

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Transportasi umum sangatlah penting bagi kehidupan masyarakat. Di Indonesia transportasi umum seperti angkutan kota atau sering di singkat sebagai Angkot memiliki populasi yang tinggi. Pada peraturan pemerintah No. 41 tahun 1993 mengenai Angkutan Jalan dijelaskan angkutan adalah pemindahan orang dan atau barang dari satu tempat ke tempat lain dengan menggunakan kendaraan. Angkutan kota adalah sarana untuk memindahkan orang dari suatu tempat ke tempat lain. Tujuannya membantu orang atau kelompok orang menjangkau berbagai tempat yang dikehendaki. Kota Bandung adalah salah satu kota di Jawa Barat yang mempunyai angkutan kota dengan populasi yang tergolong padat. Mereka terbagi berdasarkan tujuan atau rute angkutan kota masing-masing. Di setiap angkutan kota yang beroperasi di Indonesia, pembeda yang terdapat pada setiap angkutan kota dapat dibedakan dengan warna mobil, nomer mobil, dan tulisan pada bagian belakang mobil yang menunjukkan rute awal dan rute akhir angkutan kota tersebut.

Angkutan kota digunakan oleh semua golongan masyarakat, termasuk mahasiswa. Kebutuhan akan transportasi umum seperti angkutan kota atau angkot sangatlah tinggi. Begitu juga yang terjadi di sebuah universitas di Bandung yang terletak di Dayeuhkolot, Bandung Timur, yaitu Universitas Telkom. Mahasiswa Universitas Telkom tidak hanya memiliki mahasiswa dari Bandung saja, tetapi para mahasiswa pendatang dari berbagai daerah di Indonesia pun ikut menuntut ilmu di Universitas Telkom. Mereka juga adalah salah satu golongan yang memiliki ketergantungan akan angkutan kota bila mana mereka ingin pergi ke satu tempat untuk membeli kebutuhan perkuliahan atau berkunjung ke tempat wisata di Bandung. Saat ini, tujuan yang paling diminati oleh mahasiswa dari 7 fakultas Universitas Telkom adalah wilayah Bandung Tengah, Utara, Barat, dan Timur, tempat sekitar Universitas Telkom itu sendiri. Tetapi tidaklah sedikit mahasiswa pendatang yang tidak

mengetahui trayek angkutan kota di Bandung dan justru salah mengambil rute sehingga tiba di lokasi dengan kurung waktu yang lebih lama dari seharusnya. Kurangnya informasi trayek angkutan kota di Bandung bagi mahasiswa pendatang menjadi salah satu faktor yang menyebabkan salah pengambilan rute dalam berpergian menggunakan angkutan umum. Tidak adanya pihak yang memberi arahan mengenai trayek angkutan kota yang ada di Bandung mungkin terlihat sebagai sebuah masalah yang sepele, tetapi hal itu dapat menurunkan tingkat kenginginan pengguna angkutan umum dalam pemakaian jasa angkutan umum itu sendiri.

Di dalam Animasi terdapat *enviromtment*, yaitu penciptaan awal konsep dari latar tempat pada sebuah animasi. *Enviromtment* adalah satu aspek yang sangat penting dalam terbentuknya sebuah animasi. *Background* dalam sebuah animasi menggambarkan suasana yang dapat memberikan kesan interaksi karakter dengan lingkungan sekitarnya, selain itu, “*When audiences watch a film, approximately 95 percent of what they see in each scene is the background environment*” (White, 2006 :41). *Background* menjadi salah satu faktor penting dalam menentukan bagus tidaknya dari sebuah animasi , “*If the backgrounds appear bad or cheap, the film will appear bad and cheap, regardless of the animation quality.*” (White, 2006 :200). Dalam penciptaan *background* harus mencocokkan dengan *design character*, “*incompatible styles between the character and background approaches are distracting at best, or extremely sloppy and unprofessional at worst.* (White, 2006 :39), animasi akan terlihat baik apabila pendekatan dalam *design character* dan *bacekground* cocok, sehingga dua aspek tersebut dapat berjalan selaras dan terlihat baik. *Background* juga diharapkan dapat menghidupkan suasana serta penciptaan semua aspek secara menyeluruh, Penciptaan *background* persis dengan penciptaan *design character* yang merupakan bagian dari pra – produksi harus mengikuti arahan dari naskah serta pembabakan yang telah dibuat sebelumnya dalam ide cerita. Hal penting dalam pembuatan *environment* adalah penentuan mood suasana agar pesan yang ingin disampaikan kepada penonton pun dapat tersampaikan dengan baik.

Perancangan *environment* pada animasi 2D Mari Ngangkot ini dirancang agar penonton tertarik menonton animasi pendek ini.

Di Indonesia penciptaan *Environment* masih dianggap kurang penting, sangatlah sulit menemukan buku para ahli yang menjelaskan tentang penciptaan dan definisi *Environment* itu sendiri. kurangnya para ahli di bagian penciptaan *Environment* tersebut sehingga pengerjaan *environment* terlihat setengah-setengah (skripsi Patria, 2015 :2). Perkembangan *Environment* pada saat ini sangatlah menonjol, style penggambaran *background* dalam sebuah animasi juga telah terlihat kehebatannya. Salah satu film animasi yang sedang memikat masyarakat Indonesia adalah animasi Jepang, contohnya adalah Kimi No Nawa. Penggambaran *background* dalam film animasi tersebut telah meluluhkan hati penonton dengan visual *background* yang indah dan tampak hidup. Perspektif yang digunakan, perpaduan warna, dan kesan mood yang di tampilkan membuat film animasi tersebut telah memanjakan mata penonton sehingga film animasi tersebut menjadi perbincangan hangat di kalangan masyarakat Indonesia.

1.2 Identifikasi Masalah

Adapun Identifikasi masalah yang didapat adalah:

1. Mahasiswa pendatang di Universitas Telkom yang tidak mengetahui trayek angkot di Bandung.
2. Kurangnya informasi yang menjadikan Mahasiswa Pendatang Universitas Telkom tidak mengetahui trayek angkot di Bandung.
3. Pentingnya pembentukan *environment* yang cocok dengan karakter dan mempertimbangkan mood suasana yang akan memberi kesan dalam animasi.

1.3 Batasan Masalah

Untuk memperjelas dan membatasi permasalahan, maka ruang lingkup perancangan ini adalah sebagai berikut:

1.3.1 Apa

Perancangan ini berfokus kepada penciptaan *Environment* dan penggambaran *Background* untuk animasi 2D *Mari Ngangkot*.

1.3.2 Bagaimana

Perancangan ini menitikberatkan pada pembuatan *environment* yang menggunakan potret tempat dunia nyata agar penonton dapat mengidentifikasi tempat tersebut.

1.3.3 Siapa

Perancangan ini ditujukan untuk mahasiswa pendatang yang tidak mengetahui angkot di Kota Bandung.

1.3.4 Tempat

Tempat yang dijadikan objek penelitian adalah Kota Bandung, tepatnya daerah yang dilewati oleh angkot Kalapa-Buah Batu.

1.3.5 Waktu

Proses pengumpulan data di mulai tahun 2016 hingga tahun 2017, dengan cara melakukan observasi dan wawancara dengan Dinas Perhubungan Kota Bandung dan Mahasiswa pendatang di Universitas Telkom.

1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada analisis ini adalah :

1. Bagaimana perancangan *environment* dan hasil *background* dalam animasi pendek 2D ‘*Mari Ngangkot*’?

1.5 Tujuan Perancangan

Adapun tujuan dari perancangan ini yaitu :

1. Merancang *environment* untuk digunakan dalam animasi pendek 2D ‘*Mari Ngangkot*’.
2. Menghasilkan *background* dengan style semi-realis untuk animasi pendek 2D ‘*Mari Ngangkot*’.

1.6 Manfaat Perancangan

1.6.1 Bagi perancang

1. Dapat merancang dan menciptakan *background* yang sesuai dengan cerita dan karakter.
2. Menambah wawasan dan kepekaan penulis terhadap pembuatan *environment* dalam pembuatan animasi 2D.
3. Sebagai pondasi awal perancangan tugas akhir.

1.6.2. Bagi penelitian selanjutnya

1. Sebagai pedoman dalam perancangan dan penggambaran *background* untuk sebuah animasi 2D.

1.6.3. Bagi masyarakat

1. Memberikan wawasan tentang pembuatan *background* dalam animasi 2D.

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 dan tempat transportasi umum itu beroperasi di kota Bandung.

2. Kuisisioner

Ratna (2010: 238-239) menyimpulkan 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 tidak memilih salah satu jawaban yang dianggap paling tepat.

3. 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, terpimpin, didalamnya susunan pertanyaan sudah ditentukan sebelumnya.”

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).”

1.7.3 Sistematika Perancangan

Metode perancangan yang digunakan penulis memiliki dua tahap pembuatan, yaitu:

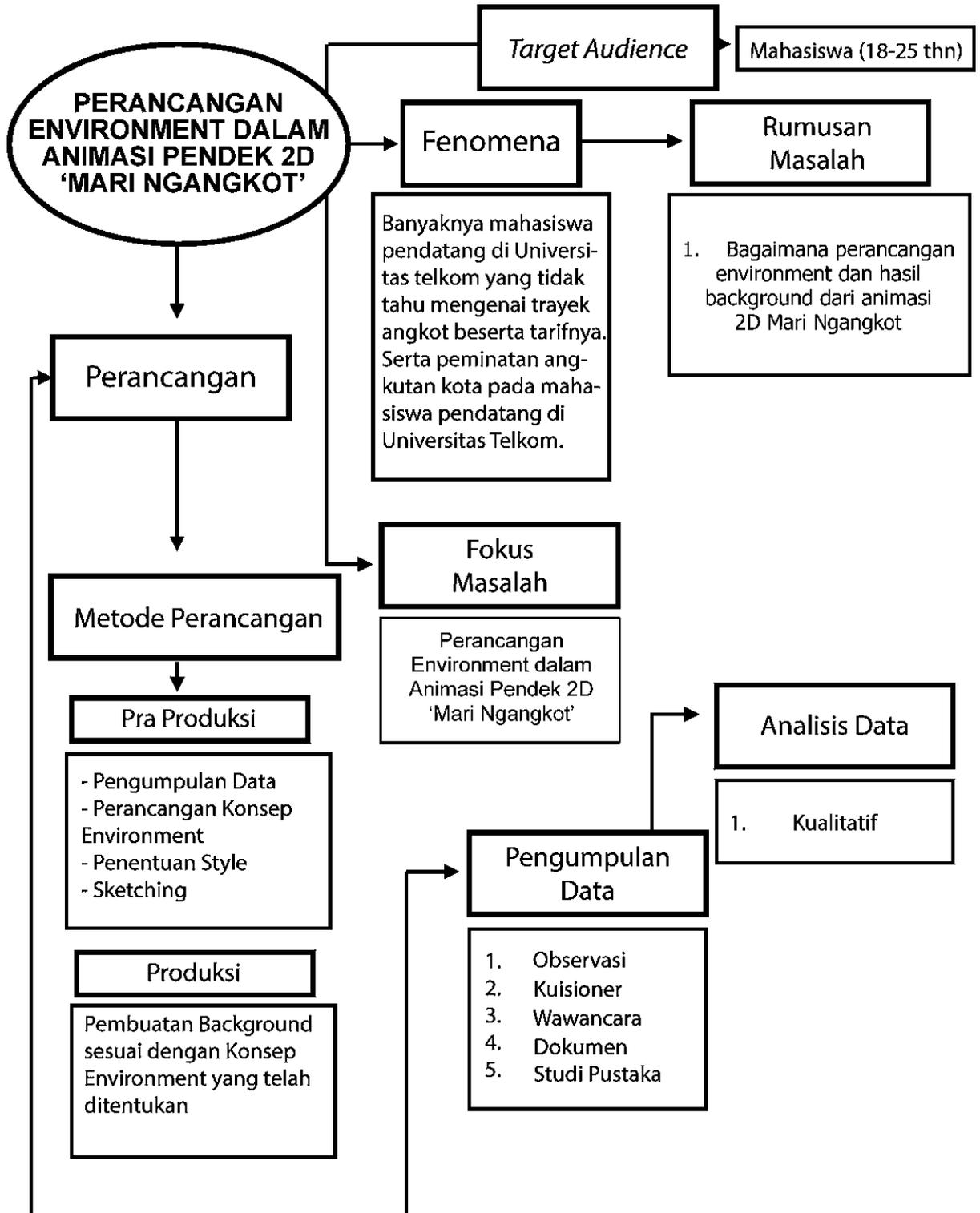
1. Pra-Produksi

Pra-produksi adalah persiapan pada tahap awal. Pada tahap ini dilakukan perancangan awal *enviromtent*. Sesuai dengan fokus perancangan penulis yaitu latar belakang atau *background*. Tahap pra-produksi ini meliputi pencarian data hingga rancangan dan penggunaan *style* penggambaran yang nantinya akan dibuat. Dari pengumpulan data, perancangan awal hingga *sketching* terdapat pada tahap ini. Perancangan didasari oleh data yang sudah dikumpulkan penulis, seperti dokumen, foto, dan hasil survey.

2. Produksi

Produksi adalah proses pembuatan dari rancangan yang telah dibuat pada tahap pra-produksi. Pada tahap ini, mulai dilakukan pengerjaan *background* sesuai *style* dan tata letak yang telah dipertimbangkan di tahap pra-produksi.

1.8 Kerangka Perancangan



Bagan 1.1 Kerangka Perancangan
Sumber: Pribadi

1.9 Pembabakan

Pembabakan penulisan penelitian ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

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

BAB II DASAR PEMIKIRAN

Bab ini membahas tentang teori yang digunakan pada perancangan ini yaitu, teori *environment*, teori *layout*, teori warna, teori *background*. Terdapat juga teori ilustrasi sebagai teori pendukung.

BAB III DATA DAN ANALISIS DATA

Bab ini membahas data yang telah dikumpulkan yaitu data angkot, lingkungan objek, dan data karya sejenis. Analisis data dengan menggunakan dasar pemikiran yaitu teori *environment*.

BAB VI KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Bab ini membahas konsep dan perancangan konsep *environment* dan *background* untuk animasi 2D Mari Ngangkot.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisikan kesimpulan dan saran dari penelitian.