard* film animasi 2 dimensi untuk remaja.

## **1.4. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana konsep narasi dan struktur narasi dalam film animasi 2D tentang batu akik untuk remaja?

2. Bagaimana perancangan narasi narasi visual dalam *storyboard* film animasi 2D tentang batu akik untuk remaja?

### **1.5. Tujuan**

Tujuan dari penelitian saya ini adalah

1. Untuk membuat narasi dan struktur narasi yang bertemakan batu akik dan hasil akhir menjadi film animasi 2D yang bisa diterima oleh anak remaja.
2. Untuk melakukan penyusunan cerita yang baik dalam film animasi 2D melalui narasi dan *storyboard*.

### **1.6. Manfaat**

Manfaat dari penelitian batu akik ini yaitu:

1. Mengetahui bahwa batu akik ini digemari orang sebagai hobi/ sebagai ikut-ikutan *trend* saat itu akan keindahan batu akik tersebut bukan hal lainnya.
2. Menambahkan pengetahuan tentang bagaimana membuat narasi film animasi yang dapat menarik bagi anak remaja.
3. Menambahkan pengetahuan tentang cara membuat *storyboard* film animasi 2D.

### **1.7. Ruang Lingkup**

Ruang lingkup dari fenomena batu akik agar bisa di kerjakan secara baik dan tujuannya bisa didapatkan, maka ruang lingkup yang di bahas disini adalah

- a. Apa

Merancang film animasi 2D melalui narasi yang saya kembangkan sendiri dan *storyboard* yang disusun dari cerita yang sudah jadi dengan target audience remaja.

- b. Bagaimana

Perancangan berupa narasi cerita dari fenomena batu akik yang sesuai dengan target audience yaitu remaja dan membuat gambaran narasi dalam *storyboard*.

- c. Dimana

Tugas akhir ini dikerjakan di Kabupaten Bandung.

- d. Siapa.

Target audience dari film animasi 2D adalah anak remaja dengan kisaran umur dari 14 tahun -17 tahun.

e. Kapan

Pengerjaan Pra Tugas Akhir berlangsung dari bulan Agustus 2015- Agustus 2016.

## **1.8. Metodologi Perancangan**

### **1.8.1. Metode Pengumpulan Data**

Metodologi perancangan digunakan dalam mengambil kesimpulan dari masalah yang penulis angkat. Demi berjalannya perancangan ini dengan baik, maka diperlukan pengumpulan data dari fenomena tentang batu akik. Data perancangan yang digunakan penulis adalah metode penelitian kualitatif berupa wawancara, observasi, dan studi literatur.

#### **1.8.1.1. Wawancara**

Menurut Burhan Bungin (2007), wawancara merupakan proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara tanya jawab sambil bertatap muka antara pewawancara dengan informan atau orang yang diwawancarai, dengan atau informan terlibat dalam kehidupan sosial yang relatif lama. Materi wawancara adalah tema yang ditanyakan kepada informan, berkisar antara masalah atau tujuan penelitian.

Adapun narasumber dari wawancara dalam pengumpulan data adalah pedagang batu akik, konsumen, pembuat film animasi, pembuat narasi film animasi.

#### **1.8.1.2. Observasi**

Adapun pendapat dari Burhan Bungin (2007:115), observasi adalah metode pengumpulan data yang digunakan untuk menghimpun data penelitian melalui pengamatan dan pengindraan. Suatu kegiatan pengamatan baru dikategorikan sebagai kegiatan pengumpulan data penelitian apabila memiliki kriteria sebagai berikut:

- a. Pengamatan digunakan dalam penelitian dan telah direncanakan secara serius
- b. Pengamatan harus berkaitan dengan tujuan penelitian yang telah ditetapkan
- c. Pengamatan dicatat secara sistematis
- d. Pengamatan dapat dicek dan dikontrol mengenai keabsahannya.

Observasi yang telah dilakukan dalam metode ini adalah mengamati secara langsung ke lokasi penjualan batu akik di Jakarta Gems Center, Rawa Bening, Jakarta Timur dari lingkungan pasar, pedagang dan konsumen.

### **1.8.1.3. Studi Literatur**

Perancangan yang dilakukan dalam studi literatur berguna dalam mengumpulkan data melalui media tulis seperti koran, majalah, buku, artikel dan jenis lainnya. Studi literatur dari pengumpulan data penulis adalah artikel animasi 2 dimensi, artikel batu akik, artikel cara pembuatan narasi, buku multimedia, buku batu mulia Indonesia, buku storyboard, buku teknik menulis skenario film cerita, buku psikologi remaja

### **1.8.2. Metode Analisis Data**

Dalam perancangan yang peneliti lakukan, peneliti menggunakan analisis yang dikenal dengan fenomenologi. Dimana dalam fenomenologi, penelitian dilakukan peneliti dengan mengidentifikasi hakikat pengalaman manusia tentang suatu fenomena tertentu (Creswell, 2014 : 20).

### **1.8.3. Metode Perancangan**

#### **1.8.3.1. Praproduksi**

Tahap yang penting dalam membuat sebuah film animasi. Tahap ini berisikan konsep/ ide yang mau dibuat dalam bentuk film animasi. Praproduksi merupakan tahap awal sebelum produksi di mulai. Dalam tahap ini dituntut supaya menyediakan perencanaan yang matang, demi memudahkan peneliti ke proses berikutnya.

#### **1.8.3.2. Produksi**

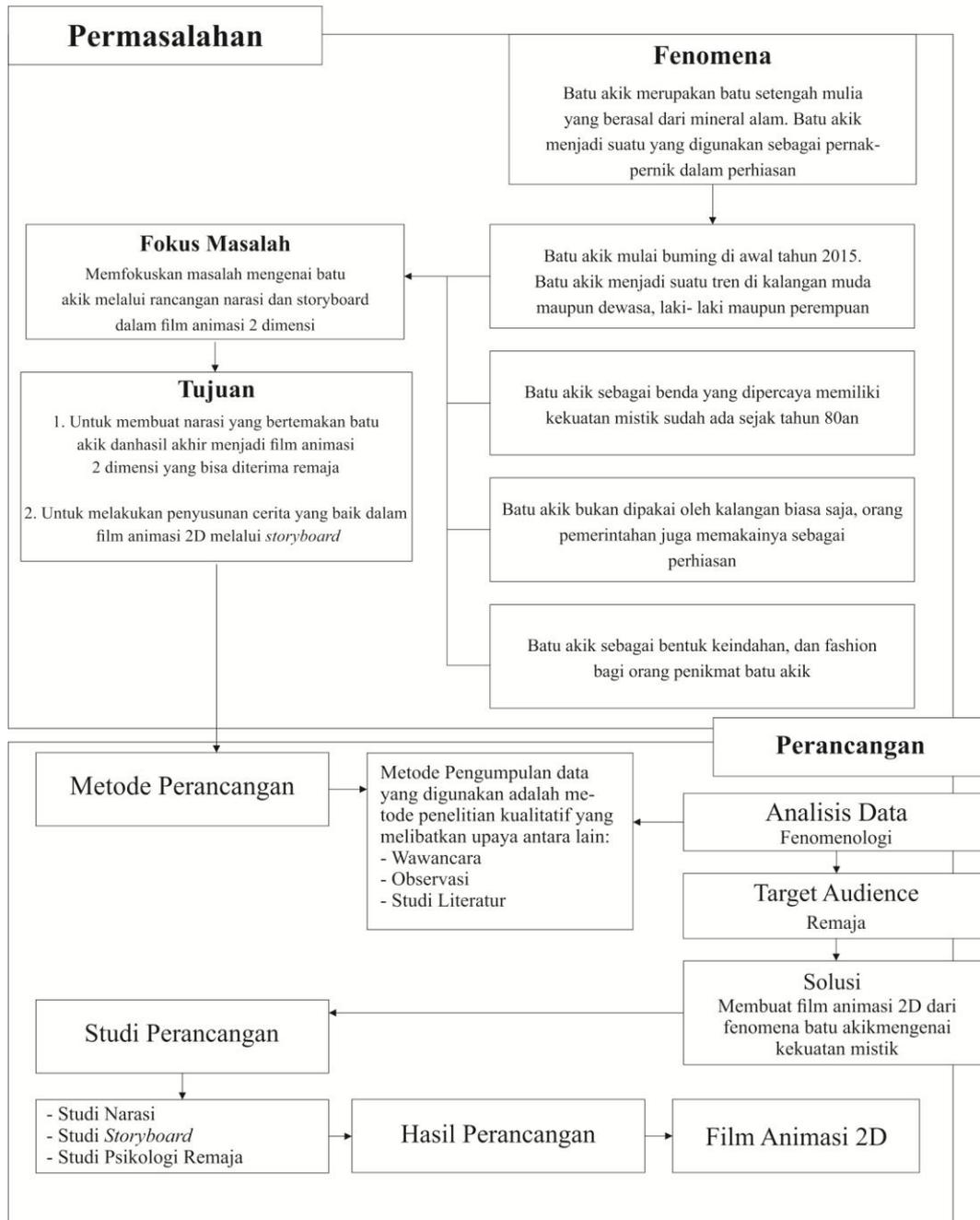
Tahap ini merupakan tahap pengerjaan yang sudah ditentukan sebelumnya dalam praproduksi. Pengerjaan yang dilakukan pada tahap produksi adalah tata letak, pembuatan karakter, *background*, *sound* dan pendukung lainnya.

#### **1.8.3.3. Paska Produksi**

Tahap ini merupakan tahap penyelesaian dalam produksi film animasi. Karakter, *background*, pendukung lainnya yang sudah selesai akan dilakukan pengeditan, Pengeditan yang merupakan tahap akhir produksi dari tahap-tahap yang sudah dilakukan sebelum.

## 1.9. Kerangka Perancangan

Berikut adalah skema perancangan penulis



Skema 1.1. Skema Perancangan

Sumber: Data Pribadi.

## **1.10. Pembabakan**

### **BAB 1 PENDAHULUAN**

Berisikan mengenai latar belakang, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, ruang lingkup, metodologi perancangan dan kerangka perancangan.

### **BAB II KAJIAN PUSTAKA**

Menjabarkan teori-teori yang digunakan sebagai panduan dalam merancang konsep yang akan nantinya di analisa, dengan menyesuaikan dari hasil penelitian yang didapatkan.

### **BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH**

Menjabarkan tentang data yang telah dikumpulkan melalui wawancara terhadap pihak pedagang, konsumen, pembuat film animasi, pembuat narasi film animasi dan sumber buku.

### **BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN**

Berisikan tentang konsep narasi film animasi yang akan dibuat. Konsep yang dibantu dari data yang dikumpulkan dan analisa yang telah dilakukan.

### **BAB V PENUTUP**

Berisikan kesimpulan dan saran mengenai data yang sudah dikumpulkan mengenai fenomena batu akik dengan target audience anak remaja.