

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Perancangan

Nasionalisme adalah suatu pemikiran untuk mencintai bangsa dan negara untuk mencapai tujuan dan kepentingan negara itu sendiri. Nasionalisme pada suatu negara menunjukkan atau mempengaruhi kekuatan dalam negara karena nasionalisme adalah sebagai dasar dalam pembangunan bangsa.

Semakin berkembangnya jama semua orang dapat dengan muda mengakses apapun, hal ini dapat menjadi ancaman bagi bangsa indonesia karena tidak semua sesuai dengan nilai nasionalisme, untungnya masih banyak masyarakat indonesia yang masih memiliki sikap nasionalisme. Dengan begitu pemerintah memilki upaya untuk memberikan pemahaman kepada semua generasi muda dengan melalui pengajaran di sekolah supaya rasa nasionalisme mereka semakin kuat. Pengajaran atau pendidikan bukan hanya tori-teori yang ada pada buku pelajaran namun juga kegiatan-kegiatan yang dapat membangun karakter moral untuk membangun jiwa nasionalisme.

Sekarang anak-anak dapat dengan mudah dipengaruhi oleh apa yang mereka lihat, yang dikhawatirkan adalah mereka meniru hal-hal buruk yang jauh dari nilai nasionalisme. Oleh karena itu penanaman jiwa nasionalisme sejak dini penting dilakukan agar jiwa nasionalisme tersebut melekat dengan kuat kepada si anak dan terus dingat sampai dia tumbuh.

Musik adalah salah satu media hiburan dan informasi yang dapat dinikmati oleh semua orang begitu juga dengan animasi, namun dengan animasi akan menarik bagi anak-anak. Dengan menggabungkan sebuah musik dan animasi , hal ini akan menjadi lebih menarik. Dengan begitu perancangan video klip dengan animasi tentang nasionalisme pada sekolah dasar akan lebih mudah diterima pada kalangan anak-anak. Hal ini lebih mudah tersampaikan daripada melalui pelajaran teori dari buku. Anak-anak akan lebih cepat menghapal lagu daripada buku pelajaran, walaupun memalui buku juga penting dilakukan untuk pemahaman yang lebih dalam. Video klip animasi ini bisa dijadikan penunjang supaya anak-anak mengerti tentang nasionalisme.

1.2 Identifikasi Masalah

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

1. Perkembangan jaman dapat menjadi ancaman pada rasa nasionalisme pada anak-anak.
2. Pentingnya penanaman jiwa nasionalisme sejak dini.
3. Pelajaran nasionalisme disekolah dasar kurang efisien dalam memberikan pendidikan tentang nasionalisme

1.3 Batasan masalah

Setelah memaparkan masalah diatas, ada baiknya untuk memfokuskan pada suatu masalah supaya lebih maksimal dan sesuai dengan kemampuan maka penulis membatasi masalah seputar Nasionalisme yang ada pada siswa SD di Bandung. Dengan yang dikemas menjadi sebuah video klip Animasi. Adapun tujuan dari pembuatan video klip animasi ini adalah untuk memberikan motivasi kepada siswa SD untuk lebih mengenal tentang nasionalisme.

1.4 Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana sikap nasionalisme yang ada pada anak atau Siswa Sekolah Dasar?
2. Bagaimana merancang Storyboard yang sesuai dengan anak-anak berdasarkan nilai-nilai nasionalis?

1.5 Tujuan Perancangan

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

1. Untuk menyampaikan nasionalisme melalui media video klip musik.
2. Mengetahui cara merancang Storyboard pada animasi adaptasi dari lagu “Dari Mata Sang Garuda”

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat yang didapatkan dari perancangan ini adalah sebagai berikut:

- a. Manfaat bagi perancang
 1. Menambah ilmu dan memahami keilmuan di dalam animasi khususnya pada perancangan storyboard.
 2. Sebagai syarat untuk kelulusan pada mata kuliah Studio DKV.
 3. Lebih memahami nilai-nilai nasionalisme pada kehidupan sehari-hari.
- b. manfaat bagi target audiene
 1. Meningkatkan kesadaran kepada anak-anak untuk lebih memiliki rasa nasionalis.
 2. Mengenalkan tentang pemahaman nasionalis kepada anak-anak.
- c. manfaat bagi masyarakat
 1. Menyadarkan betapa pentingnya pembentukan karakter pada anak-anak sejak dini.
 2. Mengetahui kehidupan Siswa SD di sekolah.
 3. Meningkatkan jiwa nasionalisme pada masyarakat

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 dan wawancara.

- a. Studi Literatur

Studi pustaka melalui buku-buku tentang storyboard maupun tentang nasionalisme
- b. Observasi

Observasi dilakukan pada sekolah-sekolah yang ada di daerah Dayeuhkolot kota Bandung untuk mengamati perilaku siswa-siswa di lingkungan sekolah
- c. Wawancara

Wawancara yang dilakukan adalah wawancara kepada narasumber dari pihak pembuat karya atau lebih tepatnya pencipta lagu, guru.

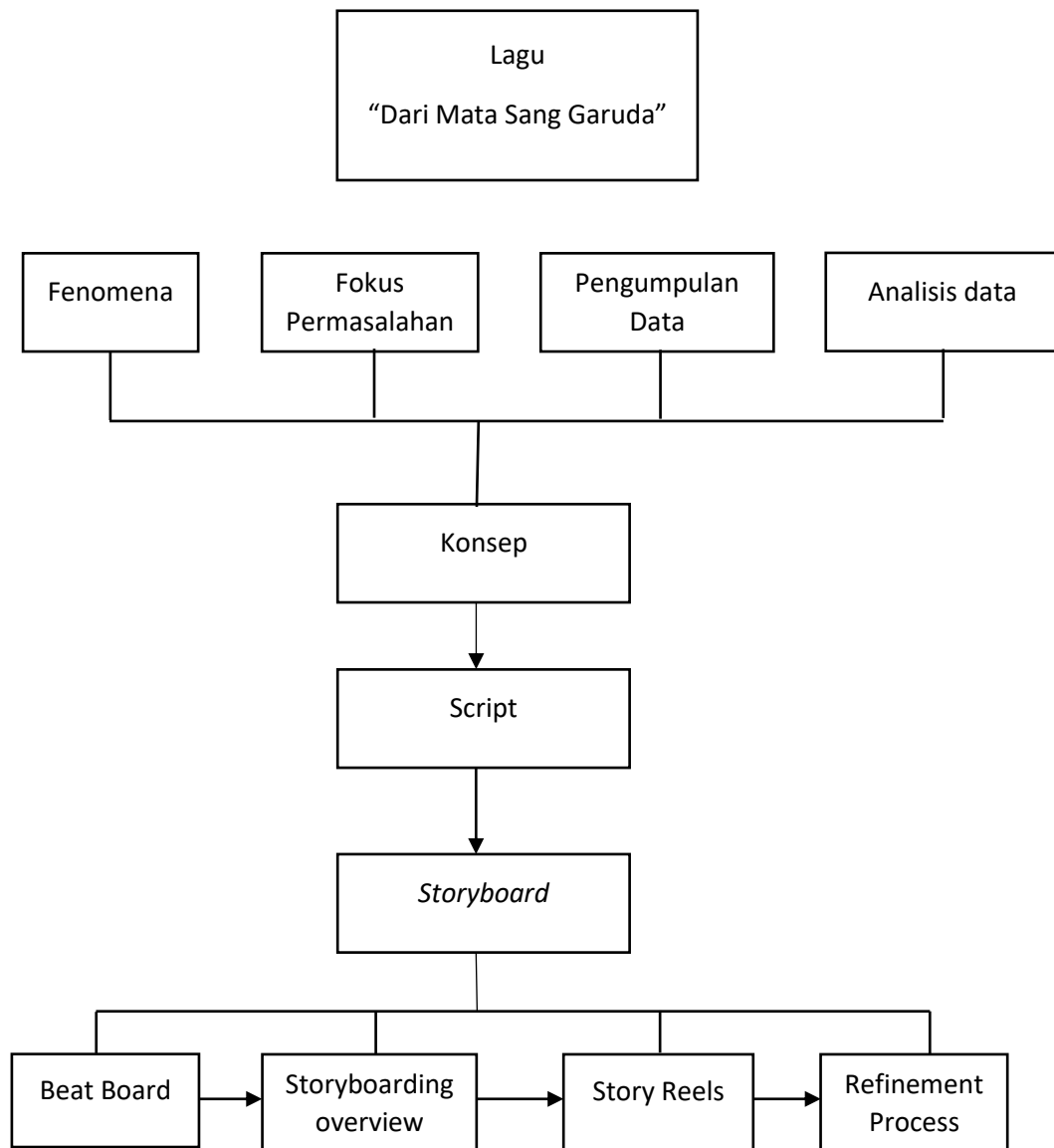
1.7.2 Metode Analisis Data

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 memiliki beberapa tahap yaitu, The beat board, storyboarding overview, Story reels, dan refinement process. Pada tahap beat board kita membuat gambar yang mewakili pada tiap scene. Selanjutnya storyboarding overview adalah membuat gambaran yang lebih detail dari beat board dimana dibuat shot-shot yang ada pada beat board. Selanjutnya adalah story reels yang merupakan storyboard yang dilengkapi dengan suara, untuk mengetahui jalannya cerita dan melihat timing. Setelah semua selesai, lanjut ke tahap refinement process untuk melakukan perbaikan atau revisi.

1.8 Kerangka perancangan



Bagan 1.1 Kerangka Perancangan

Sumber: data pribadi

1.9 Pembabakan

1. BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan tentang latar belakang masalah pada fenomena dan perencanaan dalam perancangan yang akan dibuat, Pada identifikasi masalah terdapat poin-poin masalah yang diambil berdasarkan latar belakang, Batasan masalah dan berfokus pada satu masalah, dan rumusan masalah yang berisi tahapan dalam perancangan, tujuan perancangan adalah tujuan dari perancangan yang akan dikerjakan serta manfaat perancangan bagi mahasiswa dan masyarakat dan target, metode perancangan, metode analisis dan sistematika perancangan.

2. BAB II LANDASAN PEMIKIRAN

Bab ini menguraikan mengenai teori-teori yang dibutuhkan dalam perancangan. Teori-teori tersebut akan menjadi acuan dalam perancangan.

3. BAB III DATA DAN ANALISIS DATA

Bab ini membahas data mengenai Data objeck seperti hasil wawancara, dan observasi, disertakan dengan analisis pada masing-masing karya.