

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Menurut WWF (*World Wide Fund for Nature*) Indonesia, Pulau Sumatera menjadi salah satu pemilik hutan terbesar di Indonesia yang jumlahnya mengalami penyusutan yang tajam selama 16 tahun terakhir dan hanya tersisa 29% dan diprediksi 10 tahun kedepan hanya tersisa 16% dari total luas pulau Sumatera. Hal ini menyebabkan hilangnya habitat bagi satwa-satwa dan menjadi pemicu konflik antara satwa dan masyarakat. Salah satu satwa tersebut adalah gajah sumatera. Gajah sumatera yang tidak lagi memiliki tempat bernaung, memperoleh makanan, serta berlindung pada akhirnya mendatangi pemukiman warga setempat untuk memenuhi kebutuhannya yang tidak dapat lagi dipenuhi oleh habitatnya yang rusak. Manusia yang merasa terancam atas kunjungan gajah liar ini pada akhirnya membunuh gajah-gajah tersebut yang berujung pada ancaman kepunahan.

Tak hanya sampai di situ, perburuan liar pun menjadi perhatian akan penyebab ancaman kepunahan gajah sumatera di Indonesia. Perburuan yang dilakukan terus menerus menyebabkan turunnya angka populasi gajah sumatera menuju keadaan kritis. Tak sedikit manusia yang memburu gajah untuk diambil gadingnya demi kepentingan pribadi, yakni sebagai pembuatan pipa dan juga perhiasan. Nilai jual gading yang sangat tinggi ini menjadi daya tarik manusia untuk terus memburu gading gajah sumatera dengan berbagai cara, yakni diracun, ditembak, ataupun dijebak dengan perangkap.

Yongki merupakan salah satu dari sekian gajah sumatera yang hidupnya berakhir tragis oleh manusia yang tak bertanggung jawab. Singkat kisahnya, ia adalah seekor gajah sumatera di Lampung yang dijadikan gajah patroli oleh masyarakat setempat dan mati di rumahnya sendiri dengan cara diracun untuk diambil gadingnya. Selama menjadi gajah patroli, ia telah berjasa besar menjadi penengah konflik di antara

manusia dan para gajah liar sehingga angka kematian gajah liar pun dapat ditekan.

Sebagai perancang *storyboard*, penulis berharap mampu memberikan gambaran dan ajakan yang cukup efektif mengenai hubungan yang baik antara gajah dan manusia kepada anak-anak. Penulis pun mengambil kisah salah satu gajah sumatera di Lampung yang bernama Yongki, untuk mewakili keberadaan gajah sumatera lainnya yang membutuhkan perhatian atas masalah yang terjadi.

1.2 Permasalahan

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat disebutkan beberapa identifikasi masalah, antara lain :

1. Penyusutan hutan sumatera menyebabkan hilangnya habitat gajah sumatera dan konflik dengan manusia.
2. Banyak gajah sumatera yang diburu untuk diambil gadingnya.
3. Gajah sumatera mengalami penurunan angka populasi.
4. Yongki merupakan seekor gajah patroli yang hidupnya berakhir tragis oleh perilaku manusia.
5. Diperlukan perancangan *storyboard* untuk memberikan gambaran mengenai ancaman kepunahan gajah sumatera.

1.2.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka rumusan masalah untuk perancangan ini adalah :

1. Bagaimana perancangan konsep *storyboard* yang bertemakan gajah sumatera?
2. Bagaimana mengaplikasikan *storyboard* ke dalam film animasi pendek 2D yang bertemakan gajah sumatera?

1.3 Ruang Lingkup

Sebagai batasan penulis dalam melakukan perancangan film animasi 2D mengenai gajah sumatera, maka ditentukan ruang lingkup, yakni :

1. Apa

Gajah sumatera yang terancam punah berkaitan dengan hubungan dan perilaku manusia.

2. Siapa

Target *audience* dalam pembuatan karya ini adalah anak-anak usia 6-12 tahun.

3. Bagaimana

Penulis membuat film animasi pendek 2D.

4 Tempat

Taman Nasional Bukit Barisan, Lampung.

5 Waktu

Oktober 2017.

1.4 Tujuan dan Manfaat Perancangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang hendak dicapai dari perancangan ini adalah :

1. Memahami perancangan kosnep *storyboard* yang bertemakan gajah sumatera.
2. Memahami pengaplikasian *storyboard* ke dalam film animasi pendek 2D bertemakan gajah sumatera.

Manfaat perancangan film animasi pendek 2D ini adalah sebagai berikut :

1.4.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan referensi dan masukan untuk penulisan naskah dan *storyboard* khususnya dalam pembuatan film animasi pendek 2D mengenai gajah sumatera bagi anak-anak.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Penulis

Melalui penelitian ini, penulis dapat menambah wawasan dan pengetahuannya lebih dalam mengenai gajah sumatera khususnya pada masalah terancamnya kepunahan yang melibatkan perilaku manusia di dalamnya. Melalui hal ini pun penulis belajar dan memahami pembuatan karya yang sesuai dengan fenomena yang

diangkat berdasarkan target audiens dengan menentukan pengayaan cerita dan visual.

2. Bagi Universitas

Penelitian dan karya ini diharapkan dapat bermanfaat untuk menambah ilmu dan wawasan bagi institusi maupun pembaca khususnya dalam pembuatan naskah dan *storyboard* mengenai film animasi pendek 2D bertemakan hewan dan permasalahannya.

3. Bagi Masyarakat

Melalui karya film animasi pendek 2D mengenai terancamnya kepunahan gajah sumatera diharapkan mampu memberikan informasi dan mengajak anak-anak untuk memahami pentingnya saling berlaku baik antara gajah dan manusia.

1.5 Metodologi Perancangan

Dalam melakukan perancangan film animasi pendek 2D, maka diperlukan data dan analisisnya melalui metodologi perancangan yang diuraikan sebagai berikut :

1.5.1 Metodologi Pengumpulan Data

1. Observasi

Penulis mendatangi pusat konservasi gajah sumatera Taman Nasional Way Kambas (TNWK) dan *resort* Pemerihan Taman Nasional Bukit Barisan Selatan (TNBBS), Lampung.

2. Wawancara

Penulis mewawancarai bapak Heru, pawang gajah sumatera di Taman Nasional Way Kambas, patroli gajah di *resort* Pemerihan Taman Nasional Bukit Barisan Selatan, dan MSV Pictures.

3. Kuesioner

Melakukan penyebaran kuesioner di SD Negeri 01 Pemerihan untuk mendapatkan data target audiens.

4. Studi Literatur

Mencari sumber literatur mengenai gajah sumatera, animasi, dan pembuatan *storyboard*.

1.5.2 Metodologi Analisis Data

- Metode

Metode kualitatif menurut Sugiyono (2015:9), metode kualitatif digunakan untuk mendapatkan data yang mendalam. Oleh karena itu dalam penelitian kualitatif tidak menekankan pada generalisasi, tetapi lebih menekankan pada makna. Dalam analisis data untuk perancangan film animasi pendek 2D mengenai gajah sumatera, diperlukan data kualitatif untuk mendalami masalah yang berkaitan dengan ancaman kepunahan gajah sumatera dan data kuantitatif yang berhubungan dengan minat target audiens dalam pembuatan naskah dan *storyboard*.

- Teori

Teori yang digunakan dalam melakukan analisis data adalah *storyboard*. Menurut Don Bluth's dalam bukunya, *storyboard* adalah

The storyboard process is the most crucial to the success of an animated film and is, for that reason, the most challenging. if properly executed, your storyboard drawing should elicit viewer reaction therefore, you should welcome scrutiny. (Bluth's, 2004:19)

Maka dari itu, *storyboard* merupakan bagian penting sebagai pengarah tim dalam merancang animasi. *Storyboard* harus dapat dipahami dengan mudah dan mampu memberikan gambaran yang sepaham pada setiap tim untuk tercapainya tujuan yang sama.

- Teori Pendukung

Teori pendukung yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori psikologi perkembangan anak. Menurut J.P. Chaplin dalam Yusuf (2016:3), "Psikologi perkembangan merupakan cabang dari psikologi yang mempelajari proses perkembangan individu,

baik sebelum dan setelah kelahiran berikut kematangan perilaku”. Teori ini nantinya akan diterapkan dan dianalisis sebagai solusi yang dituangkan dalam film animasi pendek 2D berdasarkan target audiens.

1.5.3 Sistematika Perancangan

1. Melakukan survei

Untuk mendapatkan data mengenai fenomena yang diangkat, maka penulis melakukan survei berupa observasi, wawancara, kuesioner, dan studi literatur.

2. Analisis data

Data yang didapat dari berbagai sumber dan metode, kemudian dianalisis sebagai pedoman terhadap perancangan karya yang akan dibuat.

3. Perancangan

Analisis data yang telah dibuat kemudian diaplikasikan dalam bentuk karya yang terdiri dari 3 tahap :

1. Pra-produksi

Persiapan konsep cerita dan visual film animasi pendek 2D akan yang dibuat.

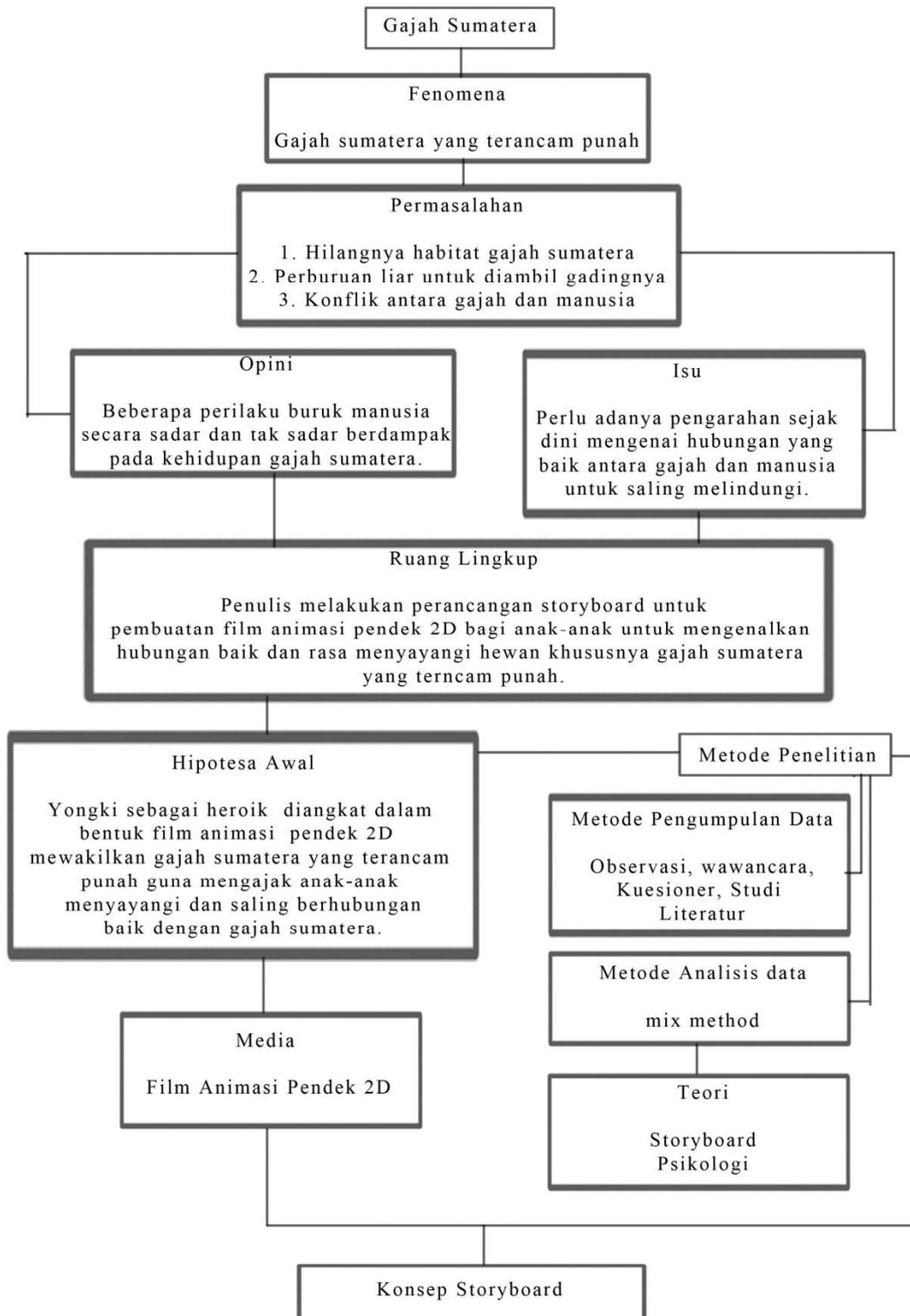
2. Produksi

Proses pembuatan dari konsep yang telah dibuat.

3. Paska-produksi

Finishing film animasi pendek 2D yang telah melalui tahap produksi seperti *editing* dan *sounding*.

1.6 Kerangka Perancangan



Bagan 1.1 Kerangka Penelitian
Sumber: Dokumen Pribadi

1.7 Pembabakan

BAB I PENDAHULUAN

Menjelaskan gambaran secara umum tentang fenomena gajah sumatera yang terancam punah. Dijelaskan juga tujuan perancangan, ruang lingkup, manfaat dari perancangan hingga sistematika penulisan.

BAB II DASAR PEMIKIRAN

Menjelaskan mengenai apa saja yang mendasari pemahaman mengenai gajah sumatera dan perancangan film animasi 2D seperti teori-teori animasi dan penyutradaraan untuk digunakan sebagai acuan perancangan.

BAB III URAIAN HASIL DATA SURVEI & ANALISIS

Menjelaskan secara menyeluruh bagaimana cara mendapatkan data tentang pemahaman film animasi 2D mengenai fenomena gajah sumatera dan bagaimana cara analisis data untuk menentukan konsep perancangan dan konsep visual. Menjelaskan konsep perancangan dan hasil perancangan yang telah dibuat berdasarkan data-data yang sudah diperoleh sebelumnya.

BAB IV PERANCANGAN

Menjelaskan strategi perancangan pesan, kreatif, visual, warna, media. Penerapan rancangan visual pada media-media sesuai strategi media, dicantumkan jenis media dan spesifikasi.

BAB V PENUTUP

Berisi kesimpulan, saran, dan daftar pustaka.