

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Permainan *ucing sumput* merupakan salah satu dari sekian banyak permainan tradisional yang memiliki banyak manfaat. Selain bermanfaat bagi tumbuh kembang anak dan kemampuan bersosialisasi karena harus dimainkan secara berkelompok. Permainan *ucing sumput* memiliki nilai-nilai kebaikan yang tersembunyi didalamnya, sehingga permainan ini tersebut sangat cocok untuk dimainkan oleh anak-anak. Tetapi sayangnya, masih banyak anak-anak yang tidak mengetahui nilai kebaikan dari permainan *ucing sumput* yang merupakan salah satu dari permainan tradisional. Sehingga dibutuhkan edukasi kepada anak-anak mengenai nilai kebaikan dalam *ucing sumput*. Animasi 2D (Dua Dimensi) merupakan salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran bagi anak-anak.

Animasi dalam mengaplikasikan sebuah ceritra agar mudah ditonton oleh masyarakat terutama anak-anak, dapat menjadi media yang dipilih. Tony White (2009: xxii) mengatakan bahwa pembuatan animasi menggunakan teknik 2D merupakan cara terbaik untuk mempelajari prinsip-prinsip animasi dasar. Dalam media pembelajaran terdapat beberapa Animasi 2D yang saat ini sukses sebagai bahan belajar bagi anak seperti Nussa , yang memberikan Pendidikan mengenai ajaran agama yang dapat menjadi pembelajaran tambahan bagi anak selain disekolah. Dalam membuat animasi selain pembuatan cerita, animasi juga mengedepankan *background* dan *environment* dalam pembuatannya.

Environment adalah salah satu unsur pembuat didalamnya. *Environment* merupakan elemen yang berada didalam animasi. Pembuatan *environment* dapat mempengaruhi ketertarikan anak dalam menonton animasi. Menurut Tony White (2009: 375) *Environment* merupakan salah satu bagian terpenting dalam pembuatan film animasi baik itu secara manual maupun digital. Perancangan lingkungan, pembuatan asset-aset yang ada didalam animasi memerlukan riset terlebih dahulu agar sesuai dengan cerita dan karakter yang dibuat. Selain itu, *environment* dapat menyampaikan keadaan dalam sebuah animasi. Berdasarkan hal tersebut, perancangan *environment* 2D dibuat untuk melengkapi film Animasi 2D “Hong”

Environment 2D dalam animasi “Hong” akan menjadi latar tempat dalam cerita yang bertema tentang nilai kebaikan dalam permainan tradisional *ucing sumput*. Bercerita tentang anak perempuan bernama yang sedang mengikuti kegiatan camping di taman hutan raya bersama sekolahnya. Saat bermain *ucing sumput* dengan teman-temannya, ia tiba-tiba masuk kedalam hutan yang berbeda dari hutan pada umumnya, disana ia menemukan temannya dan tiba-tiba dikejutkan dengan kehadiran harimau yang berada didalam hutan tersebut. Mereka bersembunyi dan berusaha kabur dari harimau tersebut. Hingga akhirnya mereka berhasil menanng dari harimau tersebut dan keluar dari hutan tersebut. Cerita terinspirasi dari pemikiran bahwa anak-anak mungkin bermain permainan tradisional, tetapi dibalik permainan tersebut terdapat nilai-nilai kebaikan yang anak-anak harus ketahui.

Tempat yang digunakan dalam animasi “Hong” berada di Kabupaten Sumedang, tempat yang akan dijadikan fokus dalam pembuatan *environment* adalah Taman Hutan Raya (Tahura) Gunung Kunci. Taman Hutan Raya Gunung Kunci akan dibagi menjadi dua lokasi dalam cerita, yaitu di keadaan normal Taman Hutan Raya Ketika anak-anak sedang bermain *ucing sumput*, serta hutan fantasi yang ditempatkan di bagian tengah dari Taman Hutan Raya. Bagian cerita pada hutan fantasi akan memberitahukan bagian dari nilai-nilai kebaikan yang berada dalam permainan *ucing sumput*.

Perancangan akan berfokus pada pembuatan *environment* animasi 2D yang mendukung dalam animasi berjudul “Hong” yang mengangkat tema tentang nilai-nilai kebaikan dalam permainan tradisional *ucing sumput* yang ditujukan kepada anak-anak berusia 6-12 tahun.

1.2 Identifikasi Masalah

1.2.1 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam membuat laporan ini adalah:

1. Perancangan *environment* hanya fokus kepada lingkungan Taman Hutan Raya Gunung Kunci yang berada di Kabupaten Sumedang
2. *Environmet* yang dibuat dibuat berdasarkan unsur fantasi

1.2.2 Rumusan Masalah

Dari topik yang sudah dijelaskan dalam latar belakang, maka didapatkan rumusan masalah:

1. Bagaimana lingkungan Taman Hutan Raya Gunung Kunci yang berada di Kabupaten Sumedang
2. Bagaimana merancang *Environment* berdasarkan teori fantasi dan teori *environment* Ed Ghertner

1.3 Ruang Lingkup

1. Apa

Perancangan *environment* animasi 2D yang menggambarkan suasana lingkungan Kabupaten Sumedang dan Taman Hutan Raya Gunung Kunci dengan penambahan unsur fantasi.

2. Siapa

Animasi ditunjukkan untuk anak-anak berumur 6-12 tahun.

3. Bagaimana

Perancangan *environment* berfokus dalam pembuatan Taman Hutan Raya Gunung Kunci dan lingkungan Kabupaten Sumedang yang diberi unsur fantasi didalamnya.

4. Dimana

Tempat yang akan digunakan berada di Taman Hutan Raya Gunung Kunci di Kabupaten Sumedang yang akan dipakai oleh anak-anak untuk bermain merupakan tempat yang akan digunakan sebagai rancangan membuat *environment*.

5. Mengapa

Environment diperlukan untuk membangun suasana dan menarik perhatian kepada orang-orang dalam menonton animasi dan membuat anak mengetahui nilai kebaikan dalam permainan *ucing sumput*.

1.4 Metode Perancangan

Dalam melakukan perancangan *environment*, tahapan yang akan dilakukan adalah dengan mencari data mengenai permainan tradisional *ucing sumput* dan *environment*. Dalam mengumpulkan data, dilakukan metode kualitatif.

Metode kualitatif akan dilakukan dengan teknik observasi ke kawasan Taman Hutan Raya Gunung Kunci dan wawancara terhadap ahli atau warga setempat yang mengetahui tentang permainan *ucing sumput*.

1.4.1 Teknik Pengumpulan Data

Dalam merancang *environment* pembuatan animasi, digunakan beberapa metode pengumpulan data dan analisis.

1. Studi Pustaka

Mengumpulkan data dari berbagai sumber berupa buku dan jurnal yang memiliki keterkaitan dengan perancangan *environment* maupun permainan *ucing sumput*. Kemudian data yang sudah didapatkan dipelajari dan diaplikasikan ke dalam animasi.

2. Wawancara

Bertemu dengan narasumber yang ahli dalam bidang permainan tradisional terutama *ucing sumput* dan tempat bermainnya, kemudian melakukan sesi tanya jawab.

3. Observasi

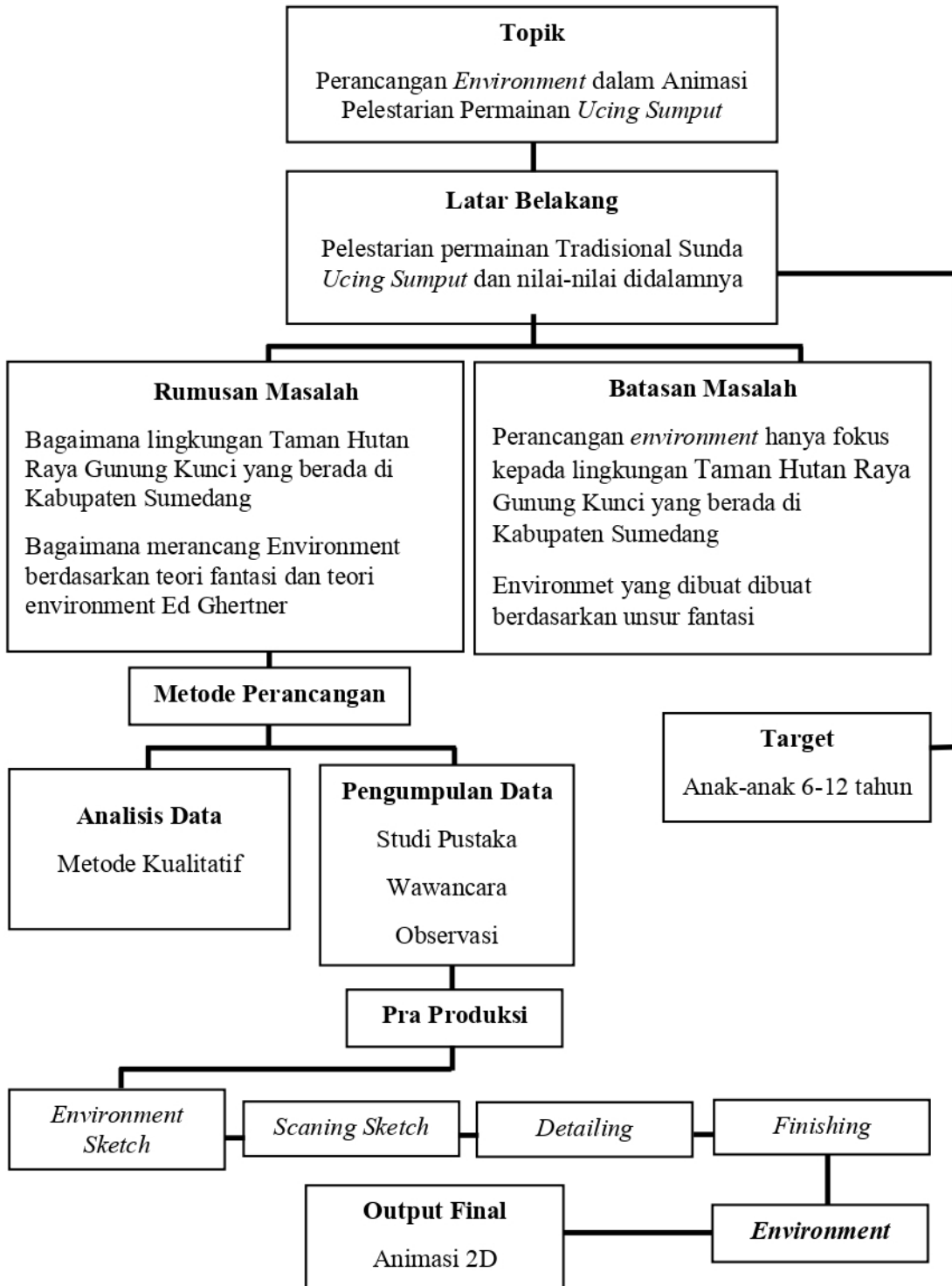
Mengamati secara langsung Kabupaten Sumedang sebagai data dalam perancangan *environment*.

1.4.2 Analisis Data

Setelah hasil wawancara, observasi dan kuesioner terkumpul, data akan di rangkum sehingga membentuk sebuah paragraf. Kemudian menganalisis tiga karya sejenis yang akan di jadikan patokan dalam merancang *environment* dan animasi.

1.5 Kerangka Perancangan

Tabel 1.1 Kerangka Perancangan



Sumber: Data Pribadi

1.6 Pembabakan

Bab I : Pendahuluan

Bab Pendahuluan terdiri dari kumpulan sub bab yaitu latar belakang mengenai Kabupaten Sumedang dan *environment* dalam perancangan animasi, rumusan dan batasan masalah, ruang lingkup, metode perancangan, kerangka perancangan dan pembabakan.

Bab II : Landasan Pemikiran

Bab yang berisikan teori-teori yang sudah didapatkan dari buku yang berkaitan dengan lingkungan Kabupaten Sumedang, teori *environment*, teori fantasi, teori animasi dan *environment*.

Bab III : Data dan Analisis Masalah

Bab yang berisikan semua data yang didapat dari hasil studi pustaka, data wawancara dan observasi yang dibagi kembali berdasarkan teori objek, teori medium, landasan perancangan dan khalayak pasar.

Bab IV : Perancangan

Bab perancangan terdiri dari semua desain *environment* dan animasi yang dibuat. Dalam bab ini dijelaskan proses pembuatan animasi secara detail, terutama dalam pembuatan *environment*

Bab V : Kesimpulan dan Saran

Bab yang berisikan kesimpulan yang didapat setelah selesai merancang animasi dan saran kepada institusi ataupun peneliti lain.x