

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kabupaten Bandung memiliki beberapa tempat peninggalan Belanda yang bersejarah. Beberapa tempat peninggalan Belanda menyimpan peristiwa penting sehingga bangunannya masih dijaga bahkan digunakan hingga sekarang. Tetapi, ada juga tempat bersejarah yang sudah tidak bisa digunakan sehingga keberadaannya tidak diketahui oleh banyak orang. Salah satunya adalah sebuah situs sejarah di kawasan Bandung Selatan yang dikenal dengan nama Radio Malabar.

Sisa-sisa bangunan Stasiun Radio Malabar, saat ini berada di Kawasan Wana Wisata Gunung Puntang, Kabupaten Bandung Selatan. Tempat tersebut adalah hutan buatan untuk wisata yang dikelola oleh Perum Perhutani KPH Bandung Selatan. Kawasan

Dalam perancangan ini, *background* dibuat untuk sebuah film animasi pendek 2D mengenai Radio Malabar. Untuk penggambaran *background*, referensi utama adalah lokasi sisa-sisa bangunan Radio Malabar berada, yaitu Wana Wisata Gunung Puntang. Sebagai sebuah hutan wisata, tentu suasana Wana Wisata Gunung Puntang berbeda dengan hutan alami. Keadaan tempat dan suasana di kawasan tersebut, perlu diketahui untuk mendukung perancangan *background*.

Pada sebuah animasi, *background* menjadi salah satu elemen penting selain karakter dan cerita. *Background* pada animasi adalah penggambaran lingkungan dimana karakter hidup, beraksi, dan berinteraksi dengan elemen lain (Fowler, 2002:144). Melalui *background*, banyak informasi dari cerita yang dapat disampaikan. Unsur-unsur dalam *background* seperti set lokasi, properti, warna, pencahayaan, semuanya berperan dalam menyampaikan informasi-informasi yang mendukung cerita seperti lokasi, waktu, atmosfer, *mood*, bahkan kepribadian karakter (Sullivan, 2013:140). Karena itu, selain dapat menggambarkan lingkungan dalam film animasi, *background* yang baik adalah *background* yang dapat menyampaikan *mood* yang tepat, dan dapat mendukung cerita dalam animasi.

Perancangan *background* untuk film animasi Radio Malabar ini perlu memperhatikan latar tempat dan suasana yang sesuai dengan cerita agar dapat melengkapi film animasi Radio Malabar. Diharapkan hal tersebut dapat membuat film animasi pendek 2D ini diterima oleh target *audience* utama yaitu anak remaja usia 12-14 tahun di Kota Bandung.

1.2 Permasalahan

a. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah dari latar belakang di atas adalah :

1. Perlu adanya perancangan *background* untuk animasi mengenai Radio Malabar.
2. Perlu diketahui lingkungan dan suasana di Wana Wisata Gunung Puntang sebagai referensi utama perancangan *background*.
3. Perlu adanya perancangan *background* yang memperhatikan latar tempat dan suasana sehingga dapat mendukung cerita.

b. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan ruang lingkup di atas, rumusan masalah untuk perancangan ini adalah :

1. Bagaimana menggambarkan lingkungan Wana Wisata Gunung Puntang?
2. Bagaimana merancang *background* untuk kebutuhan film animasi pendek 2D “Radio Malabar” yang sesuai dengan latar tempat dan suasana dalam cerita?

1.3 Ruang Lingkup

Untuk membatasi dan memperjelas masalah dalam pengkaryaan tugas akhir ini, perancang menentukan ruang lingkup sebagai berikut.

a. Apa

Permasalahan yang terjadi adalah diperlukannya perancangan *background* untuk film animasi pendek 2D “Radio Malabar”.

b. Siapa

Target *audience* yang menjadi target penelitian adalah remaja usia 12–14 tahun.

c. Bagaimana

Perancang membuat perancangan *background* Stasiun Radio Malabar yang akan diaplikasikan pada film animasi pendek 2D.

d. Tempat

Lokasi pembuatan : Telkom University dan Kota Cimahi

Lingkup animasi : Nasional

e. Waktu

Waktu pembuatan perancangan yang dilakukan perancang adalah Agustus 2017- 2018.

Waktu ditayangkan : -

1.4 Tujuan dan Manfaat Perancangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan dalam perancangan animasi ini adalah :

1. Untuk mengetahui bagaimana menggambarkan lingkungan Wana Wisata Gunung Puntang.
2. Untuk mengetahui bagaimana merancang *background* untuk kebutuhan film animasi pendek 2D “Radio Malabar” yang sesuai dengan latar tempat dan suasana dalam cerita.

Manfaat dibuatnya perancangan *background* pada film animasi pendek 2D yang mengangkat sejarah Stasiun Radio Malabar adalah sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, teori yang digunakan dalam perancangan ini dapat menjadi landasan atau referensi untuk perancangan *background* sebuah film animasi pendek 2D.

2. Manfaat Praktis

Menambah pengetahuan perancang mengenai perancangan *background* dalam film animasi pendek 2D yang bertujuan mengenalkan suatu tempat bersejarah kepada remaja. Masyarakat khususnya remaja dapat mengenal situs sejarah Radio Malabar melalui *background* film animasi pendek 2D.

1.5 Metode Perancangan

Metode perancangan yang digunakan perancang untuk membuat pengkaryaan adalah metode kualitatif.

a. Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan cara berikut.

1. Observasi

Perancang melakukan pengumpulan data dengan mengamati langsung Wana Wisata Gunung Puntang, sebagai objek penelitian yang ada di lapangan, lalu menyimpan data observasi melalui foto. Perancang datang ke tempat observasi di musim yang berbeda-beda. Dalam perancangan ini, observasi sangat penting untuk mengetahui lingkungan seperti apa yang akan digambarkan dalam *background*.

2. Wawancara

Perancang melakukan wawancara tidak terstruktur dengan narasumber untuk memperoleh informasi. Dalam perancangan ini, wawancara dilakukan kepada khalayak sasaran.

3. Studi Literatur

Perancang melakukan pengumpulan data melalui buku teori. Dalam perancangan ini, studi literatur digunakan untuk menemukan teori-teori yang berguna dalam perancangan *background*.

b. Metode Analisis Data

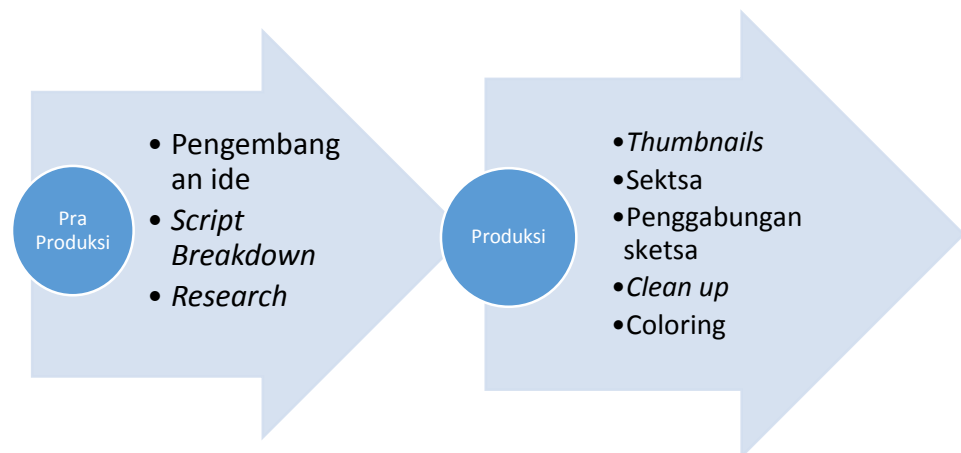
Data yang sudah dikumpulkan kemudian dianalisis untuk menemukan hasil dari penelitian. Metode analisis data yang digunakan perancang adalah sebagai berikut.

1. Deskriptif Analitik

Dikemukakan oleh Kutha Ratna (2010:337), dalam analisis deskriptif analitik, berbagai hasil pengumpulan data primer dapat dideskripsikan ke dalam kalimat, kemudian kalimat tersebut dianalisis sesuai dengan tujuan penelitian untuk menghasilkan kesimpulan.

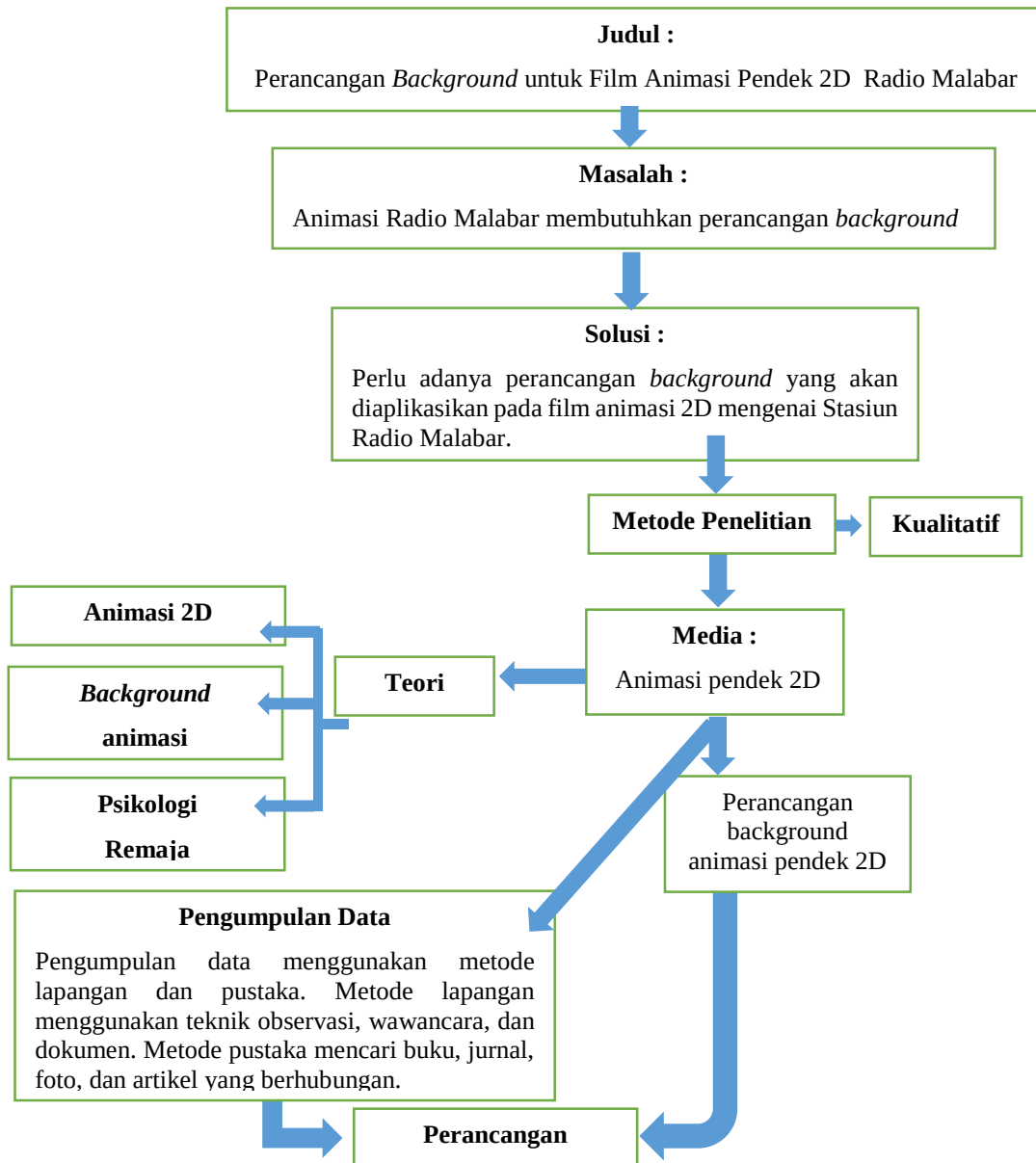
c. Metode Perancangan

Metode perancangan ini adalah tahap-tahap yang digunakan perancang ketika melakukan perancangan *background*. Berikut adalah bagan metode perancangan.



Gambar 1.1. Metode Perancangan

1.6 Kerangka Perancangan



Gambar 1.2. Kerangka Perancangan

1.7 Pembabakan

Pembabakan dalam tugas akhir dibagi menjadi 5 (lima) bab yaitu sebagai berikut :

Bab I Pendahuluan

Menjelaskan latar belakang perancangan, identifikasi masalah, ruang lingkup, rumusan masalah, tujuan perancangan, manfaat perancangan, metodologi perancangan, dan pembabakan.

Bab II Dasar Pemikiran

Menjelaskan teori utama maupun teori pendukung yang dijadikan landasan pemikiran dalam pembuatan perancangan.

Bab III Data dan Analisis

Berisi tentang data–data penelitian yang kemudian dianalisis sehingga menghasilkan konsep perancangan.

Bab IV Konsep dan Hasil Perancangan

Berisi tentang konsep yang digunakan dalam perancangan dan hasil akhir perancangan.

Bab V Penutup

Bab ini berisi kesimpulan dan saran.