

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Indonesia merupakan negara yang dilintasi garis khatulistiwa dan beriklim tropis, merupakan negara dengan alam yang sangat luar biasa. Sumber daya alam sangatlah kaya dan hasil bumi begitu berlimpah. Selain itu alam Indonesia juga menjadi rumah bagi flora dan fauna yang beraneka ragam. Bahkan Indonesia memiliki banyak satwa endemik yang memiliki ciri khas tersendiri, seperti Harimau Sumatra, Gajah Sumatra, Orang utan dan hewan lainnya.

Walaupun Indonesia memiliki kondisi alam yang sangat baik, akan tetapi masih banyak masyarakat Indonesia yang tidak memahami betapa pentingnya alam tersebut. Dibuktikan dengan banyaknya terjadi perusakan dan eksploitasi hutan yang berlebihan sehingga mengancam kehidupan yang ada di hutan dan sekitarnya. kemudian tindakan negatif lain yang dilakukan manusia adalah perburuan liar. Hal ini membuat populasi hewan semakin menurun dan ekosistem tidak lagi seimbang.

Sumatra merupakan salah satu Kawasan Hutan hujan tropis dengan beraneka ragam makhluk hidup. Salah satu Kawasan Konservasi yang ada di Sumatra adalah ekosistem hutan ulu masen yang berada di ujung Sumatra yaitu Aceh. Hutan ulu masen menjadi sebuah ekosistem yang didalamnya meliputi hutan lindung, hutan produksi dan Kawasan konservasi bagi satwa endemik. Dengan luas 1,3 juta hektar, hutan ulu masen menjadi tempat tinggal bagi berbagai jenis spesies endemik yang bersebelahan dengan KEL (Kawasan Ekosistem Leuser). Dengan statusnya sebagai Kawasan konservasi dan hutan lindung, hutan ulu masen juga tidak terhindar dari penebangan liar, perburuan liar, dan juga alih fungsi lahan untuk kepentingan pertanian oleh manusia, yang menjadi ancaman bagi spesies-spesies yang memiliki nilai jual sehingga diburu oleh manusia dan juga terhadap mamalia besar yang membutuhkan area habitat yang luas untuk hidup dan berkembang biak.

Harimau Sumatra merupakan salah satu satwa endemik Indonesia yang dilindungi, dan menjadi salah satu kekayaan alam Indonesia. Karena 3 dari seluruh subspecies harimau di dunia asli Indonesia, diantaranya Harimau Jawa, Harimau Bali dan Harimau Sumatra. Akan tetapi Harimau Jawa dan Harimau Bali sudah punah sejak tahun 80an dan sekarang yang tersisa hanyalah Harimau Sumatra. Populasi Harimau Sumatra saat ini semakin menurun dan berstatus terancam punah. Banyak faktor yang mempengaruhi semakin menurunnya populasi Harimau Sumatra, seperti seleksi alam, wilayah buru yang semakin sempit, ancaman dari pemangsa lain dan konflik dengan manusia seperti perburuan liar.

Perburuan yang sering terjadi di hutan ulu masen membuat status harimau sumatra semakin terancam punah. Faktor mempertahankan lahan oleh masyarakat dan besarnya permintaan dari pasar gelap terhadap organ harimau sumatra menjadi salah satu faktornya. Kurangnya pengetahuan dan kepedulian masyarakat terhadap status harimau sumatra membuat kondisi alam sekitar menjadi tidak seimbang dan memprihatinkan.

Dengan melihat kasus yang telah terjadi, masyarakat Indonesia khususnya yang berada disekitarnya perlu untuk mengetahui dan memahami dampak buruk yang akan mereka terima apabila masih tidak sadar terhadap masa depan alam mereka. Dan dengan demikian masyarakat perlu disadarkan bahwa sangat perlu untuk menjaga alam dan spesies yang ada didalamnya. Terlebih, spesiesnya merupakan satwa endemik yang menjadi salah satu kekayaan alam Indonesia dan apabila mereka punah maka hilanglah salah satu kekayaan alam Indonesia tersebut dan generasi berikutnya tidak akan pernah mengetahuinya.

Dengan menargetkan kepada generasi muda yaitu remaja berumur 13 sampai 20 tahun dimana bidang *multimedia* sedang sangat populer dikalangan mereka, yang salah satunya adalah Animasi. Perancang beserta tim ingin mencoba menyampaikan pesan melalui media Animasi dengan harapan agar generasi muda sekarang lebih peduli terhadap alam khususnya satwa satwa yang ada didalamnya. Dan besar harapan suatu saat nanti generasi muda sekarang dapat bertindak dan membantu untuk melestarikan kekayaan alam Indonesia.

Dalam sebuah Animasi salah satu aspek penting yang sangat berpengaruh adalah cerita. karena cerita merupakan penuturan dari kisah dan peristiwa yang terjadi dan kemudian dirangkai dengan alur yang jelas sehingga membuat para penonton dan audiens dapat menikmatinya. Cerita memiliki peranan penting dalam Animasi, karena ceritalah yang mengatur semuanya, seperti bagaimana memposisikan karakter dan latar agar sesuai dengan cerita, agar semua unsur berjalan dengan selaras dan berhubungan. Salah satu bagian dalam animasi yang berhubungan dengan cerita adalah *Storyboard*. *Storyboard* memiliki peran dalam mengatur jalannya cerita sebelum divisualkan, seperti pengaturan kamera, durasi dari film animasi tersebut, dialog dan monolog dalam cerita animasi , dan juga musik atau lainnya yang berhubungan dengan audio.

1.2 Identifikasi Masalah

Adapun beberapa masalah yang muncul yaitu:

1. Semakin berkurangnya populasi harimau sumatera akibat ancaman ancaman yang menyimpannya. Dan kurangnya kepedulian masyarakat terhadap statusnya yang sudah terancam punah.
2. Perlunya menarik minat generasi muda terhadap bidang animasi 2D dan pembuatannya.
3. Perlunya membuat cerita dan *stroyboard* untuk animasi 2D agar menarik minat generasi muda dalam cerita nusantara dan animasi 2D.

1.3 Rumusan Masalah

1. Bagaimana kehidupan Harimau Sumatra di Hutan Ulu Masen Aceh?
2. Bagaimana perancangan *Storyboard* pada animasi 2D dengan tema Harimau Sumatera ?

1.4 Ruang Lingkup

Dalam proses perancangan dan pengerjaan tugas akhir ini, terdapat batasan-batasan masalah, yakni sebagai berikut:

1. Apa ?

Perancangan ini mengenai pembuatan *Storyboard* dalam animasi 2D tentang kehidupan harimau sumatra di Hutan Ulu Masen Aceh.

2. Siapa?

Target *audiens* dari animasi 2D tentang kehidupan harimau sumatra di Hutan Ulu Masen Aceh ini adalah masyarakat generasi muda, yang berusia 13 hingga 20 tahun.

3. Tempat?

Ruang lingkup tempat yaitu berdasarkan Hutan Ulu Masen Aceh sebagai sumber data dan juga sebagai *setting* tempat dalam animasi.

4. Waktu?

Waktu perancangan berkisar dari Agustus 2018 sampai 2019.

1.5 Tujuan dan Manfaat

1.5.1 Tujuan

Tujuan dari perancangan ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui bagaimana kehidupan Harimau Sumatra di hutan Ulu Masen Aceh.
2. Membuat *Storyboard* cerita dalam film animasi berdasarkan sumber yang ada di hutan Ulu Masen.

1.5.2 Manfaat

Manfaat dari perancangan ini adalah sebagai berikut:

1. Memahami bagaimana kehidupan Harimau Sumatra di hutan Ulu Masen Aceh.
2. Memahami pembuatan *Storyboard* cerita dalam film animasi berdasarkan sumber yang ada di hutan Ulu Masen.

1.6 Metode Perancangan

Dalam proses perancangan *Storyboard* pada animasi 2D ini, perancang menggunakan metode pengumpulan data kualitatif yaitu, wawancara, observasi, serta studi pustaka.

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1. Wawancara

Perancang melakukan wawancara terhadap narasumber dari Lembaga Flora Fauna International, yang mengurus Hutan Ulu Masen Aceh, yaitu Dedi Kiswayadi, MP yang menjabat sebagai koordinator Lapangan. Perancang melakukan wawancara secara terstruktur dan tidak terstruktur terhadap narasumber untuk mendapatkan data-data perihal Hutan Ulu Masen Aceh, dan harimau sumatra disana.

2. Observasi

Tim Perancang melakukan observasi berupa kunjungan ke kantor Flora dan Fauna Internasional Aceh di Jalan Tenggiri no.4, Kecamatan Kuta Alam, Lampriet, Banda Aceh. di Kebun Binatang Bandung yang terletak di Jalan Kebun Binatang No.6, Lebak Siliwangi, Coblong, Lb. Siliwangi, Coblong, Kota Bandung, Jawa Barat 40132. Observasi tersebut bertujuan untuk menghimpun data dan informasi mengenai harimau Sumatra.

3. Studi Pustaka

Tim Perancang menganalisis berbagai buku, jurnal, dan arsip yang akan dibutuhkan dalam proses perancangan animasi 2D dan juga *Storyboard*, yang membahas mengenai ekosistem lingkungan, Hutan Ulu Masen Aceh, Harimau Sumatera, hutan lindung, teori dan proses pembuatan animasi, *Storyboard*, dan sebagainya.

4. Kuisisioner

Perancang menggunakan metode tambahan untuk mendukung dan melengkapi data dengan cara menyebarkan kuisisioner berupa beberapa pertanyaan dalam bentuk media Google Form. Kuisisioner tersebut ditujukan

kepada target audiens yaitu remaja akhir berumur 13 hingga 20 tahun, dengan tujuan untuk mengetahui seberapa tahukah mereka tentang Harimau Sumatera, mulai dari kondisi serta masalah penurunan populasinya karena tindak perburuan liar.

1.6.2 Sistematika Perancangan

Setelah data terkumpul dan dianalisis, perancang akan menggunakan hasil data tersebut dan mulai merancang *Storyboard* animasi 2D. perancang lebih fokus pada tahap pra produksi seperti tahap perancangan konsep cerita dan *Storyboard*.

Storyboard

Dalam tahap pra produksi ini perancang mulai dengan studi tentang *Storyboard*, dan unsur unsur yang harus ada didalamnya. Seperti alur cerita, adegan, pengaturan kamera atau sinematografi, durasi dan audio.

Thumbnail Storyboard

Membuat *thumbnail* berupa eksplorasi sketsa untuk mendapatkan visual yang sesuai dan mendukung jalannya cerita.

Rough Storyboard

Kemudian membuat *rough storyboard*, tahap ini masih dalam tahapan storyboard yang sederhana akan tetapi sedikit lebih jelas dan dapat dibaca, karena sudah ada pengaturan kamera, adegan karakter dan background. Kemudian juga sudah dapat menentukan durasi sehingga sudah lebih mudah dibaca walaupun masih sangat sederhana

Clean up Storyboard

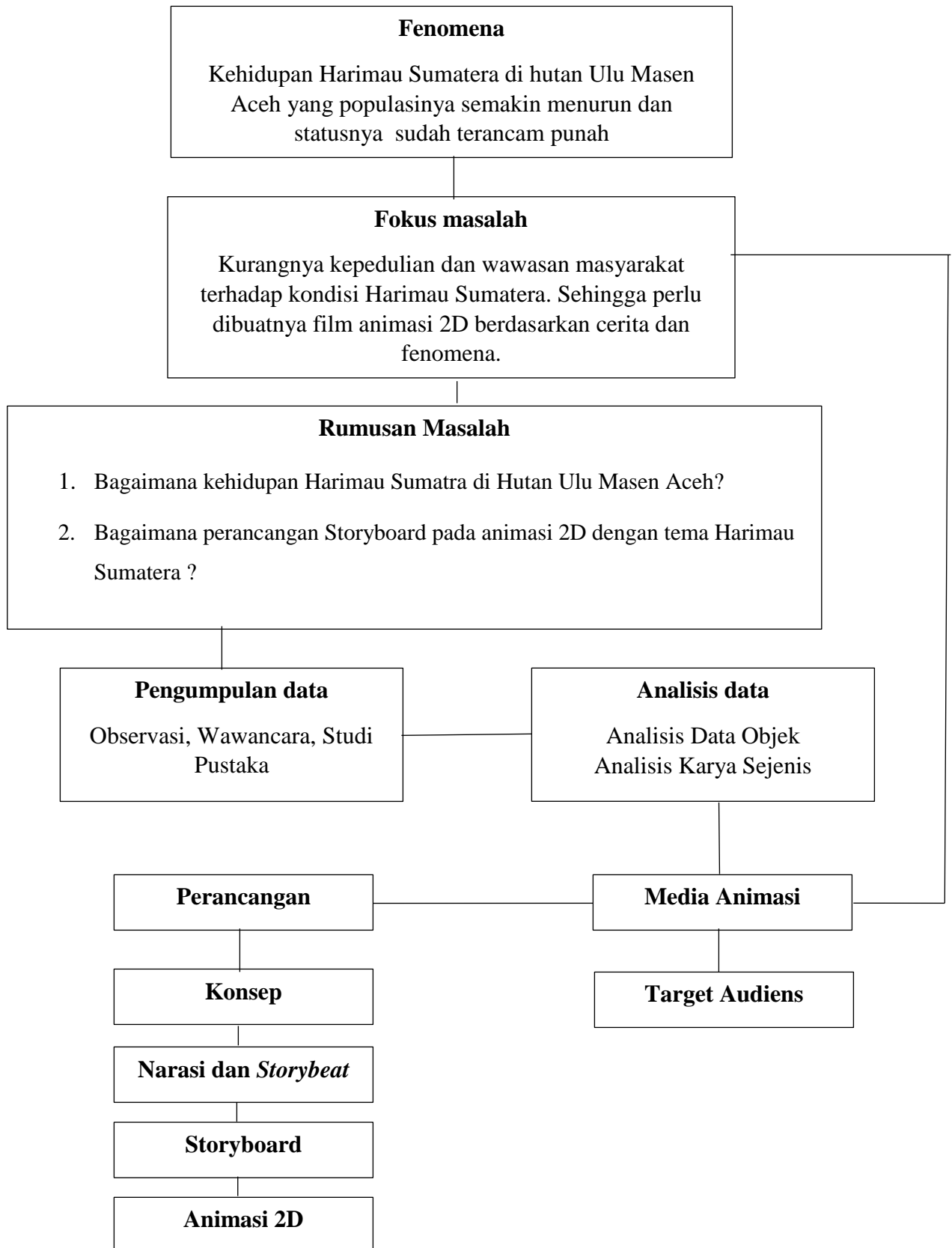
Tahap ini *storyboard* sudah detail, baik dari gambar yang sudah rapi dan bersih, kemudian sudah tertera keterangan lainnya seperti durasi, pergerakan kamera, efek *voice over* dan lain lain. Biasanya pada bagian ini ada yang hanya memfokuskan pada detail gambar saja tanpa keterangan tambahan.

1.6.3 Metode Analisis Data

Dalam proses analisis data, perancang menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Perancang mendatangi langsung kantor FFI Aceh untuk mendapatkan data dan informasi mengenai hutan ulu masen dan harimau sumatera. Seperti mengenai populasi dan ancaman yang sering terjadi, kemudian juga kasus kasus yang terjadi dan berhubungan dengan manusia.

Kemudian data yang telah diperoleh, dianalisis dengan cara dikumpulkan, disusun dan dirangkai menjadi sebuah kesimpulan hasil analisis yang lebih sederhana.

1.7 Kerangka Perancangan



1.8 Pembabakan

Penulisan perancangan ini terdiri dari lima bab, lima bab itu adalah sebagai berikut:

1. BAB I Pendahuluan

Berisi tentang latar belakang perancangan animasi 2D tentang harimau sumatra. Bab ini juga menjelaskan tujuan, manfaat, ruang lingkup, metode yang digunakan, kerangka dan juga sistematika penulisan atau pembabakan dari perancangan ini.

2. BAB II Dasar Pemikiran

Menjelaskan tentang teori yang digunakan dalam perancangan ini baik dari teori objek penelitian dan teori tentang jobdesk pembuatan *Storyboard* animasi 2D.

3. BAB III Data dan Analisis Data

Berisi tentang data-data yang telah dikumpulkan melalui metode-metode pengumpulan data yang telah dilakukan, yang kemudian data tersebut di analisis. Analisis juga dilakukan terhadap beberapa karya sejenis yang dilakukan berdasarkan teori yang telah dituliskan di bab sebelumnya.

4. BAB IV Konsep dan Hasil Perancangan

Berisi tentang konsep perancangan *Storyboard* animasi yang telah dibuat berdasarkan data-data yang telah diperoleh.

5. BAB V Penutup

Bab yang berisi tentang kesimpulan dari perancangan yang telah selesai dilakukan. Bab ini juga berisi rekomendasi dan juga saran yang ditulis oleh perancang.