

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Kota Bandung adalah sebuah kota metropoitan terbesar di provinsi Jawa Barat. Terletak di 140 km sebelah tenggara dari ibukota Jakarta, Bandung menjadi salah satu kota besar di wilayah pulau jawa bagian selatan. Bandung Raya yang merupakan wilayah metropolitan memiliki berbagai julukan seperti Kota Kembang, Kota Mojang, *Paris Van Java*, Kota Belanja dan sebagainya. Kota Bandung memiliki tingkat penduduk remaja yang tidak sedikit.

Remaja merupakan tahap transisi dalam kehidupan manusia dari masa kanak-kanak menuju kedewasaan. Umumnya masa remaja terjadi pada manusia berusia 12 – 22 tahun. Dalam masa ini, seorang manusia akan mengalami perkembangan secara fisik dan juga psikis. Pertumbuhan secara fisik ditandai dengan meningkatnya tinggi dan masa tubuh beserta beberapa ciri khusus (tergantung gender). Sementara perkembangan psikis akan terjadi dengan meningkatnya fungsi kognitif dan logika berfikir individu tersebut.

Waktu pertumbuhan seorang remaja biasanya berbeda untuk setiap individu. Ada yang telah menunjukkan peningkatan kedewasaan pada masa awal remaja (12 tahun) maupun sebaliknya. Semua perbedaan tersebut dipengaruhi oleh berbagai faktor seperti kondisi lingkungan, gender, genetik, pola asuh orang tua, dan lain lain.

Dalam masa remaja ini seringkali seorang individu mengalami peningkatan emosional yang meledak-ledak dan sukar di kontrol. Remaja juga lazim merasa tidak aman dan mempertanyakan berbagai hal. Karena itulah banyak remaja senang melakukan petualangan ataupun pencarian jati diri yang akan membantu inidividu yang bersangkutan menuju proses kedewasaan.

Aktivitas yang dilakukan oleh setiap individu di masa remaja beragam sesuai hobi dan cara mereka dibesarkan. Namun pada umumnya seorang remaja akan tertarik pada aktivitas olahraga yang dapat membantu membentuk tubuh mereka sehingga memiliki postur ideal. Seorang remaja yang memiliki postur tubuh ideal akan cenderung merasa lebih percaya diri dan lebih sehat secara jasmani.

Dari sekian banyak aktivitas fisik, olahraga diminati banyak remaja. Namun tidak semuanya menikmati proses olahraga tersebut. Sebut saja aktivitas gym ataupun jogging yang bagi sebagian remaja akan terasa tidak menarik dan membosankan.

Salah satu aktivitas fisik yang melibatkan banyak disiplin fisik dan meningkatkan kekuatan serta ketahanan tubuh adalah *Parkour*. *Parkour* berasal dari Perancis, kala itu Raymond Belle dan anaknya David Belle menciptakan disiplin baru yang membuat seseorang melihat suatu lingkungan dengan perspektif lain dan secara imajinatif membuat jalur navigasi efektif dengan memanfaatkan potensi penuh dari lingkungan tersebut.

Praktisi *Parkour* kebanyakan remaja. Hal ini berhubungan dengan kondisi psikologis remaja yang cenderung lebih menginginkan terjangan adrenalin. Hormon testosteron juga berperan penting terhadap dorongan melakukan gerakan ekstrem dan menantang. Maka dari itu praktisi *Parkour* sebagian besar adalah remaja pria.

Berdasarkan hasil survey ke komunitas, di Indonesia, *Parkour* masuk ke dalam negeri pada tahun 2008 pada 23 Agustus. Dibandung sendiri terbentuk sebuah komunitas bernama *Parkour Bandung* yang mewadahi para remaja yang memiliki passion di olahraga *Parkour* itu sendiri. Aktivitas fisik seperti ini sangatlah baik dan positif baik bagi jasmani maupun rohani karena *Parkour* pada dasarnya mendorong pegiatnya untuk menghadapi rasa takut.

Kegiatan *Parkour* di Bandung diberi perhatian khusus oleh pemerintah (Ridwan Kamil). Beliau pernah mencanangkan pembuatan

taman yang khusus diperuntukan untuk olahraga ekstrim termasuk *Parkour*. Sementara antusiasme dari masyarakat masih tergolong minim.

Masyarakat awam kebanyakan hanya mengenal *Parkour* sebagai olahraga ekstrim yang berbahaya dan mengerikan. Padahal dalam proses praktiknya pelatihan *Parkour* kadang hanya berupa body build-up dan aktivitas gerakan yang tidak terlalu membahayakan. Seorang praktisi *Parkour* juga biasanya dibimbing oleh yang lebih profesional untuk melatih terlebih dahulu tubuhnya agar dapat menahan segala kemungkinan tumbukan maupun beban yang diterima ketika sedang bermanuver.

Padahal manfaat dan keuntungan melakukan *Parkour* terbilang sangat banyak untuk remaja. Selain peningkatan kapabilitas fisik dan mental, gerakan efektif *Parkour* juga bisa digunakan di keseharian. Sebagai contoh, sedang terjadi suatu kebakaran dan seorang korban terjebak di lantai 4 sebuah gedung. Pemadam kebakaran masih dalam perjalanan dan baru bisa sampai 30 menit kedepan. Seorang praktisi *Parkour* dapat memanfaatkan kecepatan dan efektifitas gerakannya untuk langsung bertindak menyelamatkan korban. Selain itu banyak lagi contoh kasus sehari-hari dimana praktik *Parkour* dapat membawa dampak positif bagi masyarakat.

Namun tidak dapat dipungkiri, ada pula efek negatif yang dapat timbul dari pembelajaran *Parkour* ini. Seperti penggunaan *Parkour* untuk dengan mudah melarikan diri dari kejaran pihak berwajib.

Layaknya Pedang bermata ganda, suatu kemampuan khusus memiliki keburukan dan kebaikan tersendiri. Seorang individu dapat mempergunakan aset ataupun kemampuannya sesuka hati. Tergantung kondisi moralitas individu, kemampuan tersebut dapat menjadi bermanfaat atau meresahkan bagi masyarakat.

Maka dari itulah penulis ingin membuat Animasi 2D yang mengenalkan *Parkour* sebagai sarana olahraga bagi remaja yang penuh manfaat dan nilai-nilai positif. Meskipun *Parkour* memiliki konsep free atau bebas, penulis ingin memperlihatkan penggunaan dan praktik *Parkour* yang dipenuhi nilai keadilan, kebaikan, serta jiwa ksatria. Penulis berusaha menyajikan dan menekankan *Parkour* sebagai olahraga yang dapat

dipelajari siapapun untuk tujuan mulia bagi diri sendiri, orang lain, dan lingkungan.

Penulis menempatkan diri sebagai *Storyboard Artist*. Menurut Tony White dalam bukunya '*Animation From Pencils to Pixels*' *Storyboard* itu sendiri merupakan rangkaian gambar berurut yang menerjemahkan secara visual apa yang disampaikan dalam naskah, secara *frame by frame*, dan *scene by scene*. Visualisasi ini termasuk didalamnya ada *staging*, *timing*, *angle*, komposisi, struktur, ritme, dan alur Animasi secara garis besar.

Seluruh projek animasi memerlukan *storyboard* dalam tahap awal produksi. Hal ini dikarenakan perusahaan animasi dapat memangkas biaya produksi yang tidak perlu seandainya terjadi revisi di tengah proses pengerjaan. Animator juga tidak akan mengulang pekerjaan mereka jika di tahap *storyboard* segala hal sudah diperhitungkan secara menyeluruh. Sesimple apapun sebuah *storyboard*, tak dapat dipungkiri bahwa hal tersebut sangatlah penting.

## 1.2 Identifikasi Masalah

- Banyaknya remaja yang belum tahu mendetail mengenai *Parkour*
- Remaja umumnya takut mempelajari *Parkour*
- Kurangnya pengetahuan masyarakat mengenai nilai positif dan manfaat *Parkour*
- Minimnya produksi animasi mengenai *Parkour*

### **1.3 Ruang Lingkup**

#### **1.3.1 Apa**

Masalah yang diangkat ialah apa manfaat dan keuntungan yang didapat dari aktivitas *Parkour*.

#### **1.3.2 Bagaimana**

Penulis mencoba menjelaskan bagaimana olahraga *Parkour* terbentuk, serta bagaimana *Parkour* mempengaruhi kehidupan seseorang

#### **1.3.3 Siapa**

Target audiens yang dituju ialah remaja

#### **1.3.4 Tempat**

Tempat penelitian ialah di Sekitaran Kota Bandung (Saparua dan Balai Kota)

#### **1.3.5 Waktu**

2017-2018

### **1.4 Rumusan Masalah**

- Mengapa banyak remaja banyak yang tidak mengenal manfaat dan kegunaan *Parkour*?
- Bagaimana menciptakan *Storyboard* yang mudah dipahami baik oleh audiens maupun tim proyek untuk produksi animasi 2D *Parkour*?

### **1.5 Tujuan Perancangan**

Sesuai dengan permasalahan diatas, tujuan perancangan ialah untuk memenuhi variabel berikut:

- Dapat memperkenalkan *Parkour* melalui media animasi
- Memetakan permasalahan kurangnya minat remaja terhadap *Parkour*
- Menyajikan olahraga *Parkour* dalam perspektif positif
- Dapat menyalurkan teori dan kemampuan penulis dalam menangkap keindahan gerak *Parkour* dan menerapkannya pada animasi action

## **1.6 Manfaat Perancangan**

### **1.6.1 Manfaat Teoretis**

Secara teoritis penelitian bertujuan untuk memberikan sumbangan sekaligus tambahan bagi khazanah pengetahuan. Khususnya dalam sektor informal, Kajian budaya, Ilmu olahraga, Psikologis, dan juga Humaniora.

### **1.6.2 Manfaat Praktis**

Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi pihak yang berkepentingan, sebagai berikut;

- Pemerintah / Menpora dapat memperhatikan dan memfasilitasi kegiatan olahraga ekstrem di Indonesia
- Para Animator bisa mengambil pelajaran dan memanfaatkan studi gerak pada keindahan trik-trik *Parkour*
- Para praktisi *Parkour* itu sendiri agar dapat membuat olahraga mereka semakin dikenal masyarakat

-

## **1.7 Metode Perancangan**

Metode yang digunakan merupakan kualitatif *mix method*. Yaitu dengan melakukan observasi, wawancara, kuisisioner, dan studi pustaka

### **1.7.1 Pengumpulan Data**

- Metode Wawancara
  - Dalam hal ini penulis mengajukan pertanyaan kepada pihak-pihak yang terkait. Data yang tidak didapatkan dalam metode observasi, Penulis menanyakan kepada praktisi *Parkour* yang mempunyai data/analisis yang akurat.
- Metode Observasi
  - Dalam Metode ini , penulis mengamati sistem olahraga di komunitas *Parkour* Bandung seperti teknik-teknik *Parkour*, tempat atau obstacle, atribut serta fisik para praktisi *Parkour*.

### 1.7.2 Metode Analisis Data

Metode analisis data yang digunakan adalah sebagai berikut :

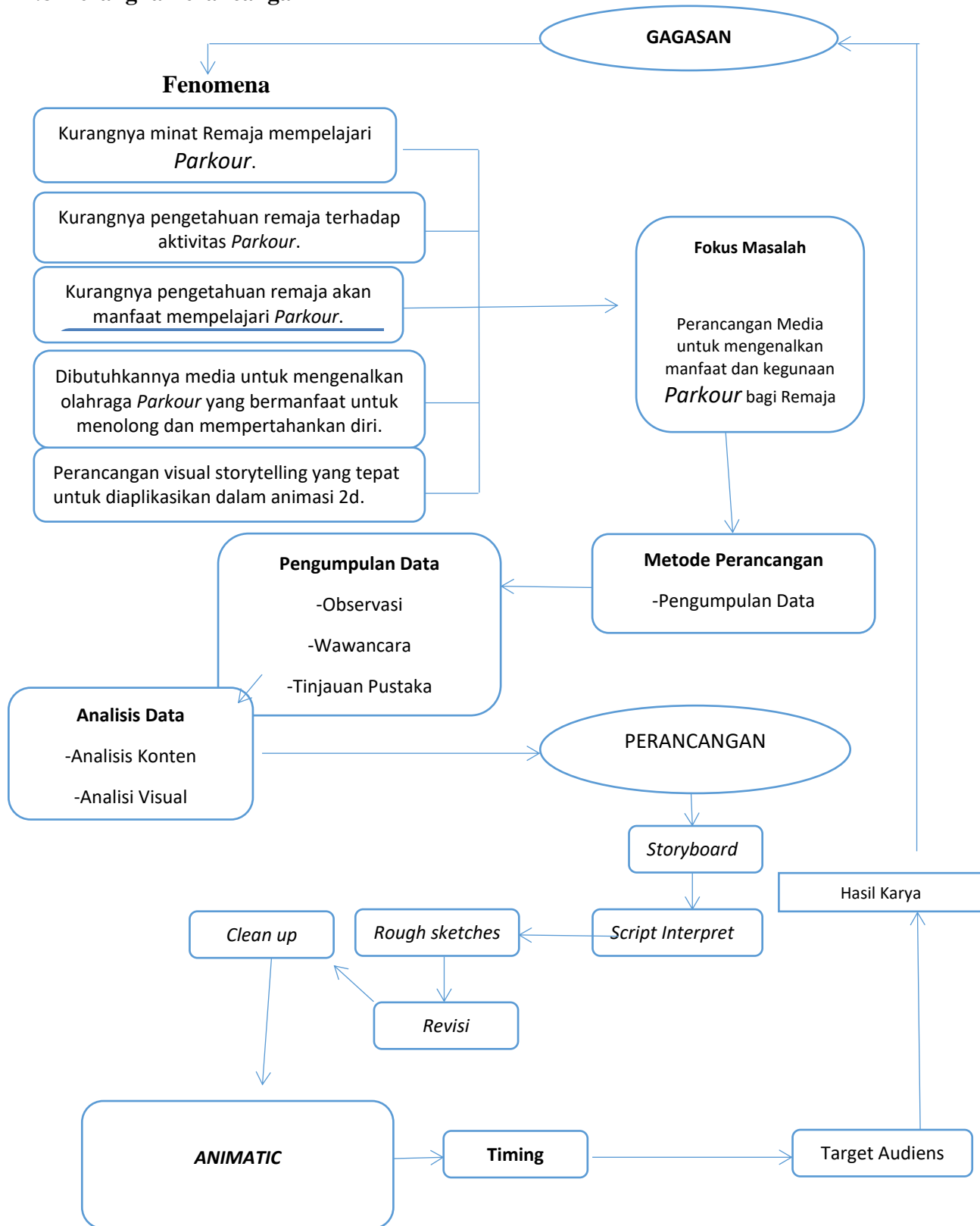
- Analisis Konten (Content Analysis)
- Analisis Visual
- Analisis Data Kuesioner

Dari setiap analisis diatas, akan dilakukan penarikan kesimpulan sebagai akhir dari proses analisis data

### 1.7.3 Sistematika Perancangan

- a. Survei ke lapangan untuk melihat kondisi geografis dan pencarian permasalahan.
- b. Pengumpulan Data melalui beberapa metode
- c. Pencarian Referensi animasi 2d yang cocok untuk diaplikasikan
- d. Pencarian Referensi gerakan yang sesuai dengan teknik-teknik *Parkour*.
- e. Menentukan style animasi 2d yang akan dibuat
- f. Penulisan Naskah
- g. Pembuatan Thumbnail
- h. Eksplorasi *Shot*
- i. Penentuan Angle
- j. Penentuan *camera movement*
- k. Penentuan durasi *shot*
- l. Pembuatan Rough Pass *Storyboard*

## 1.8 Kerangka Perancangan



Gambar 1.1 Diagram kerangka perancangan