

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Skateboarding merupakan olahraga yang menyenangkan. Menurut Clive Gifford (2006: 6), *skateboarding* memberikan kepuasan untuk melaju di sekitar dan mencoba trik trik yang luar biasa. *Skateboarding* merupakan olahraga yang ekstrim. Olahraga ekstrim yang dimaksud adalah olahraga demi pemenuhan kepuasan adrenalin. Aktivitas olahraga ekstrim lazimnya cenderung menampilkan kecepatan, ketinggian, bahaya, dan aksiantang diri yang membutuhkan keberanian. (Crossingham & Kalman, 2004: 6). Oleh karena itu, penggunaan dari *skateboard* memerlukan operasional yang tepat. Sehingga penting bagi para pengguna *skateboard* untuk mengetahui teknik bermain yang benar.

Sesuai fakta di lapangan, banyak dari peminat *skateboard* pemula maupun yang awam mengalami kecelakaan bahkan masih kerap terjadi kepada para pemain yang sudah *professional*. Walaupun terjatuh dari *skateboard* merupakan tahap yang umum untuk dilalui oleh seseorang yang bermain *skateboard*, ada baiknya pemula tersebut diberi perbekalan yang cukup matang terlebih dahulu sebelum benar-benar mulai mempelajari *skateboarding*. Setelah dilakukan observasi pendahuluan di media internet, terdapat beberapa kecelakaan saat bermain *skateboard* contohnya seperti dari beberapa banyak video yang ditemukan di *four your page* tiktok, terdapat beberapa pengguna *skateboard* yang terjatuh.



Gambar 1.1 Salah satu *frame* pada cuplikan video

Sumber : <http://vt.tiktok.com/ZSeXGShJY>

Terlihat pada cuplikan di <https://vt.tiktok.com/ZSeXtLKXB> , salah satu pemain yang menggunakan papan *skateboard* kehilangan konsentrasinya keetika mengendarai papan sehingga orang tersebut nyungsep kedalam semak belukar.



Gambar 1.2 Salah satu *frame* pada cuplikan video

Sumber : <https://vt.tiktok.com/ZSeXtLKXB>

Kecelakaan terjatuh merupakan hal yang biasa terjadi kerap ketika melakukan pembelajaran *skateboard*. Baik di taman bermain manapun, sering terjadi kesalahan terjatuh. Adanya penelitian ini bertujuan untuk mengurangi tingkat terjadinya kecelakaan terjatuh pada permainan *skateboard* itu sendiri dengan pemberian edukasi pembekalan ataupun persiapan sebelum terjun bermain *skateboard*.

Sudah ada video yang menunjukkan teknik bermain *skateboard* yaitu channel Satria Vije, 30 Nov tahun 2019. Terdapat beberapa pertimbangan dari video mereka adalah narasi dilakukan secara dua arah saja, kurangnya perlengkapan persiapan (*safety*) bermain yang lengkap, kurang menariknya sinematografi dari penyampaian teknik bermain *skateboard* tersebut yang memiliki *camera angle* atau *camera movement* yang monoton. Namun disisi lain, masih sangat jarang ada pengenalan teknik yang berbentuk animasi yang cukup menarik dan informatif.

Animasi 2D memiliki pembawaan narasi maupun gaya visual yang unik dibandingkan dengan perekaman video secara langsung. Penjelasan melalui animasi 2D juga dapat disampaikan secara kreasi melalui percakapan antar tokoh

maupun secara interaktif dengan penonton. Animasi bersifat dinamis karena memanfaatkan banyak aspek visual misalnya *style* visual, *angle* kamera serta sinematografi. Oleh karena itu, diperlukan perancangan *storyboard* dalam animasi 2D sebagai media pembelajaran teknik bermain *skateboard* guna sebagai persiapan pembuatan animasi 2D sebagai gambaran yang unik untuk pengenalan dari *skateboarding* itu sendiri serta panduan yang mudah dicerna oleh para peminat *skateboard* pemula.

Adapun animasi 2D berperan sebagai media edukasi yang dapat menjadi proses pembelajaran yang bertujuan memberikan ilmu maupun mengembangkan potensi diri yang ada pada peminat *skateboard*. Jenis media edukasi yang diterapkan pada penelitian ini adalah jenis media edukasi non formal. Dikarenakan *skateboarding* merupakan hobi atau minat tersendiri yang tidak ada di sekolah. Animasi 2D dapat diakses melalui minat masing-masing dari individu melalui pelatihan atau kursus tertentu.

1.2. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah di atas, permasalahan yang dapat diidentifikasi adalah:

1. Kecelakaan terjatuh pada *skateboarding* sering kerap terjadi pada permainan *skateboard*, sehingga diperlukan suatu media edukasi untuk memberikan informasi mengenai panduan teknik – teknik bermain *skateboard*.
2. Perlunya perancangan *storyboard* dalam animasi 2D sebagai media edukasi pengenalan teknik – teknik bermain *skateboard*.

1.3. Rumusan Masalah

Dari identifikasi masalah di atas, rumusan masalah perancangan ini adalah:

1. Bagaimana cara mengedukasi para pemain *skateboarding* pemula agar dapat terhindar dari kecelakaan terjatuh saat bermain *skateboard*?
2. Bagaimana merancang *storyboard* dalam animasi 2D sebagai media edukasi pengenalan teknik – teknik bermain *skateboard*?

1.4. Tujuan Perancangan

Dari identifikasi masalah di atas, tujuan perancangan ini adalah:

1. Untuk mengedukasi para pemain *skateboarding* pemula saat bermain *skateboard*.
2. Untuk merancang *storyboard* dalam pembuatan animasi 2D sebagai media edukasi pengenalan teknik – teknik bermain *skateboard*.

1.5. Manfaat Perancangan

Dari tujuan perancangan di atas, diperoleh manfaat perancangan sebagai berikut.

1. Secara teoritis, penelitian ini bertujuan juga memverifikasi teori – teori terdahulu tentang *skateboard*. Serta ingin memuaskan rasa keingintahuan penulis terhadap topik ataupun fenomena dari *skateboarding* itu sendiri,
2. Secara praktis, perancangan animasi 2D ini dapat menjadi panduan pembelajaran yang efektif yang diminati dan mudah dicerna oleh para kalangan pengguna *skateboard*. Perancangan penelitian ini dapat menjadi gambaran bahwa *skateboard* itu adalah olahraga yang menyenangkan dan mudah dilakukan.

1.6. Ruang Lingkup

Ruang Lingkup dari penelitian ini mencakupi pertanyaan (5W+1H), yaitu:

1. Apa
Penulis merancang *storyboard* dalam animasi 2D sebagai media edukasi pengenalan teknik - teknik bermain *skateboard*.
2. Siapa
Target utama dari penelitian ini adalah para peminat *skateboard* pemula maupun mentor *skateboarding*. Diutamakan untuk peminat remaja yang berumur 12 ke atas hingga mencakup batasan umur 18 tahun.

3. Bagaimana
Perancangan *storyboard* dalam animasi 2D itu sendiri menggambarkan narasi dan visual yang unik tersendiri serta memiliki penjelasan yang mudah dicerna oleh target sebagai media edukasi pembelajaran.
4. Di mana
Perancangan *storyboard* dalam animasi 2D ini dilakukan di Kota Bandung. Sampel data dari observasi dilakukan di Kota Bandung.
5. Kapan
Perancangan *storyboard* ini dilakukan pada tahun 2021-2022.
6. Mengapa
Perancangan ini dilakukan karena masih banyak terjadi ketidakpahaman bahkan sampai terjadinya kecelakaan terjatuh pada penggunaan *skateboard* itu sendiri.

1.7. Metode Penelitian dan Pengumpulan data

1.7.1 Metode Penelitian

Metode Penelitian menurut Ninik Supriyanti (2015:2) adalah cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Cara ilmiah yang dimaksud adalah bahwasanya kegiatan penelitian itu didasarkan pada ciri – ciri keilmuan, yaitu: rasional, empiris, dan sistematis.

Adapun beberapa jenis metode penelitian yang diantara salah satunya yaitu metode penelitian campuran (*mixed methods*) yang akan digunakan pada penelitian ini. Metode penelitian campuran (*mixed method*) menurut Creswell dan Clark dalam (Samsu, 2017:161), adalah desain penelitian dengan asumsi filosofis di samping sebagai metode *inquiry*. Sebagai metologi, penelitian campuran ini melibatkan asumsi filosofis yang membimbing arah pengumpulan dan analisis data, serta mengolah pendekatan penelitian kualitatif dan kuantitatif pada banyak fase proses tersebut.

Metode penelitian kualitatif merupakan data naratif berupa kata-kata untuk menggambarkan kompleksitas. Metode ini diterapkan pada penerapan data Observasi, wawancara, serta analisis karya sejenis.

Sedangkan metode penelitian kuantitatif lebih cenderung berupa data numerik yang berorientasi pada variabel. Metode ini diterapkan pada penerapan data hasil kuisioner.

1.7.2 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data adalah teknik atau metode yang digunakan untuk mengumpulkan data. Bila dilihat dari sumber datanya, maka pengumpulan data dapat menggunakan sumber primer dan sumber sekunder. Sumber primer adalah sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data, dan sumber sekunder adalah pengumpulan sumber yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data, misalnya lewat orang lain atau dokumen. (Sugiyono, 2013:137)

1. Wawancara

Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, dan juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam dan jumlah respondennya sedikit/kecil. (Sugiyono, 2013:137)

Peneliti disini akan menggunakan wawancara tidak terstruktur. Wawancara tidak terstruktur adalah wawancara yang bebas dimana peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap untuk pengumpulan datanya. Pedoman wawancara yang digunakan hanya berupa garis-garis besar permasalahan yang akan ditanyakan. (Sugiyono, 2013:140). Data yang diperoleh dari wawancara adalah data primer.

Peneliti akan mewawancarai seorang pengguna sekaligus pelatih dari permainan *skateboard*. Sehingga dapat menimbulkan gambaran dari perspektif seseorang yang dulunya pernah menjadi pemula hingga menjadi mahir dalam bermain *skateboard*. Sekaligus pelatih kerap mengajari berbagai pemula yang ingin belajar, dapat ditarik juga bagaimana gambaran-gambaran dari para pemula yang pernah ia latih.

2. Survei (Kuisisioner)

Kuisisioner berasal dari bahasa Latin: *Questionnaire*, yang berarti suatu rangkaian pertanyaan yang berhubungan dengan topik tertentu diberikan kepada sekelompok individu dengan maksud untuk memperoleh data. (Muri Yusuf, 2014:212). Adapun jenis kuisisioner yang akan digunakan pada penelitian ini yaitu kuisisioner bentuk terbuka dan tertutup. Pengumpulan data kuisisioner ini diperlukan untuk mencari data khususnya pada data primer. Sumber primer adalah sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data. (Sugiyono, 2013:137)

Kuisisioner yang akan saya lakukan merupakan kuisisioner yang dibagi ke sirkel komunitas *skateboard* saya sendiri. Yang terdiri dari 9 orang, sehingga didapat gambaran bagaimana perancangan *storyboard* untuk animasi 2D ini akan dirancang kedepannya.

3. Observasi

Observasi terbagi menjadi 2 yaitu, *Participant observer* dan *Non-participation observer*. Dalam penelitian ini, akan digunakan metode observasi *participation observer & Non participation observer*. Observasi *Participation observer* adalah suatu bentuk observasi dimana pengamat (atau peneliti) terlibat langsung dalam kegiatan kelompok, atau dapat juga dikatakan pengamat ikut serta dalam kegiatan yang diamatinya. (Muri Yusuf, 2014:384). Dan observasi *Non participation observer* adalah kebalikannya yaitu dimana pengamat (atau peneliti) tidak terlibat langsung

dalam kegiatan kelompok atau tidak ikut serta dalam kegiatan yang diamatinya. Data yang diperoleh dari observasi adalah data primer.

Penulis menggunakan jenis observasi *participation observer*. Penulis melakukan observasi di Taman *Skate* Pasupati. Penulis ingin memperoleh data berupa referensi visual maupun informasi yang dapat memvalidasi keadaan yang mendukung penelitian ini.

4. Studi Pustaka (*Library Research*)

Studi kepustakaan menurut Mardalis dalam (Abdi Mirzaqon), merupakan suatu studi yang digunakan dalam mengumpulkan informasi dan data dengan bantuan berbagai macam material yang ada di perpustakaan seperti dokumen, buku, majalah, kisah-kisah, sejarah, dsb. Pencarian data melalui analisi berbagai media digital seperti artikel, e-journal maupun e-book terkait topik *skateboarding*. Data studi pustaka merupakan data sekunder.

Penulis mengambil beberapa data dari studik pustaka berupa contoh bagaimana kecelakaan terjatuh itu terjadi. Penulis juga sebagian besar mengambil landasan teori berdasarkan buku yang mendukung tema dari penelitian ini.

1.7.3 Metode analisis data

Metode analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah metode Model Miles dan Hubberman. Miles dan Huberman menegaskan, bahwa dalam penelitian kualitatif data yang terkumpul melalui berbagai teknik pengumpulan data yang berbeda-beda, seperti *interview*, observasi, kutipan, dan sari-sari dokumen, catatan-catatan melalui *tape*:terlihat lebih banyak berupa kata-kata daripada angka. Oleh karena itu, data tersebut harus “diproses” dan dianalisis sebelum digunakan. (Muri Yusuf, 2014:407)

Dalam kerangka model, peneliti melakukan tiga kegiatan analisis yaitu: (1) reduksi data (*data reduction*); (2) data display (*display data*); dan (3) penarikan kesimpulan/verifikasi. (Murif Yusuf, 2014:407).

- Reduksi Data

Merupakan proses pemilihan, pemokusan, penyederhanaan, pemisahan, dan pentransformasian data “mentah” yang terlihat dalam catatan tertulis lapangan (*written-up field notes*). (Muri Yusuf, 2014:407-408).

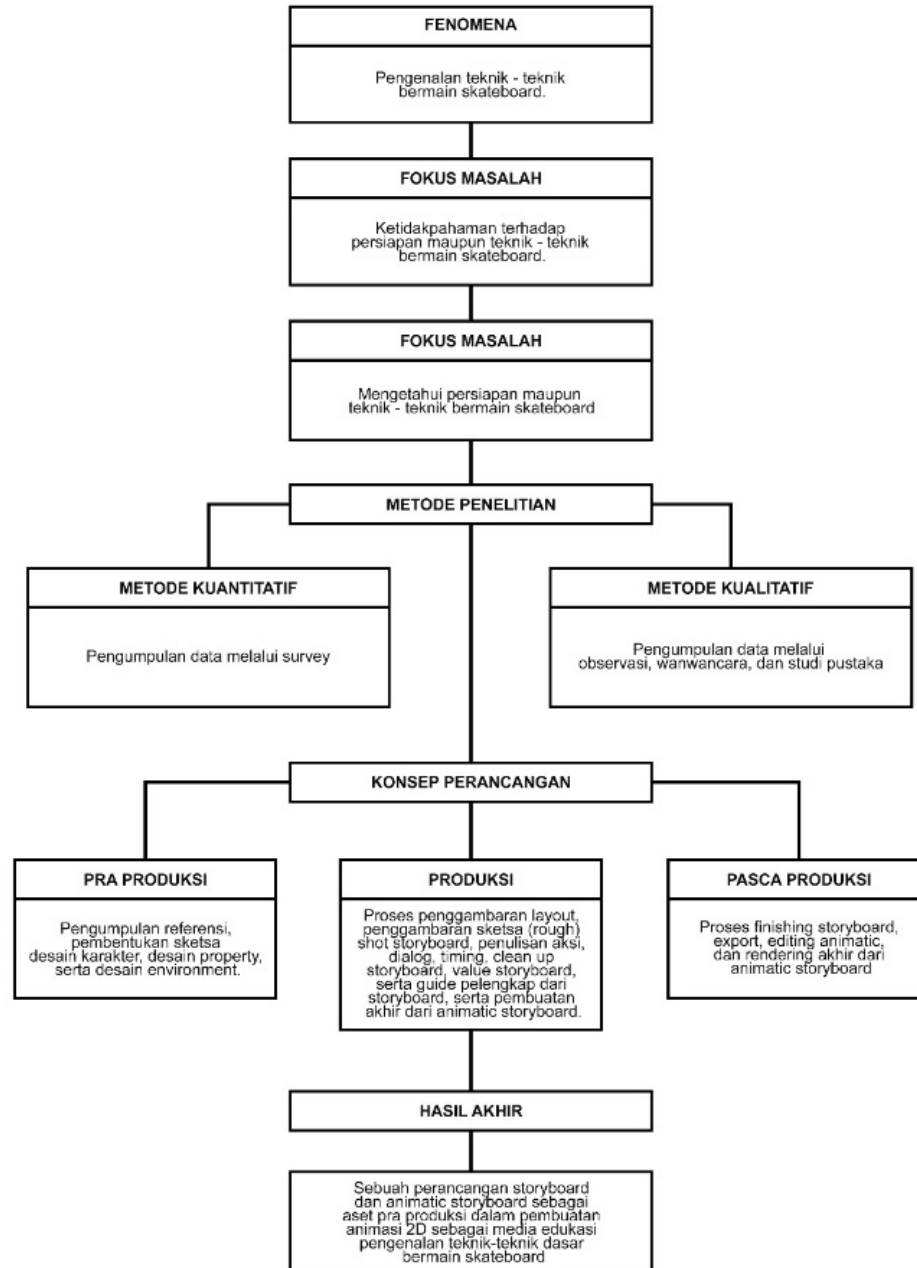
- Data Display

Kumpulan informasi yang telah tersusun yang dianggap boleh untuk ditarik kesimpulan ataupun pengambilan tindakan lanjut. (Muri Yusuf, 2014:408)

- Kesimpulan/Verifikasi

Merupakan kegiatan utama dalam analisis data yaitu penarikan kesimpulan/verifikasi dari data. (Muri Yusuf, 2014:409)

1.8. Kerangka Perancangan



Bagan 1.1 Sistematika Penelitian

Sumber: Dokumentasi Pribadi

1.9.Sistematika Penelitian

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan dari latar belakang, rumusan masalah, tujuan, manfaat, ruang lingkup, metode penelitian, kerangka perancangan serta sistematika penelitian dari topik pengenalan teknik - teknik bermain *skateboard*.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan berbagai landasan teori yang berkaitan dengan topik fenomena serta medium dan teori jobdesk yang sesuai dengan perancangan *storyboard* dalam animasi 2D pengenalan teknik – teknik bermain *skateboard*.

BAB III DATA & ANALISIS DATA

Menjelaskan hasil pengumpulan data objek, data khalayak sasaran dan data hasil analisis karya sejenis.

BAB IV KONSEP & HASIL PERANCANGAN

Berisi ide dan konsep seluruh perancangan *storyboard* dalam animasi 2D sebagai media edukasi pengenalan teknik – teknik bermain *skateboard*.

BAB V PENUTUP

Berisi kesimpulan yang dapat ditarik dari hasil seluruh laporan perancangan sebagai solusi ataupun pencerahan terhadap permasalahan yang di teliti.