

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Perancangan

Sukapura merupakan desa yang terletak di kecamatan Dayeuhkolot, kabupaten Bandung provinsi Jawa Barat. Lingkungan pemukiman di Sukapura sudah seperti lingkungan pemukiman padat di perkotaan, dengan bangunan atau rumah yang saling berimpitan. Namun ditengah pemukiman padat, di Sukapura masih memiliki tempat persawahan yang cukup luas. Kondisi lingkungan sukapura sendiri memiliki kondisi yang kurang baik, dengan banyaknya kendaraan bermotor dan pemukiman yang padat membuat dampak bagi lingkungan sekitar, seperti banyaknya sampah yang dibuang tidak pada tempatnya dan jalanan yang berlubang.

Menurut data *website* Kemendikbud, kecamatan Dayeuhkolot memiliki lebih dari 70 SD, SMP, SMA/SMK dan pada kecamatan Bojongsoang memiliki lebih dari 60 SD, SMP, SMA/SMK. Sekolah Dasar menjadi sarana pendidikan tingkat awal untuk anak-anak menimba ilmu. Dengan lingkungan sekolah dasar yang bersih dan sehat, akan membantu proses belajar mengajar lebih baik. Dalam menjaga lingkungan sekolah dasar, di sekolah tidak hanya memiliki petugas kebersihan namun program piket siswa-siswi tiap kelas bergantian sesuai jadwal membersihkan kelas setiap pagi atau pulang sekolah.

Musik menjadi salah satu media alternative dalam menyampaikan sebuah pesan dan saat ini penggemar music sudah meluas dengan berbagai genre. Adanya video musik menambah visualisasi dari pesan yang ingin disampaikan agar dapat mudah diterima masyarakat. Penggabungan film animasi 2D dengan music akan menghasilkan video musik animasi 2D yang interaktif dan mengedukasi. Dengan adanya dua elemen ini akan menguatkan pesan cerita yang ingin disampaikan.

Lingkungan sukapura, sekolah dasar sukapura dan cipagalo menjadi refrensi utama dalam perancangan *background* film animasi video musik dari lagu "Dari Mata Sang Garuda", dari bentuk bangunan, jalanan berlubang, sampah di jalanan, jalanan di samping persawahan, jalanan di perumahan, dan objek-objek lainnya. *Background* adalah tempat dimana animasi

akan bergerak dan hidup. Dalam *background* terdapat unsur set lokasi, *mood* dan *visual style* yang sesuai dengan animasi karakter (white 2006:186).

Perancangan film animasi video musik dari lagu "Dari Mata Sang Garuda" membutuhkan *background* yang dapat memvisualkan suasana dan tempat berdasarkan cerita. Hal tersebut bertujuan agar *target audience* dapat memahami pesan dari animasi secara keseluruhan.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, bisa dilihat beberapa masalah, yaitu

1. Dibutuhkan perancangan *background* film animasi video musik dari lagu "Dari Mata Sang Garuda"
2. Dibutuhkan media alternative film animasi video musik untuk menguatkan pesan cerita yang disampaikan.
3. Dibutuhkan refrensi lingkungan sukapura, sekolah dasar sukapura dan cipagalo untuk perancangan *background*.
4. Dibutuhkan perancangan *background* yang dapat memvisualkan suasana dan tempat berdasarkan cerita

1.3 Ruang Lingkup

Berdasarkan pemaparan masalah diatas, maka batasan masalah dari perancangan ini adalah

1.3.1 Apa

Background untuk film animasi video musik dari lagu "Dari Mata Sang Garuda".

1.3.2 Siapa

Target audience dari animasi ini adalah anak-anak usia 11-12 tahun.

1.3.3 Bagaimana

Merancang *background* untuk film animasi video musik yang relevan dengan lingkungan sukapura, sekolah dasar sukapura dan cipagalo.

1.3.4 Tempat

Daerah penelitian yang dipilih oleh perancang adalah daerah Sukapura dan Sekolah Dasar 02 Sukapura dan 01,02,03 Cipagalo.

1.3.5 Waktu

Perancang melakukan perancangan dan pengumpulan data pada tahun 2018-2019.

1.4 Rumusan Masalah

Sesuai dengan identifikasi masalah dan batasan masalah diatas, rumusan masalah yang didapat adalah:

1. Bagaimana memvisualkan lingkungan Sukapura dan Sekolah Dasar 02 Sukapura, 01,02,03 Cipagalo?
2. Bagaimana merancang *background* untuk film animasi video musik dari lagu "Dari Mata Sang Garuda" dengan suasana dan tempat berdasarkan cerita?

1.5 Tujuan Perancangan

Berdasarkan permasalahan diatas, tujuan dari perancangan ini adalah sebagai berikut:

- a. Mengetahui bagaimana memvisualkan lingkungan lingkungan Sukapura dan Sekolah Dasar 02 Sukapura, 01,02,03 Cipagalo.
- b. Mengetahui tahapan dalam pembuatan film animasi video music dari lagu "Dari Mata Sang Garuda" dengan fokus pada bagian *Background*.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat yang didapatkan dari perancangan ini adalah sebagai berikut:

- a. Manfaat bagi perancang
 1. Menambah ilmu dan memaham keilmuan di dalam animasi khususnya pada perancangan *background*.
 2. Sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Desain.
- b. manfaat bagi target audiene
 1. Meningkatkan kesadaran anak-anak umur 11-12 Tahun di Sukapura untuk menjaga lingkungan sekitarnya.
- c. manfaat bagi masyarakat
 1. Meningkatkan kesadaran masyarakat untuk menjaga lingkungan sekitarnya.
 2. Meningkatkan kesadaran masyarakat untuk menjadi contoh bagi anak-anak di lingkungan sekitar.

1.7 Metode Penelitian

Perancangan ini menggunakan dua metode pengumpulan data yaitu dengan cara kualitatif maupun kuantitatif.

1.7.1 Metode Pengumpulan data

Metode pengumpulan data cara seperti studi Literatur, observasi, wawancara dan survey

a. Studi Pustaka

Teori-teori yang digunakan untuk menganalisis bersumber dari pemikiran para ahli yang telah melakukan penelitian. Menjadi belajar lebih banyak tentang metode riset dan aplikasinya dalam praktek, serta memahami apa yang telah dilakukan peneliti lain di bidang yang sama. (Soewardikoen , 2013:16)

Studi pustaka melalui buku-buku teori tentang perancangan *background*, teori warna maupun buku tentang nasionalisme dan refrensi karya sejenis.

b. Observasi

Observasi dilakukan pada lingkungan Sukapura untuk mengamati rumah-rumah, jalanan dan objek-objek lainnya. Lalu sekolah dasar 02 Sukapura dan 01,02,03 Cipagalo untuk mengamati latar tempat sekolah dasar mulai dari kelas, Lorong, kantin dan lapangan.

c. Wawancara

Dalam melakukan perancangan ini, wawancara yang dipakai adalah wawancara tidak terstruktur. Wawancara tidak terstruktur adalah wawancara tidak menggunakan daftar pertanyaan tertulis, pertanyaan disimpan di dalam otak pewawancara, dan urutan pertanyaan dikeluarkan dengan sangat memperhitungkan suasana pembicara (Soewardikoen, 2013:32)

Wawancara yang dilakukan adalah wawancara kepada narasumber dari pihak pembuat karya atau lebih tepatnya pencipta lagu dan anak sekolah.

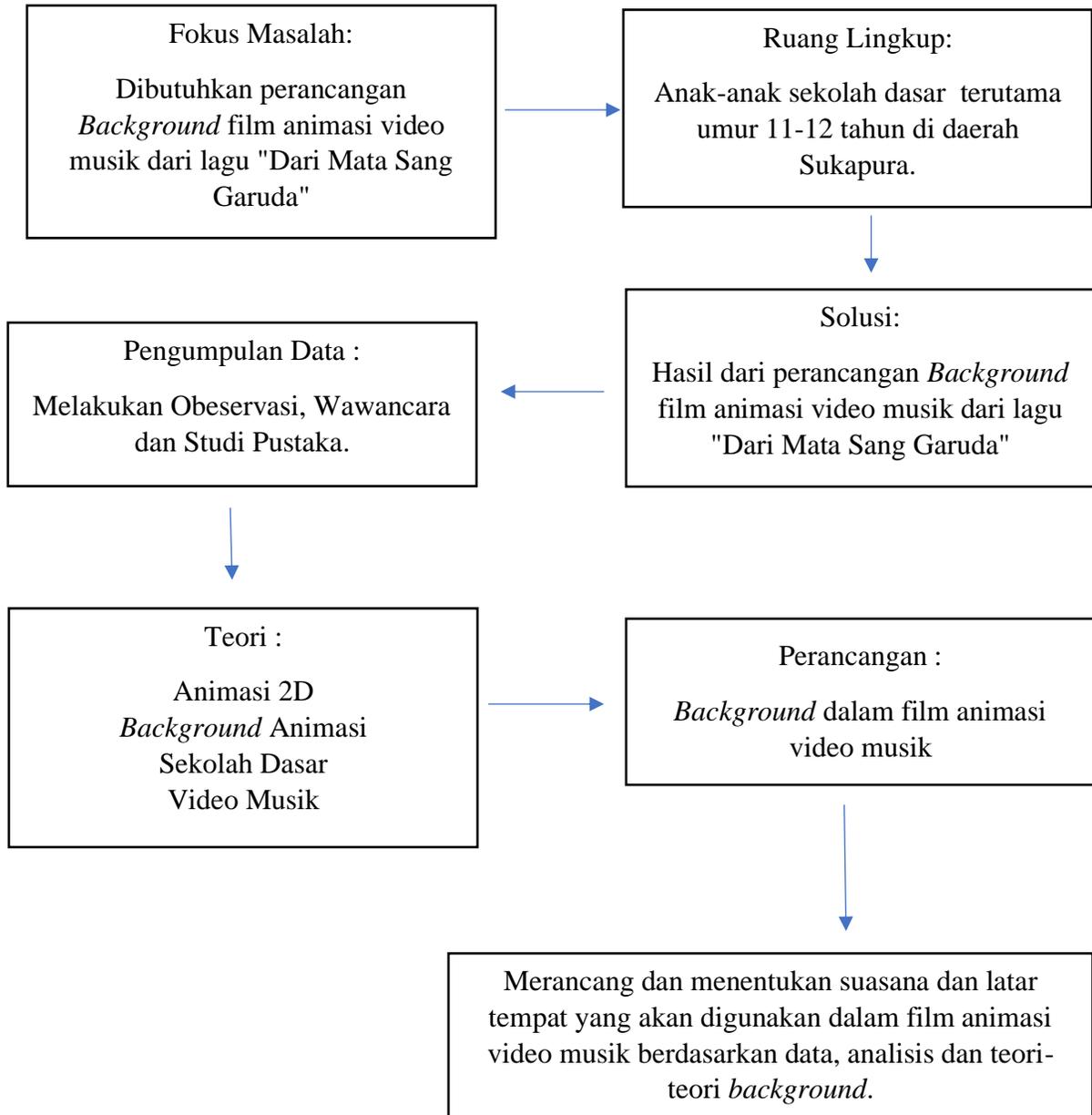
1.7.2 Metode Analisis Data

Metode yang dipakai dalam analisis data adalah metode analisis data visual. Menurut Edmund Feldman dalam Aland & Darby (1992) Ada 4 tahapan dalam analisis data visual yaitu deskripsi, analisis, interpretasi dan penilaian

1.7.3 Sistematika Perancangan

Perancangan yang dilakukan melewati beberapa tahap, pertama analisis pada ide, *script* atau *storyboard*, kedua melakukan riset data objek, latar belakang, masalah. selanjutnya mencari data tambahan seperti referensi *background* pada film animasi dapat diambil dari mood, suasana, warna, sudut pandang dll. Selanjut tahap brainstorming dan membuat *thumbnail*, *alternative* warna dan mood. Lalu mengatur letak *background* dan *lightning*, dan proses pewarnaan. Tahap terakhir *editing*, *final touch* ,*effect*.

1.8 Kerangka perancangan



Gambar 1.1 Kerangka Perancangan

1.9 Pembabakan

a. Bab I Pendahuluan

Bab ini menguraikan latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, Ruang Lingkup, Tujuan dan Manfaat Perancangan serta metode perancangan dan pembabakan.

b. Bab II Dasar Pemikiran

Bab ini menguraikan dasar pemikiran dan menjelaskan teori yang sesuai dalam melakukan perancangan

3. Bab III Data dan Analisis

Bab ini menguraikan data objek, data pendukung, data karya sejenis, analisis karya sejenis dan hasil analisis.

3. Bab IV

Bab ini menguraikan konsep perancangan, proses perancangan, dan hasil perancangan.

4. Bab V Kesimpulan dan Saran

Bab ini menguraikan Kesimpulan dan saran yang didapatkan dari data-data yang dikumpulkan untuk perancangan.