

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Sejarah merupakan peninggalan atau peristiwa-peristiwa yang telah terjadi di masa lampau, seperti peristiwa perjuangan. Dengan adanya sejarah manusia dapat mempelajari peristiwa yang telah terjadi mulai dari pengalaman baik dan buruk sehingga sejarah tersebut bisa menjadi pembelajaran hidup manusia di masa depan. Di Indonesia sendiri banyak sejarah perjuangan yang telah diraih bangsa Indonesia, mulai dari belum terbentuknya negara hingga Indonesia meraih kemerdekaannya. Banyak sejarah yang kita ukir dari setiap pulau, dan banyak juga sumber sejarah berbentuk lisan, tulisan, maupun benda yang menjadikan bukti kuat bahwa sejarah itu memang pernah terjadi. Oleh sebab itu, pelajaran sejarah merupakan pelajaran yang wajib ada didalam kurikulum pembelajaran untuk para pelajar di Indonesia karena pelajaran sejarah lah mereka bisa menumbuhkan pemahaman terhadap terbentuknya bangsa Indonesia melalui sejarah yang panjang, memberikan apresiasi dan penghargaan terhadap para pahlawan, serta menumbuhkan kesadaran didalam diri pelajar bahwa mereka merupakan sebagian dari bangsa Indonesia yang memiliki rasa bangga dan cinta tanah air, agar melahirkan rasa empati dan toleran yang dapat di aplikasikan dalam berbagai bidang kehidupan di masyarakat.

Kota Bandung sendiri merupakan kota metropolitan terbesar di provinsi Jawa Barat, kota ini pun banyak mencatat banyak sejarah. Bandung pernah mempunyai sejarah kelam pada tanggal 23 maret 1946 yang membuat 200.000 penduduk bandung harus merelakan rumah mereka dibakar, dan meninggalkan kota Bandung selatan menuju pegunungan didaerah selatan bandung. Pada tanggal 12 Oktober 1945, pasukan inggris yang dipimpin Brigade MacDonald tiba di Bandung. Ketegangan di antara kedua belah pihak pun begitu tegang, ditambah lagi orang-orang Belanda yang baru saja dibebaskan dari kamp tawanan mulai melakukan tindakan yang mengganggu. Akibatnya, bentrokan bersenjata pun mulai pecah antara Inggris dan TKR. Pada tanggal 21 November 1945, TKR dan badan-badan perjuangan melakukan serangan terhadap Inggris pada malam itu di bagian utara yang dijadikan markas tentara Inggris yaitu Hotel Homann dan Hotel Preanger. Pada tanggal 25 November 1945, MacDonald menyampaikan ultimatum bahwa bandung dibagi menjadi 2 sektor, yaitu Bandung selatan dan utara dan penduduk bandung diharuskan mengkosongkan Bandung utara. Suasana pun menjadi semakin panik dan mencekam. Pada tanggal 23 Maret 1946, Tentara Republik Indonesia (TRI) melakukan operasi "bumihangus" karena ketidakrelaan para pejuang Republik Indonesia memberikan kota. Kolonel Abdoel Haris selaku Komandan Divisi III TRI mengumumkan hasil musyawarah kepada rakyat Republik Indonesia dan memerintahkan evakuasi masyarakat Bandung. Malam itu juga, rombongan masyarakat Bandung meninggalkan kota tercintanya dan

pembakaran rumah rumah mereka pun berlangsung. Bandung sengaja dibakar oleh TRI dan rakyat Bandung dengan maksud agar Bandung tidak dijadikan markas untuk tentara sekutu. Peristiwa itu pun dikenang sebagai peristiwa besar atas pengorbanan yang pejuang berikan.

Secara garis besar animasi dibagi menjadi 2 jenis, yaitu Animasi 2D dan 3D. Animasi 2D sendiri merupakan kumpulan gambar yang saling bergerak didalam suatu waktu sehingga seolah olah gambar tersebut bergerak. Banyak animasi animasi 2D yang penulis tonton dan sukses dalam penyampaian pesannya begitu dramatik sehingga penonton seolah olah merasakan suasana dan juga masuk kedalam sebuah cerita tersebut. Dengan alasan itu, penulis sendiri tertarik untuk menyampaikan sebuah pesan yang membahas tentang sejarah Bandung Lautan Api kepada para Pelajar di Kota Bandung, dengan tujuan sebagai media pembelajaran secara *visual* kepada Pelajar dan membuat suasana baru untuk mereka belajar tentang sejarah agar tidak monoton mempelajari sejarah dengan teori saja dan juga menunjukkan makna perjuangan sejarah Bandung Lautan Api agar tumbuh rasa nasionalisme para penontonya.

Dalam pembuatan animasi 2D, banyak tahapan tahapan yang harus dilalui mulai dari pra produksi, produksi, dan paska produksi. Salah satunya adalah pembuatan storyboard dalam tahap pra produksi. Hal pertama yang harus dilakukan *director* adalah menentukan konsep cerita yang akan dibuat, Konsep cerita sendiri merupakan ide yang menjadi dasar cerita. Dalam pembuatan konsep cerita, hal yang pertama dilakukan adalah menentukan unsur intrinsik cerita yang terdiri dari : Tema, Amanat, Tokoh , Penokohan, Alur, dan *Setting/Latar* dan unsur ekstrinsik : latar belakang penciptaan, kondisi masyarakat pada saat karya sastra diciptakan, dan pandangan/ latar hidup hidup pengarang dalam cerita. Nantinya konsep cerita akan menghasilkan sebuah Naskah dan *Storyboard*. Naskah berisi adegan per adegan secara terperinci untuk membantu para tokoh agar memiliki tujuan utama dan langkah-langkah tepat sesuai dengan alur cerita yang telah dibuat sebelumnya, sedangkan *storyboard* merupakan patokan awal untuk memvisualisasikan cerita ke visual dan mengkomunikasikannya kepada semua tim produksi. Sebelum memasuki *storyboard*, *storyboard artist* harus membedah naskah yang telah dibuat lalu membuat *storybeats*, *beatboard*, lalu setelahnya mempertimbangkan *rule of third*, posisi kamera, pergerakan kamera, *depth of field*, arah cahaya dan bayangannya, dan juga perspektif yang ada didalam tahap pembuatan storyboard. Semua itu merupakan tahapan yang harus dilalui untuk membuat *storyboard* agar bisa memberikan penjelasan yang informatif dan juga menarik.

## **1.2. Identifikasi Masalah**

Adapun identifikasi masalah yang didapat adalah:

1. Kurangnya simpati tentang makna perjuangan sejarah Bandung Lautan Api untuk para Pelajar di kota Bandung.
2. Kurangnya media visual khususnya animasi 2d yang mengangkat tema tentang sejarah Bandung Lautan Api untuk para Pelajar di kota Bandung.

## **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 perancangan *storyboard* untuk animasi 2D tentang sejarah Bandung Lautan Api.

### **1.3.2. Bagaimana**

Perancangan ini menitikberatkan pada perancangan *storyboard* dalam Animasi 2D agar Pelajar tertarik menonton sejarah Bandung Lautan Api dan mengerti makna dari sejarah itu.

### **1.3.3. Siapa**

Perancangan ini ditujukan untuk pelajar usia 13-25 tahun di kota Bandung.

### **1.3.4. Dimana**

Tempat yang dijadikan objek penelitian adalah pelajar di Kota Bandung.

### **1.3.5. Waktu**

Perancangan ini dilakukan dengan mempertimbangkan keterbatasan waktu yang dibutuhkan untuk menyelesaikan proses animasi.

## **1.4. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah yang pada analisis ini adalah:

1. Bagaimana cara menyampaikan kronologi sejarah Bandung Lautan Api di kota Bandung melalui animasi 2D?
2. Bagaimana merancang *storyboard* yang informatif dan menarik untuk Animasi 2D tentang sejarah Bandung Lautan Api bagi Pelajar di kota Bandung?

## **1.5. Tujuan Perancangan**

Tujuan perancangan ini adalah :

Memberikan kronologi kepada Pelajar untuk ikut bersimpati atas makna perjuangan dari sejarah Bandung Lautan Api lewat media Animasi 2D.

## 1.6. Manfaat Perancangan

Manfaat perancangan ini adalah :

1. Mengaplikasikan ilmu yang sudah penulis pelajari dari perkuliahan khususnya ilmu yang terkait dengan pembuatan *storyboard*.
2. Diharapkan dapat menyampaikan makna perjuangan tentang sejarah Bandung Lautan Api untuk Pelajar di kota Bandung lewat media 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 Ratna (2010 : 219), Observasi dibagi menjadi dua cara pengamatannya yaitu pengamatan bebas dan juga pengamatan terlibat. Observasi dari penelitian ini pun mengarah kepada perancangan *storyboard*. Disini penulis mengamati objek penelitian secara tidak langsung atau bebas, mengamati referensi elemen *storyboard*, pengambilan *angle storyboard*, arah cahaya dan bayangan, *depth of field*, pergerakan kamera pada film animasi secara online karena referensi penulis berasal dari studio Jepang.

#### 2. Wawancara

Menurut Ratna (2010 : 230), menurutnya wawancara dibedakan menjadi 2 cara, yaitu terstruktur dan tidak terstruktur, Penulis melakukan wawancara tak terstruktur karena dianggap lebih leluasa dan *fleksible* dalam menanyakan masalah. Penulis mewawancarai pak Asep Wahidin sebagai narasumber yang bisa menjelaskan kronologi tentang sejarah Bandung Lautan Api.

#### 3. Kuesioner

Menurut Ratna (2010 : 238- 239), Teknik Kuesioner hampir sama dengan teknik wawancara, perbedaan yang paling terlihat adalah perbedaan waktu yang singkat dan kurangnya pendalaman dalam pengambilan sebuah data. Penulis melakukan kuesioner secara online dan disebar di sosial media namun penulis juga membatasi umur dari 13 -25 tahun dan pengisi kuesioner yang berasal dari kota Bandung sehingga berfokus pada pelajar di kota Bandung.

#### 4. Studi Pustaka

Menurut Ratna (2010 : 245 ) “Membaca dalam karya ilmiah dilakukan dengan cara memberikan perhatian yang benar benar terfokus kepada objek penelitian.”. Penulis melakukan studi pustaka dengan mencari buku, Ebook, serta jurnal atau tugas akhir yang berkaitan.

### 1.7.2 Metode Analisis Data

#### 1. Metode Kualitatif

Menurut Miles dan Huberman, 1992: 15-16 dalam Ratna (2010: 309) 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.”

### 1.7.3 Sistematis Perancangan

Dalam perancangan animasi 2d tentang sejarah Bandung Lautan Api, penulis berfokus dalam pembuatan *storyboard* pada tahap pra produksi.

#### 1. *Storyline*

*Storyline* dalam animasi biasanya ditampilkan dengan segmen dan penjelasannya. Fungsi pembuatan *storyline* adalah untuk menarik penonton agar dapat menikmati dan masuk kedalam ceritanya sehingga ekspresi penonton bisa terlihat disaat sedih, atau pun bahagia (Ruslan, 2016: 91 ).

#### 2. *Story Beats*

*Story beats* adalah bagian terkecil yang menceritakan film itu bercerita / pokok ide. *storybeats* juga merupakan tuangan ide-ide yang menghasilkan pertanyaan dan jawabannya, sehingga menciptakan dampak disetiap urutan adegannya.( Francis Glebas , 2008 : 72 )

#### 3. *Beat Board*

Sebelum memulai pembuatan *storyboard*, penulis terlebih dahulu membuat *beat board*, yaitu serangkaian gambar tunggal yang masing masing mewakili adegan *storybeats* yang telah dibuat. Setiap gambarnya adalah perwakilan dari *storybeats* yang cukup

komplek seperti ilustrasi dalam buku anak-anak. *Beat board* sendiri berfungsi sebagai panduan bagi sutradara dan tim produksi untuk menyampaikan cerita kepada para kru yang terlibat didalam pembuatan animasi. (Francis Glebas , 2008 : 48 )

#### 4. *Pitching*

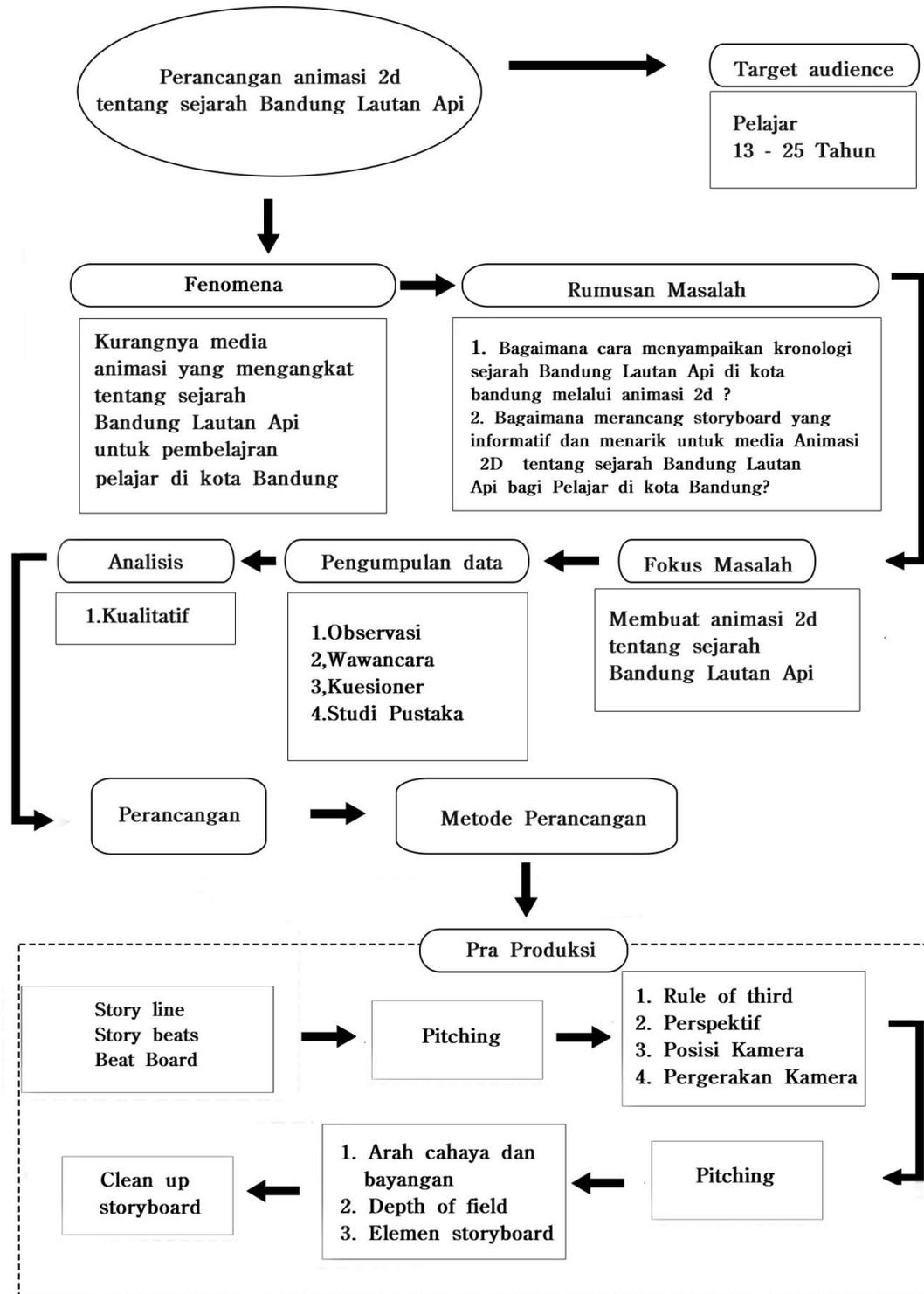
*Pitching* adalah proses menunjukan kepada seluruh tim Produksi hasil dari *Beatboard* yang telah kita buat dengan melakukan gerakan, dialog, peran dan deskripsikan secara singkat tindakan utama pada setiap scene.

( Francis Glebas , 2008 : 48 )

#### 3. *Storyboard*

*Storyboard* merupakan urutan gambar yang menafsirkan secara visual isi cerita dalam sebuah naskah, *frame by frame* dan *scene by scene*. Standarnya sebuah *storyboard* adalah disusunnya gambar secara berurutan dan diberi nomor mirip seperti komik strip. (Tony White 2006: 160 ).

## 1.8 Kerangka Perancangan



Bagan 1.1 Kerangka perancangan  
( Sumber : dokumen pribadi )

## **1.9 Pembabakan**

Pembabakan didalam penulisan penelitian ini terbagi menjadi 5 Bab yaitu:

### **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 berkaitan dengan media penyampaian, jobdesk seperti teori animasi, animasi 2D, Storyboard, *storybeats*, *beatboard*, *rule of third*, Elemen *storyboard*, pergerakan kamera, sudut pengambilan gambar, arah cahaya dan bayangan, perspektif .

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

Bab ini membahas analisis data yang telah dikumpulkan seperti data wawancara yang telah dilakukan penulis tentang Bandung Lautan Api dan karya sejenis dari film kimi no nawa, spirited away dan tamako market, serta menganalisisnya dengan metode yang sudah di tentukan.

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

Bab ini membahas perancangan *storyboard* dalam media animasi 2D tentang sejarah Bandung Lautan Api. Yang mana akan dijabarkan tahap-tahapan yang akan dilakukan.

### **BAB V PENUTUP**

Bab ini berisikan kesimpulan dan saran dari penelitian.