

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Transportasi merupakan hal yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan masyarakat. Transportasi berasal dari kata latin *transportase*, yaitu *trans* yang artinya seberang atau sebelah dan *portase* artinya mengangkut atau membawa. Jadi, transportasi berarti mengangkut atau membawa (sesuatu) ke sebelah atau seberang tempat. Transportasi dapat diartikan sebagai kegiatan atau usaha pengangkutan barang dan penumpang yang bertujuan dari suatu tempat ke tempat lain (Gunawan, 2015). Di zaman modern seperti sekarang ini, segala aktivitas yang bertujuan menuju suatu tempat ke tempat lain akan terbantu dengan adanya transportasi. Transportasi sangat mudah ditemui di zaman sekarang, baik itu modern seperti mobil, motor, bus, angkot, dan sebagainya, maupun tradisional seperti delman, becak, bajaj, dan bentor. Seiring berjalannya waktu, Transportasi juga ikut berkembang. Transportasi *online* seperti *gojek*, *grab*, dan sebagainya adalah bukti dari perkembangan transportasi di zaman modern ini. Namun di antara transportasi yang semakin modern, sarana transportasi tradisional masih bertahan di kota Padang Sidempuan.

Kota Padang Sidempuan terletak di Sumatera Utara yang sering dikenal dengan kota salak. Disebut dengan kota salak dikarenakan banyaknya kebun salak di kota Padang Sidempuan. Padang Sidempuan juga merupakan kota yang sedang berkembang dengan transportasi umum seperti, angkot, delman, dan bentor.

Berbeda dengan bentor pada umumnya, transportasi di kota ini terbilang unik dengan menjadikan motor Vespa jadul sebagai gandengan becak. Dari *Vespa Sprint*, *Vespa Super* hingga *Vespa PX* dipilih menjadi motor penariknya. Area penumpang atau kabin memiliki bentuk yang unik. Di belakangnya, biasanya diberi lampu rem mobil. Becak vespa lumrah ditemui di setiap jalan di Kota Padang Sidempuan.

Berdasarkan hasil kuesioner yang disebar di *Google form* pada tanggal 31 Maret 2022, lebih dari setengah partisipan tidak tahu apa itu becak vespa. Lebih dari setengah partisipan yang tidak mengetahui itu

adalah pelajar dan mahasiswa berusia 17-22 tahun. Bisa diartikan bahwa banyak dari kelompok remaja yang menjadi partisipan pada kuesioner yang disebar ini tidak mengetahui apa itu transportasi umum becak vespa yang sudah menjamur dan menjadi budaya di Kota Padang Sidempuan ini.

Dari sekian banyak aktivitas yang dilakukan oleh kelompok remaja, 88% remaja memanfaatkan waktu luangnya dengan menonton TV, film, ataupun video (Dorothy, 2009). Jenis tayangan yang saat ini tak sebatas hanya diperankan oleh aktor atau aktris. Seiring dengan perkembangan teknologi, media tayangan yang berisi konten untuk remaja semakin bervariasi, salah satunya animasi.

Animasi adalah salah satu jenis media audio visual. Animasi adalah salah satu media yang dapat digunakan sebagai perantara pesan dan pengenalan becak vespa dengan gambar bergerak pada remaja. Animasi didapati melalui grafiks tiga dimensi atau dua dimensi sehingga gerakan objek maupun teks diatur sedemikian rupa agar terlihat menarik perhatian dan lebih hidup (Yunita, 2017). Kelebihan dari media video animasi yaitu mempermudah dalam pemberian informasi yang cukup rumit, menggabungkan *audio* dan visual, menarik perhatian anak remaja pelajar atau mahasiswa sehingga dapat menangkap pesan dan menganal becak vespa. Animasi memiliki metode yang memberi dampak besar dalam mempengaruhi perilaku pada remaja dibandingkan dengan metode lainnya (Brahma, 2016).

Berdasarkan fenomena ini penulis tertarik untuk membuat animasi 2D yang bertujuan untuk melestarikan, mengangkat eksistensi, dan memperkenalkan becak vespa ke kalangan masyarakat di luar Kota Padang Sidempuan. Penulis akan berfokus pada pembuatan *storyboard* yang menggambarkan visual cerita dari setiap *scene* di animasi 2D tentang becak vespa.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, dapat diuraikan beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Becak vespa memiliki keunikan tersendiri dan sudah melekat menjadi bagian budaya dari Kota Padang Sidempuan. Namun tidak banyak orang mengetahui tentang transportasi becak vespa.
2. Belum adanya perancangan *storyboard* untuk menunjang animasi 2D yang mengangkat cerita tentang becak vespa.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, dapat diuraikan beberapa rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana memperkenalkan transportasi becak vespa kepada masyarakat luar Padang Sidempuan?
2. Bagaimana pembuatan *storyboard* pada animasi 2D sebagai media pengenalan tentang transportasi becak vespa bagi masyarakat luar Padang Sidempuan?

1.4 Ruang Lingkup

Berikut adalah ruang lingkup dalam perancangan ini:

1.4.1 Apa

Perancangan *storyboard* pada animasi 2D sebagai media pengenalan transportasi umum becak vespa di Kota Padang Sidempuan.

1.4.2 Mengapa

Perancangan melalui *storyboard* ini dilakukan agar masyarakat yang tidak mengetahui menjadi tahu dan tertarik dengan adanya becak vespa sebagai transportasi umum di Kota Padang Sidempuan.

1.4.3 Siapa

Target sasar dari perancangan *storyboard* ini adalah laki-laki maupun perempuan berusia 17-22 tahun yang berdomisili di luar Kota Padang Sidempuan yang tidak mengetahui becak vespa.

1.4.4 Kapan

Pencarian data dan penelitian akan dilakukan mulai bulan Oktober 2021 dan akan diperkirakan selesai pada tahun 2022.

1.4.5 Di mana

Pengumpulan data untuk perancangan ini berlokasi di Kota Padang Sidempuan, Sumatera Utara. Data diambil dengan wawancara orang yang mengerti dan mengetahui akan sejarah becak vespa di Kota Padang Sidempuan.

1.4.6 Bagaimana

Dalam pembuatan animasi 2D ini, penulis memilih *jobdesc* sebagai perancang *storyboard*, dan akan berfokus terhadap gambaran visual *scene* demi *scene*.

1.5 Tujuan Perancangan

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan, tujuan dari perancangan *storyboard* ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk memperkenalkan transportasi becak vespa kepada masyarakat luar Padang Sidempuan melalui perancangan *storyboard* pada animasi 2D.
2. Untuk mengetahui cara merancang *storyboard* pada animasi 2D sebagai media pengenalan tentang transportasi becak vespa bagi masyarakat luar Padang Sidempuan.

1.6 Manfaat Perancangan

Manfaat yang penulis harapkan dari perancangan *storyboard* ini adalah sebagai berikut:

1.6.1 Manfaat Teoritis

Perancangan *storyboard* pada animasi 2D tentang becak vespa ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran dan menjadi referensi ilmiah untuk karya tulis tentang becak vespa.

1.6.2 Manfaat Praktis

Hasil perancangan *storyboard* pada animasi 2D yang nantinya akan dihasilkan diharapkan dapat memberikan pengetahuan mengenai transportasi umum yang berasal dari Kota Padangsidempuan, yaitu becak vespa. Manfaat praktis bagi penulis adalah dapat menambah wawasan dan pengalaman langsung tentang cara pembuatan *storyboard* pada animasi 2D tentang becak vespa.

1.7 Metode Pengumpulan dan Analisis Data

Metode perancangan yang digunakan penulis dalam perancangan ini adalah metode kualitatif.

1.7.1 Metode Pengumpulan Data

Penulis Mencari dan mengumpulkan data dengan cara melakukan observasi, wawancara, dan studi pustaka.

A. Observasi

Penulis melakukan observasi atau pengamatan secara langsung di Kota Padang Sidempuan untuk memperoleh data yang akurat tentang becak vespa dalam menyusun laporan tugas akhir.

B. Wawancara

Penulis secara langsung melakukan wawancara atau mengajukan pertanyaan-pertanyaan kepada tukang becak dan pengamat Kota Padang Sidempuan di Kota Padang Sidempuan untuk mendapatkan informasi mengenai pengetahuan serta data yang diperlukan dalam pembuatan perancangan ini.

C. Studi Pustaka

Studi pustaka merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengumpulkan data dari sumber yang berupa buku – buku atau dokumen yang ada, data-data tersebut kemudian dikumpulkan untuk menjadi isi perancangan sesuai pokok bahasan.

D. Kuesioner

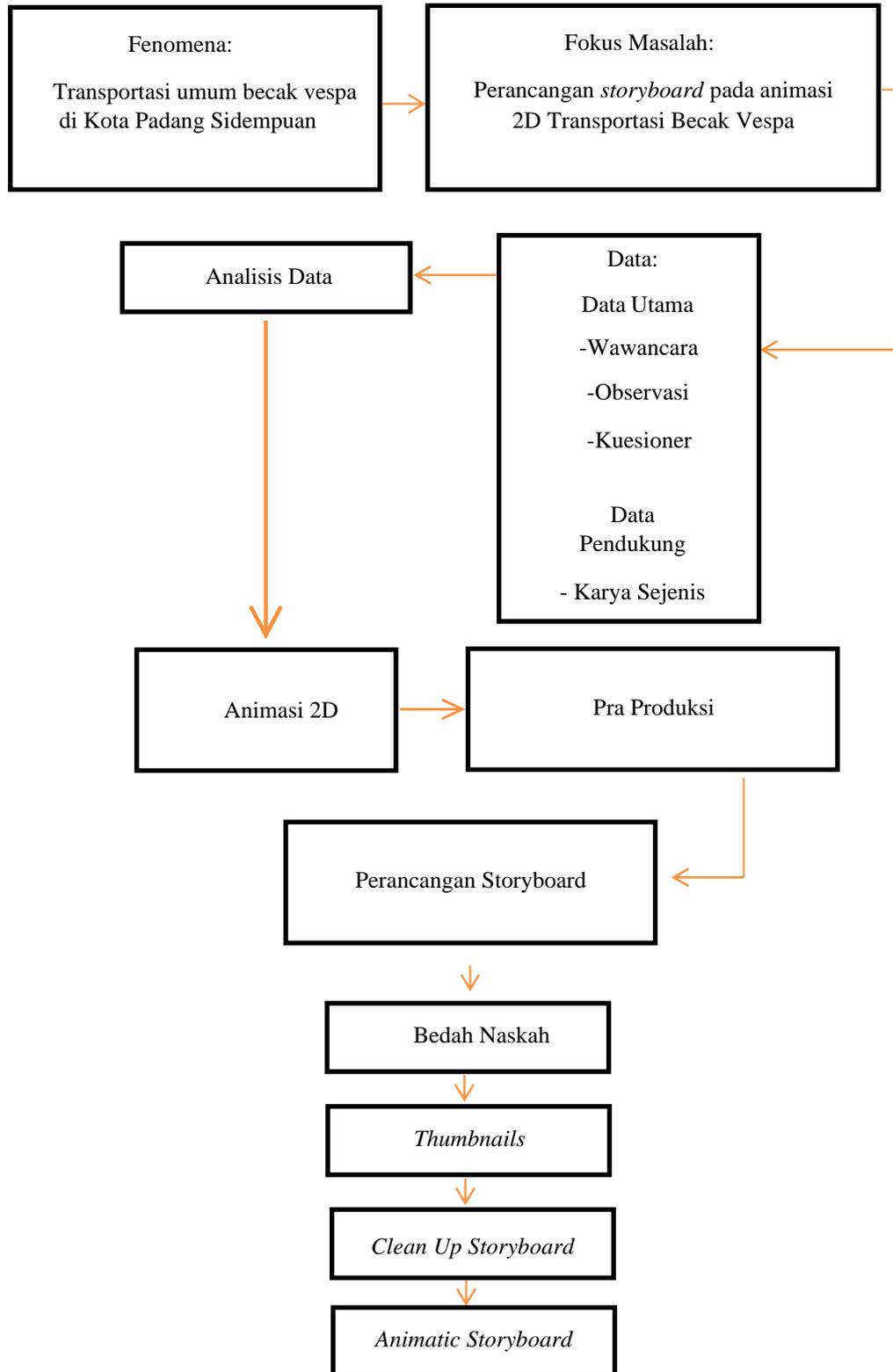
Kuesioner adalah salah satu cara mengumpulkan data dimana partisipan atau responden memberi jawaban ataupun pernyataan tentang becak vespa.

1.7.2 Metode Analisis Data

Untuk memperoleh data, perancang menggunakan studi fenomenologi sebagai pendekatan. Studi fenomenologi menggambarkan arti sebuah pengalaman hidup untuk beberapa orang tentang sebuah konsep atau fenomena. Orang-orang yang

terlibat dalam menangani sebuah fenomena melakukan eksplorasi terhadap struktur kesadaran pengalaman hidup manusia. Fenomenologi menjelaskan fenomena dan maknanya bagi individu dengan melakukan wawancara pada sejumlah individu. Temuan ini kemudian dihubungkan dengan prinsip-prinsip filosofis fenomenologi. Studi ini diakhiri dengan esensi dari makna (Creswell, 1998).

1.8 Kerangka Perancangan



Tabel 1.1 Kerangka Perancangan

Sumber: Surya Indra Gultom, 2021

1.9 Pembabakan

Laporan tugas akhir ini dibagi menjadi lima bab dan dapat diuraikan sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan

Bab ini berisi pembahasan mengenai latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan perancangan, manfaat perancangan, metode perancangan, kerangka perancangan, dan pembabakan.

BAB II Landasan Teori

Bab ini berisi pembahasan mengenai teori yang digunakan sebagai acuan perancangan. Bab ini membahas tentang teori objek, teori medium, landasan perancangan, serta khalayak sasaran.

BAB III Data dan Analisis Masalah

Bab ini berisi pembahasan mengenai data yang diperoleh melalui proses observasi, wawancara serta studi pustaka, dan menyertakan analisisnya.

BAB IV Konsep dan Hasil Perancangan

Bab ini berisi penjelasan konsep dan hasil perancangan, dimulai dari tahapan pra produksi, produksi, hingga pasca produksi.

BAB V Kesimpulan dan Saran

Bab ini berisi kesimpulan dari hasil perancangan dan saran.