

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pandemi Covid-19 yang diberlakukan secara global memiliki dampak yang besar bagi tiap negaranya, begitupun Indonesia. Dikutip dari [tribunnews.com](http://tribunnews.com), Indonesia telah mengalami pandemi berkepanjangan selama 1 tahun lebih yang dianggap sebagai sebuah refleksi bagi Indonesia untuk hidup berdampingan dengan Covid-19. Berbagai sektor yang dialami oleh Indonesia memiliki perubahan sistem secara daring dan mengalami ketidakstabilan baik pada bidang ekonomi, kesehatan terutama pendidikan. Pemberlakuan pembelajaran jauh menimbulkan beberapa akibat pada peserta didik Indonesia. UNICEF menemukan 938 anak di Indonesia putus sekolah akibat pandemi Covid-19. Dari jumlah tersebut 75% diantaranya tidak bisa melanjutkan pendidikan karena masalah biaya. Perwakilan UNICEF Indonesia Debora Comini mengatakan hal tersebut terjadi karena orang tua siswa banyak yang kehilangan pendapatan dan pekerjaan sejak virus corona masuk ke Indonesia.

Pangkalan Data Pendidikan Tinggi (PDDIKTI) juga mencatat, sebanyak 414,9 ribu atau 59% mahasiswa putus kuliah berada di Pulau Jawa. Hal ini dikarenakan beberapa faktor yang menyebabkan kurang efektifnya peserta didik dalam menempuh pendidikan secara daring. Penilaian siswa bergerak secara daring mengalami banyak *trial and error* akibat dari sistem yang tidak pasti, sehingga menyebabkan penilaian peserta didik sering tertunda. Selain itu, pendidikan waktu jangka panjang secara daring menyebabkan ketidakadilan dan ketidaksetaraan antarkelompok masyarakat dan antardaerah di Indonesia. Hal ini dikarenakan perbedaan fasilitas mencakup jaringan maupun perangkat yang digunakan untuk mengakses pendidikan secara daring. Dikutip dari [MasukKampus.com](http://MasukKampus.com), menurut SS (19) mahasiswa Ilmu Komunikasi di salah satu perguruan tinggi negeri Jakarta mengaku mengalami stres akibat pembelajaran jarak jauh yang dilaksanakan selama pandemi. Menurutnya, pembelajaran jarak jauh membuatnya merasa cepat lelah dan pusing akibat terlalu sering menatap layar laptop. Banyaknya tugas yang diberikan oleh dosen selama

pembelajaran jarak jauh juga dikeluhkan oleh Syefi (20) mahasiswa pendidikan di salah satu perguruan tinggi Jakarta. Menurutnya beban tugas yang beruntun menjadi penyebab munculnya stres yang dialami mahasiswa.

Berdasarkan fenomena yang terjadi, penulis memilih dampak pandemi sebagai suatu permasalahan yang diangkat ke dalam cerita yang akan dirancang. Dampak pandemi yang dimaksud lebih memfokuskan pada tokoh peserta didik yang mengalami kejenuhan selama pandemi berlangsung. Penulis memilih animasi sebagai media penyampaian cerita. Penulis ingin menyadarkan kepada penonton bahwa pendidikan juga mengalami dampak serius dari pandemi. Menurut diangkatnya topik yang *relateable*, hal ini dapat membangun relasi dengan target audiens yang dituju (Prajana & Syafikarani, 2021).

Penulis juga ingin memberikan pesan bahwa pendidikan yang utama berasal dari keluarga, sehingga mahasiswa juga dapat menyelesaikan masalah dengan berkolaborasi sesama anggota keluarga di rumah. Penulis memilih media animasi dengan tujuan agar lebih menarik dan menghibur penonton terkhusus untuk usia remaja menuju dewasa. Penulis juga telah melakukan pencarian film animasi pendek yang terkait dengan topik yang sejenis melalui platform Youtube, alhasil penulis hanya menemukan beberapa animasi layanan masyarakat maupun film pendek terkait pendidikan daring. Oleh karena itu, penulis ingin merancang topik ini dengan media yang berbeda yaitu animasi.

Pengerjaan film animasi pendek tersebut perlu memiliki peran sutradara. Seorang sutradara merupakan kunci utama dalam proses produksi suatu pembuatan film dan memiliki tanggung jawab dalam semua aspek kreatif film, mengontrol keseluruhan isi dan plot film dan mengarahkan animator.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

1. Pandemi berkepanjangan menimbulkan rasa jenuh dan stres terhadap pendidik maupun peserta didik.

2. Gangguan mental yang kemungkinan terjadi akibat peserta didik yang menetap di lingkungan keluarga yang tidak sehat.

### **1.3 Rumusan Masalah**

1. Bagaimana dampak pandemi berpengaruh terhadap pendidik serta peserta didik?
2. Bagaimana fenomena tersebut dapat dirancang menjadi sebuah cerita yang akan diangkat?
3. Bagaimana sutradara melakukan pembentukan narasi dan pengembangan visual untuk kebutuhan perancangan karya film animasi pendek mengenai fenomena pandemi dalam dunia pendidikan?

### **1.4 Ruang Lingkup**

1. Apa  
Animasi Nara mengangkat cerita tentang dampak dari pandemi Covid-19 terhadap pendidik dalam pembelajaran jarak jauh.
2. Siapa  
Target audiens yang dituju ialah seluruh peserta didik dengan rentang umur 17-22 tahun terutama di wilayah Bandung.
3. Bagian Mana  
Penulis memilih *jobdesk* sebagai sutradara.
4. Dimana  
Lokasi penelitian ialah Universitas Telkom yang berlokasi di Bandung.
5. Kapan  
Pembuatan film animasi dimulai dari bulan Februari 2021 hingga bulan Juli 2022.

## 6. Mengapa

Hal ini menjadi upaya dalam memberikan motivasi maupun inspirasi bagi kehidupan peserta didik maupun pengajar yang sedang menghadapi pandemi dalam aktivitas pendidikan.

### 1.5 Tujuan Perancangan

1. Memahami dampak yang ditimbulkan dari pandemi terutama di bidang pendidikan.
2. Mendapatkan pengetahuan mengenai fenomena yang diangkat.
3. Melakukan pembentukan narasi serta pengembangan visual dalam proses penyutradaraan untuk kebutuhan film animasi pendek mengenai fenomena pandemi dalam dunia pendidikan.

### 1.6 Manfaat Perancangan

1. Menambah wawasan dengan mendapat berbagai macam *insight* dari peserta didik dan pengajar mengenai fenomena yang terjadi pada dunia pendidikan.
2. Memahami kondisi dan situasi yang terjadi pada fenomena pendidikan di masa pandemi.
3. Mendapatkan pengalaman dalam pembentukan narasi serta pengembangan visual pada proses penyutradaraan

### 1.7 Metode Penelitian

Penulis melakukan penelitian melalui observasi pada kegiatan pembelajaran jarak jauh dan melakukan wawancara dengan orang yang terlibat dalam kegiatan tersebut. Penulis melakukan studi pustaka dengan mengutip beberapa tesis yang terkait dengan fenomena yang terjadi. Penulis juga melakukan riset desain melalui metode fenomenologi.

### **1. 7. 1 Pengumpulan Data**

#### 1. Observasi

Observasi dilakukan pada perkuliahan daring dengan matakuliah manajemen produksi di kelas multimedia a dan b angkatan 2018 Universitas Telkom. Tujuan observasi yang dilakukan ialah untuk meneliti perilaku suatu objek terhadap suatu aktivitas saat perkuliahan daring berlangsung.

#### 2. Wawancara

Penulis melakukan wawancara untuk mendapatkan perspektif maupun pandangan baru dari subjek terhadap fenomena perkuliahan daring. Wawancara yang dilakukan oleh peneliti berupa semi-terstruktur dengan pelaksanaan secara individual melalui *virtual-meeting*. Narasumber yang diwawancarai merupakan orang yang berkaitan dengan kegiatan observasi sebelumnya, yaitu Miharbi Sonny Wisaksono dan Feisal Farhanudin.

#### 3. Studi Pustaka

Penelitian studi pustaka dilakukan dengan melakukan pengumpulan data dengan mengadakan studi terhadap buku, literatur serta laporan yang terkait dengan fenomena pembelajaran daring. Metode ini bertujuan sebagai pelengkap dan memperkuat data yang telah disajikan. Adapun data yang dikumpulkan berupa kutipan dari hasil penelitian mengenai pengaruh pandemi terhadap mahasiswa dalam pembelajaran jarak jauh yang dimasukkan ke dalam bab landasan teori.

### **1. 7. 2 Analisis Data dan Karya Sejenis**

Penulis menggunakan metode fenomenologi sebagai riset desain. Penggunaan metode ini dilakukan oleh penulis secara kualitatif, yakni berupa data non-numerik dan berisikan informasi.

Adapun analisis karya sejenis juga dilakukan setelah melakukan analisis pada objek penelitian. Analisis karya sejenis digunakan untuk mengambil beberapa referensi elemen visual yang dapat menambah pengetahuan sehingga menghasilkan kreativitas baru.

### **1. 7. 3 Sistematika Perancangan**

Menurut Creswell (dalam Qatrunnada, 2020:6), perancangan penelitian merupakan tahapan berbentuk rencana yang dijadikan sebagai sebuah panduan dalam prosedur penelitian. Berdasarkan data analisis yang sudah disajikan, penulis dapat menggunakan data tersebut ke dalam konsep kreatif dan memulai proses penyutradaraan. Berikut ialah tahapan proses penyutradaraan yang penulis lakukan.

#### **a. Pra Produksi**

Setelah melakukan pengumpulan dan analisis data, sutradara melakukan konsep kreatif dengan melakukan pembentukan cerita serta pengembangan visual yang akan dijadikan panduan dalam produksi animasi.

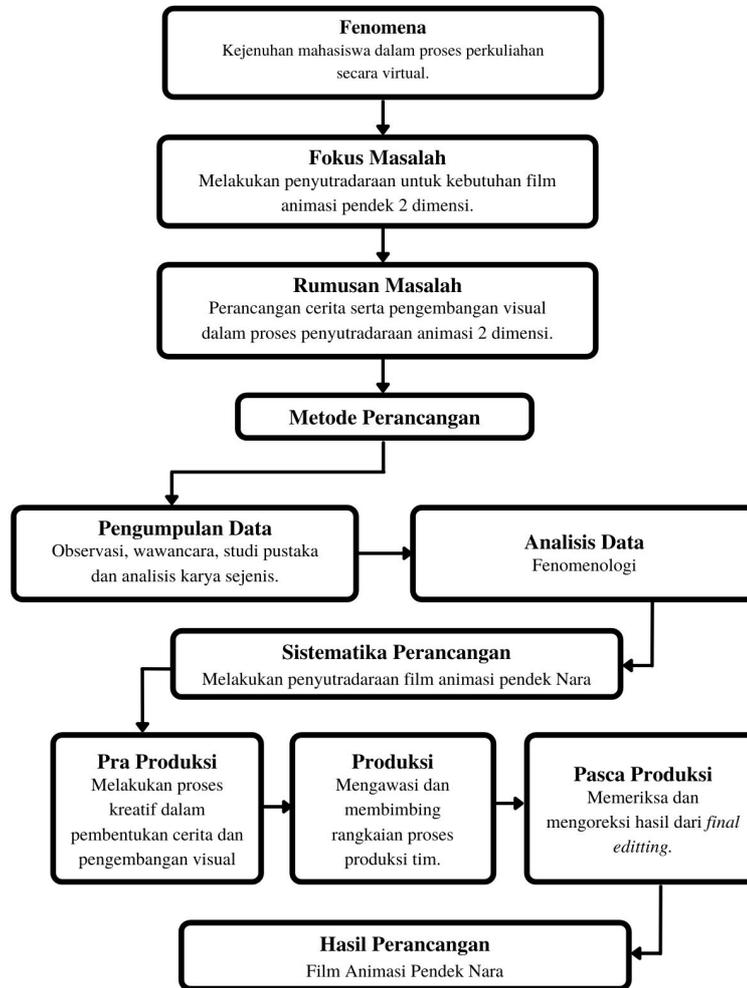
#### **b. Produksi**

Sutradara memimpin dan mengawasi proses produksi animasi berlangsung. Sutradara juga memberikan arahan maupun keputusan jikalau ada kendala ataupun perubahan rencana. Segala tanggung jawab proses produksi merupakan tanggung jawab dari seorang sutradara.

#### **c. Pasca Produksi**

Sutradara memeriksa kembali hasil *final editing*. Kemudian, sutradara mengadakan *preview* pertama sebagai bentuk evaluasi animasi tahap akhir bersama tim. Pengadaan evaluasi tersebut dilakukan agar dapat mengantisipasi kesalahan yang fatal baik secara visual maupun audio pada animasi tersebut.

## 1.8 Kerangka Penelitian



Gambar 1. 1 Kerangka Penelitian  
Sumber : Dokumen Pribadi, 2021

## **1.9 Pembabakan**

### **1. BAB I Pendahuluan**

Bab ini berisi latar belakang permasalahan, identifikasi masalah, rumusan masalah, ruang lingkup, penyusunan kerangka yang meliputi tujuan, manfaat, metode serta penjabarannya.

### **2. BAB II Landasan Teori**

Bab ini membahas mengenai topik yang berkaitan dengan dampak fenomena pandemi yang terjadi pada bidang pendidikan. Informasi tersebut didasarkan berdasarkan pada teori dan pendapat para ahli dari hasil studi pustaka.

### **3. BAB III Data dan Analisis**

Bab ini menjabarkan tentang hasil data data yang telah dianalisis berdasarkan metode yang digunakan beserta pengkajiannya. Adapun penulis juga menganalisis karya animasi sejenis untuk mengambil beberapa komposisi berupa pengayaan pada animasi Nara.

### **4. BAB IV Konsep dan Hasil Perancangan**

Bab ini berisi proses pengerjaan penulis sebagai sutradara dan konsep dalam merancang film animasi pendek berdasarkan hasil analisis data

### **5. BAB V Kesimpulan**

Bab ini merumuskan hasil kesimpulan dari keseluruhan bab yang telah dianalisis dan diteliti beserta saran dari penulis.