

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Transportasi umum adalah salah satu bagian terpenting untuk masyarakat di Indonesia. Transportasi umum dapat membantu aktivitas masyarakat Indonesia, untuk melakukan berbagai pekerjaan. Seperti, pergi kesuatu tempat yang jauh untuk menjalankan pekerjaan, atau sekedar untuk bertemu sanak saudara yang tidak terjangkau dan harus ditempuh dengan menggunakan Transportasi Umum.

Salah satu transportasi umum yang paling banyak tersebar adalah angkutan kota. Seperti yang diatur dalam Peraturan Pemerintah No. 14 tahun 1993 yang mengatur tentang Angkutan Jalan, dijelaskan Angkutan adalah pemindahan orang dan atau barang dari satu tempat ke tempat lain dengan menggunakan kendaraan. Pemerintah Indonesia telah mengeluarkan kebijakan di bidang transport darat yaitu Peraturan UU No. 22 Tahun 2009 tentang Lalu Lintas dan Angkutan Jalan sebagai pengganti UU No. 14 Tahun 1992. Angkutan Kota atau yang lebih akrab disapa dengan Angkot mempunyai ciri yang berbeda. Perbedaan itu muncul dengan melihat warna, nomor, dan tulisan di belakang atau di depan mobil angkot yang menunjukkan rute dan trayek yang dilalui.

Kota Bandung adalah salah satu kota di Jawa Barat yang mempunyai jumlah angkutan kota yang tergolong padat. Bandung, telah tersebar beberapa Universitas Negeri, maupun Universitas Swasta, yang memungkinkan banyak kedatangan mahasiswa pendatang yang bukan berasal dari kota Bandung. Yang menjadi penyebab utama adalah mahasiswa pendatang yang bukan berasal dari kota Bandung tersebut mendapatkan *shock culture* akibat perbedaan budaya, bahasa, dan tingkah laku. Di Bandung, angkutan kota cukup banyak dan mempunyai ciri yang hampir sama, dengan jumlah mencapai 39 trayek dengan rute yang berbeda. Perbedaan inilah yang menjadi tantangan tersendiri bagi mahasiswa pendatang yang bukan berasal dari kota Bandung. Karena, mereka tidak tahu tentang trayek, serta cirinya.

Angkutan kota digunakan oleh seluruh kalangan masyarakat, termasuk mahasiswa. Kebutuhan angkot sangatlah tinggi, terutama di daerah Dayeuhkolot,

Buah Batu yang terdapat sebuah Universitas Sawasta, yaitu Universitas Telkom. Tidak sedikit mahasiswa pendatang yang bukan berasal dari Bandung memilih Universitas Telkom sebagai tempat untuk menuntut ilmu. Universitas Telkom sendiri termasuk ke Bandung bagian Timur, dan mempunyai tujuh fakultas. Dengan berbagai macam daerah asal yang berbeda dari para mahasiswa di tujuh fakultas, memungkinkan pilihan angkutan kota semakin meningkat, karena mahasiswa pendatang merupakan salah satu golongan yang akan menaiki angkutan kota untuk membeli kebutuhan kuliah atau berkunjung ke tempat wisata.

Pada saat ini, fenomena mahasiswa pendatang di Universitas Telkom yang tidak mengetahui tentang trayek angkot, yang memungkinkan mereka untuk pergi ke suatu tempat yang dekat tetapi menjadi jauh dan berhenti di lokasi tempat yang berbeda dari tujuan awal. Serta berbagai faktor menyebabkan mahasiswa pendatang tidak mengetahui informasi tentang trayek angkot. Yakni, perbedaan bahasa, budaya, dan juga tingkah laku. Tidak adanya arahan dari orang asli Bandung, membuat mereka tidak menerima informasi apapun.

Secara garis besar, animasi terbagi menjadi dua yaitu Animasi 3D dan 2D. Animasi 2D telah banyak digunakan. Selain untuk pembuatan film animasi, Animasi 2D terutama Animasi 2D *frame to frame* digunakan sebagai media penyampaian pesan. Animasi 2D *frame to frame* jarang digunakan untuk media penyampaian pesan, sehingga membuat penulis tertarik untuk menggunakannya. Pemilihan animasi sendiri di karenakan animasi dapat diterima di seluruh kalangan masyarakat. Penulis sendiri tertarik untuk memberikan informasi tentang trayek angkot Bandung, beserta perbedaan bahasa, budaya, dan tingkah laku, untuk mahasiswa pendatang di Universitas Telkom. Dengan pembuatan animasi pendek yang terdapat dua seri di dalamnya mengenai trayek angkot di Bandung ini, dengan target mahasiswa pendatang, diharapkan mampu mengajak mereka untuk mengunduh aplikasi rute angkot Bandung, karena dapat berguna bagi mahasiswa pendatang untuk mengetahui informasi tentang trayek angkot Bandung. Serta menaiki angkot sebagai kendaraan utama ketika berpergian.

Pembuatan animasi 2D sendiri, memiliki berbagai macam proses yang harus dilalui. Secara garis besar, terdapat proses pra produksi, produksi, dan paska produksi. Salah satunya adalah pembuatan konsep cerita pada pra produksi.

Dalam pembuatan media animasi pendek 2D mengenai trayek angkot Bandung ini, pembuatan konsep cerita berguna sebagai pedoman. Perancangan cerita yang menarik, agar mahasiswa pendatang tertarik untuk mengunduh aplikasi rute angkot di Bandung sangat dibutuhkan. Konsep cerita, mencakup konsep awal yakni unsur intrinsik dan ekstrinsik dalam cerita. Konsep cerita nantinya akan menghasilkan naskah dan *storyboard*. Pembuatan *storyboard* merupakan kegiatan untuk memvisualisasikan naskah cerita yang telah dibuat. *Storyboard* diciptakan untuk melihat visual pertama untuk lanjut ketahap selanjutnya. *Storyboard* merupakan patokan untuk pengambilan *angle* dan pergerakan karakter dan *background*. Animasi pendek tentang angkot ini membutuhkan pembentukan naskah dan *storyboard* agar pembuatan animasi dapat berjalan dengan lancar. Penulis berharap, dengan diciptakannya naskah dan *storyboard* sebagai hasil dari konsep cerita dapat bermanfaat serta berguna untuk memperlancar proses pembuatan animasi pendek mengenai trayek angkot di Bandung untuk mahasiswa pendatang Universitas Telkom yang berjudul ‘Mari Ngangkot’.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Adapun identifikasi masalah yang didapat adalah:

1. Mahasiswa pendatang di Universitas Telkom yang tidak mengetahui trayek angkutan kota di Bandung.
2. Kurangnya informasi yang diterima oleh mahasiswa pendatang di Universitas Telkom tentang trayek angkot
3. Mahasiswa pendatang yang masih terbawa tingkah laku dan bahasa asal daerah mereka.
4. Perancangan cerita yang dapat membuat mahasiswa pendatang tertarik untuk mengunduh aplikasi rute angkot di Bandung.

## **1.3 Batasan Masalah**

### **1.3.1 Apa**

Perancangan ini berfokus kepada perancangan naskah dan *storyboard* untuk animasi pendek 2D yang berjudul ‘Mari Ngangkot’ yang terdapat dua seri

didalamnya. Mengenai trayek angkot di Bandung untuk mahasiswa pendatang Universitas Telkom.

### **1.3.2 Bagaimana**

Perancangan ini menitikberatkan pada pembuatan naskah, dan perancangan *storyboard*, dalam Animasi Pendek ‘Mari Ngangkot’, agar mahasiswa pendatang tertarik untuk mengunduh aplikasi rute angkot di Bandung.

### **1.3.3 Siapa**

Perancangan animasi, khususnya pada perancangan *storyboard* ini ditujukan untuk mahasiswa dari tujuh fakultas di Universitas Telkom yang berumur 18 sampai dengan 25 tahun.

### **1.3.4 Tempat**

Tempat yang dijadikan objek penelitian adalah Kota Bandung, tepatnya, daerah yang sering dilewati oleh mahasiswa pendatang Universitas Telkom.

### **1.3.5 Waktu**

Perancangan *storyboard* dilakukan dengan mempertimbangkan keterbatasan waktu yang dibutuhkan untuk penyelesaian proses animasi.

## **1.4 Rumusan Masalah**

Rumusan masalah pada perancangan ini adalah:

1. Bagaimana merancang naskah dan *storyboard* untuk Animasi Pendek 2D ‘Mari Ngangkot’ yang dapat membuat mahasiswa pendatang khususnya Universitas Telkom tertarik untuk mengunduh aplikasi rute angkot Bandung?

## **1.5 Tujuan Perancangan**

Tujuan perancangan ini adalah:

1. Mengetahui hal-hal yang perlu di perhatikan untuk pembentukan cerita untuk animasi pendek tentang trayek angkot di Bandung agar mahasiswa pendatang Universitas Telkom tertarik untuk mengunduh aplikasi rute angkot Bandung.
2. Membuat visualisasi dari cerita dalam *storyboard* untuk animasi pendek yang menggambarkan tentang hal apa saja yang terjadi jika mengunduh dan tidak mengunduh aplikasi rute angkot Bandung.

## **1.6 Manfaat Perancangan**

Manfaat perancangan ini adalah:

1. Dapat mengaplikasikan ilmu yang telah penulis pelajari selama perkuliahan. Dan juga menambah pengetahuan dari teori-teori yang akan di aplikasikan pada perancangan animasi pendek khususnya *storyboard*.
2. Bagi mahasiswa Desain Komunikasi Visual, diharapkan penulisan laporan ini dapat dijadikan referensi untuk perancangan dalam pra-produksi pembuatan animasi.
3. Perancangan ini diharapkan dapat digunakan sebagai salah satu upaya untuk mengajak mahasiswa pendatang agar tertarik mengunduh aplikasi rute angkot Bandung, dan menggunakan angkot sebagai kendaraan utama dalam berpergian.

## **1.7 Metode Perancangan**

### **1.7.1 Metode Pengumpulan Data**

Metode dalam pengumpulan data yang dilakukan dalam perancangan ini adalah:

#### **1. Observasi**

Menurut Herdiansyah (2015: 129), “Dari definisi Matthews and Ross dinyatakan bahwa observasi merupakan metode pengumpulan data melalui indra manusia.” Dan menurut Ratna (2010: 219), “Observasi yang digunakan adalah pengamatan bebas. Dalam pengamatan bebas peneliti berfungsi semata-mata sebagai pengamat.” Observasi dilakukan dengan melihat langsung objek penelitian berupa angkutan kota yang ada di beberapa trayek di kota Bandung.

#### **2. Wawancara**

Hardiansyah mengutip definisi Gorden (2015: 29), “Gorden (1992) mendefinisikan wawancara merupakan percakapan antara dua orang di mana salah satunya bertujuan untuk menggali dan mendapatkan informasi untuk suatu tujuan tertentu.” Sedangkan menurut Ratna (2010: 230), “Wawancara yang dilakukan adalah wawancara terstruktur yang ditujukan kepada badan yang terkait. Wawancara terstruktur juga sering disebut wawancara baku,

terarah, terpinpin, didalamnya susunan pertanyaan sudah ditentukan sebelumnya.”

### 3. Kuisisioner

Ratna (2010: 238-239) meyimpulkan bahwa:

Teknik kuisisioner (angket) adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan secara tertulis. Teknik ini merupakan teknik yang sangat umum dilakukan dengan metode kuantitatif. Sumber pertama disebut informan dan sumber ke dua di sebut responden. Bentuk pertanyaan yang dipakai ialah pertanyaan tertutup dengan memberikan kata kunci tertentu, atau memberikan sejumlah jawaban sehingga responden tinggak memilih salah satu jawaban yang dianggap paling tepat.

### 4. Dokumen

Ratna (2010: 235) menuturkan bahwa, Ciri khas dokumen adalah menunjuk pada masa lampau, dengan fungsi utama sebagai catatan atau bukti suatu peristiwa, aktivitas, dan kejadian tertentu.

### 5. Studi Pustaka

Studi pustaka adalah teknik pengumpulan data dengan cara mengumpulkan data dan informasi melalui buku dan literatur. Ratna menyatakan bahwa teknik ini dinamakan teknik baca. Ratna (2010: 245) menjelaskan bahwa, “Membaca dalam karya ilmiah dilakukan dengan cara memberikan perhatian yang benar-benar terfokus pada objek.”

### 1.7.2 Metode Analisis Data

#### 1. Metode Kualitatif

Ratna (2010: 309) mengutip miles dan huberman yang menyatakan bahwa, “Data penelitian kualitatif pada dasarnya merupakan kata-kata yang dikumpulkan melalui berbagai cara, seperti: wawancara, observasi, dokumen, rekaman, dan dengan sendirinya berbagai catatan tertulis, yang secara keseluruhan disebut sebagai teks yang di perluas (Miles dan Huberman, 1992: 15-16).”

### 1.8 Sistematika Perancangan

Dalam perancangan ini, penulis berfokus pada proses Pra-Produksi yaitu pembuatan naskah dan *storyboard*. Sebelum naskah dan *storyboard* dibuat, konsep cerita dibuat terlebih dahulu.

#### 1. Konsep Cerita

Konsep sebagai tuangan ide – ide yang ditampilkan dengan tulisan, gambar, atau dengan video (Ruslan, 2016: 90).

Konsep cerita bersifat tidak terbatas dan muncul dalam bentuk ide-ide yang terkoordinasi dari imajinasi-imajinasi si pembuat cerita (penulis) (Dhimas, 2013: 1).

#### 2. *Story Line*

*Story Line* dalam animasi biasanya ditampilkan dengan segmen-segmen tertentu dan dengan memakai penjelasan-penjelasan, sehingga sang ilustrator (penggambar cerita) dapat memahami seperti apa nantinya alur tersebut dapat digambarkan (Ruslan, 2016: 94). Dengan kata lain, *story line* merupakan gagasan besar dari alur cerita yang akan digambarkan.

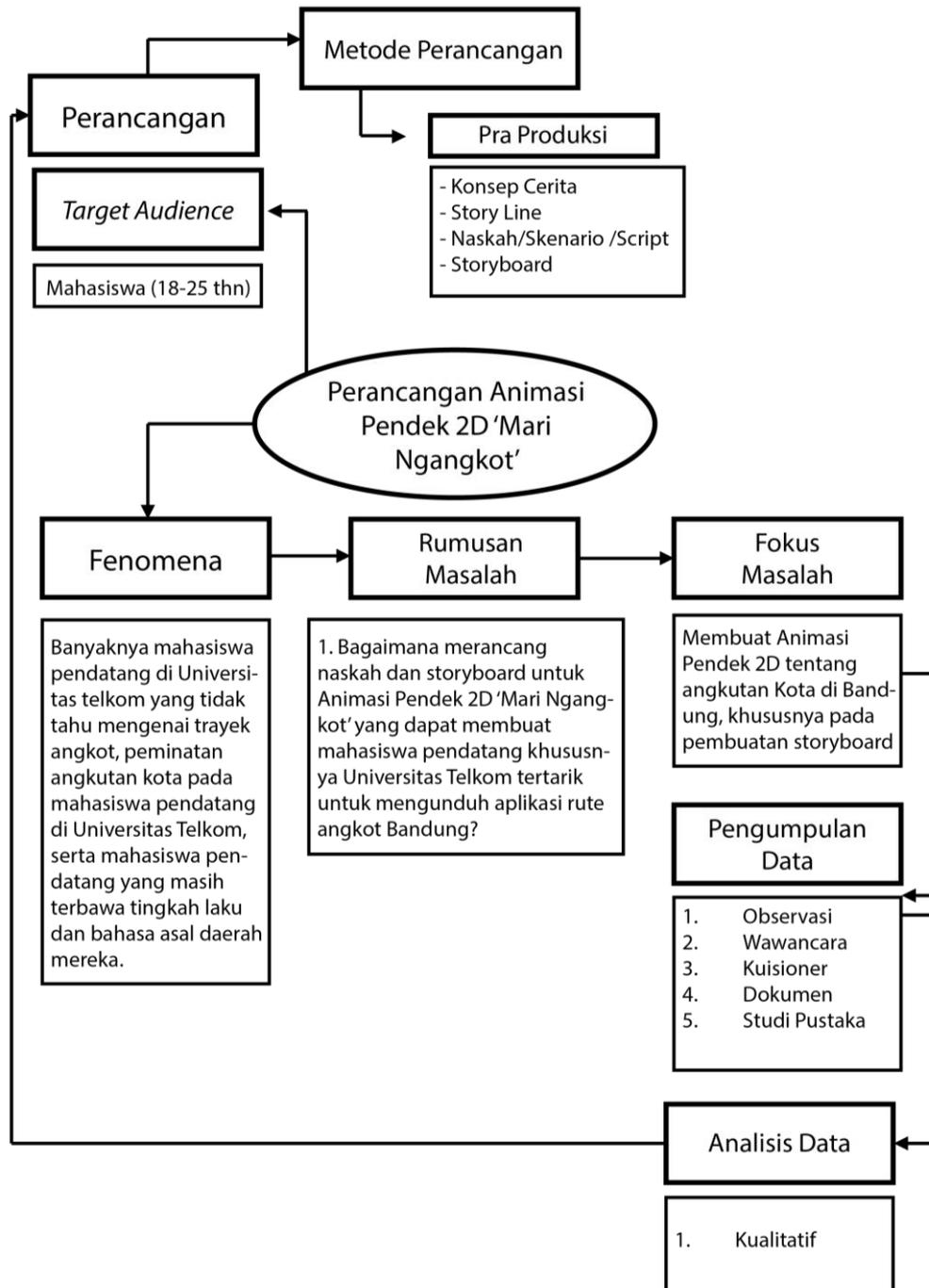
#### 3. Naskah/Skenario/*Script*

Merupakan gambaran yang dibuat lebih detail, yang memuat keterangan mengenai *setting*, baik *setting* waktu maupun tempat (*background*), karakter yang berperan, deskripsi kejadian, dialog, POV (*Point of View*), *timing*, keterangan *action* (pengambilan sudut kamera), dan juga penggunaan efek, baik efek visual (kamera) maupun suara (Dhimas, 2013: 89).

#### 4. Storyboard

*Storyboard* merupakan penuangan gambaran terhadap cerita sebagai dasar visual yang akan menjadi basis animasi. Hampir keseluruhannya, *storyboard* ini dibuat setelah melalui proses-proses sebelumnya seperti sketsa dan alur cerita yang sudah didapat. Secara garis besar, proses ini menampilkan gambaran cerita dari sebuah teks menjadi visual dengan tampilan-tampilan pandangan seperti pengambilan sudut pandang tampilan (Ruslan 2016: 100).

## 1.9 Kerangka Perancangan



**Gambar 1.1** Kerangka Perancangan  
**Sumber:** Dokumen Penulis 2017

## 1.10 Pembabakan

Pembabakan didalam penulisan penelitian ini terbagi menjadi 5 Bab yaitu:

### **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini penulis menjelaskan mengenai latar beakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan perancangan, manfaat perancangan, metodologi perancangan, dan matode analisis data, sistematika perancangan, dan kerangka perancangan.

### **BAB II DASAR PEMIKIRAN**

Bab ini membahas tentang teori apa saja yang digunakan, yang berhubungan dengan perancangan naskah dan *storyboard*.

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

Bab ini membahas tentang data yang telah dikumpulkan. Seperti data objek, data karya sejenis, serta data observasi. Yang setelah itu dianalisis untuk kemudian digunakan sebagai acuan perancangan.

### **BAB VI KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN**

Bab ini membahas perancangan naskah dan *storyboard* untuk animasi pendek 2D ‘Mari Ngangkot’. Yang mana akan dijabarkan tahap-tahapan yang telah dilakukan.

### **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab ini berisikan kesimpulan dan saran dari perancangan naskah dan *storyboard* yang telah dilakukan.