

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bumi merupakan tempat hidup berbagaimacam makhluk mulai dari tumbuhan, hewan, dan manusia. Banyak juga kekayaan di bumi yang bisa diambil manfaatnya untuk kehidupan manusia seperti kekayaan hayati, hewani, bebatuan dan mineral. Dimana bahan-bahan ini sangat bermanfaat untuk kegiatan hidup kita sehari-hari. Namun akibat keserakahan manusia, bumi dikuras habis-habisan dan dengan semena-mena melakukan kegiatan yang merusak bumi sehingga kini kita mengalami pemanasan global.

Didalam buku karangan Kelly (2019: 304) dikatakan bahwa pemanasan global adalah naiknya temperatur keseluruhan permukaan bumi akibat berbagaimacam kegiatan manusia, dalam kurun seratus tahun ini saja suhu bumi sudah naik 1 derajat Celsius, ini angka yang kecil namun pengaruhnya sangat besar karena kenaikannya untuk seluruh permukaan bumi (Kelly, 2019). Efek rumah kaca yang menjadi salah satu penyebab pemanasan global ini terjadi akibat cahaya matahari yang memantul ke bumi tidak bisa dipantulkan ke luar angkasa dikarenakan lapisan ozon yang menipis (Kelly, 2019). Penggunaan bahan bakar fosil yang berlebihan membuat emisi karbon yang dilepaskan di udara berlebih sehingga menyebabkan banyaknya karbon dioksida. Dan deforestasi yang dilakukan di berbagaimacam wilayah hutan menjadi wilayah non hutan mengakibatkan paru-paru dunia yang menyediakan oksigen, menyerap karbon untuk menjaga keseimbangan siklus hidrologi, dan stabilitasi iklim menjadi tidak stabil lagi.

Di Indonesia, deforestasi banyak sekali terjadi di wilayah hutan hujan tropis yang tersebar di seluruh Indonesia. Hutan hujan tropis sendiri adalah jenis hutan yang memiliki banyak keanekaragaman hayati yang letaknya di daerah tropis bertemperatur hangat (21-28 derajat Celsius), curah hujan yang sepanjang tahun tinggi (1800-2500 mm per tahun), dan mendapatkan

sinar matahari secara penuh. (Zulfikar, 2010). Hutan hujan tropis juga memiliki keunikan seperti memiliki kanopi sebagai penutup hutannya, memiliki dasar lapisan tanah yang lembab dan berlumut, banyak tumbuhan epifit, dan memiliki keaneka ragaman hayati dan hewani yang tinggi. Namun akibat fenomena deforestasi yang terus menerus terjadi di Indonesia, seluruh kekayaan tersebut menjadi terancam keberadaannya, dan meningkatkan terjadinya pemanasan global.

Banyak hutan hujan tropis Indonesia yang mengalami deforestasi ilegal terutama di Sumatra, Kalimantan, dan wilayah timur Indonesia. Berdasarkan data dari Komunitas Konservasi Indonesia (KKI) pada tahun 2019, dikatakan bahwa deforestasi yang terjadi di Sumatra Barat mencapai 23.352 hektar dari 2017 hingga 2019, dimana pada tahun 2017 wilayah hutan hujan tropis di Sumatra Barat yang mulanya 1.895.324 hektar, pada tahun 2019 berkurang menjadi 1.871.972 hektar akibat berbagai macam kegiatan deforestasi. Dari hasil analisa Citra Gis KKI Warsi pada tahun 2019 pun menyebutkan bahwa kegiatan deforestasi ilegal ini kebanyakan pemicunya adalah pembukaan lahan baru untuk perkebunana kelapa sawit warga, dan penggalian tambang emas tanpa izin.

Karena fenomena deforestasi pada hutan hujan tropis ini selalu meningkat setiap tahunnya, deforestasi menjadi salah satu faktor pemanasan global yang cukup bahaya, butuh untuk menyadarkan, memperingati masyarakat, dan tahu akan gentingnya kondisi hutan hujan tropis saat ini. Animasi 2D dapat dijadikan sebagai salah satu media untuk menyebarkan informasi dan memupuk rasa kepedulian masyarakat tentang fenomena deforestasi terutama yang terjadi di Sumatra Barat.

Fenomena ini akan diangkat menjadi animasi 2D yang dibuat dalam bentuk animasi *series*. Animasi dapat menyampaikan pesan kepada penontonnya melalui visual yang diperlihatkan dan audio yang di perdengarkan. Dalam pembuatan animasi sendiri terdapat beberapa tahapan mulai dari pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi. Salah satu dalam tahapan pra-produksinya adalah pembuatan *storyboard*.

Pembuatan *storyboard* sangat penting sebelum memasuki tahapan pembuatan animasi karena akan memvisualkan dan menyampaikan poin-poin yang ingin diceritakan dalam cerita, selain itu *storyboard* juga nantinya akan memperlihatkan bentuk gambaran dari angle kamera, posisi kamera, komposisi, dan sebagainya yang mendukung dalam pembuatan animasi.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan permasalahan yang sudah dijelaskan pada latar belakang, didapatkan identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Belum tersadarnya audiens akan fenomena deforestasi yang terjadi di Indonesia yang berakibat sangat fatal terhadap hutan hujan tropis
2. Belum adanya perancangan *storyboard* untuk animasi 2D yang mengangkat tentang masalah deforestasi pada hutan hujan tropis di Sumatra Barat.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah didapat, berikut merupakan rumusan masalah:

1. Bagaimana cara menginformasikan, memberi kesadaran akan pentingnya kesungguhan dan buruknya sifat egois, dan mengingatkan kepada penonton bahwa hutan hujan tropis di Indonesia sangat terancam karena deforestasi melalui animasi 2D?
2. Bagaimana menuangkan cerita kedalam *storyboard* yang dapat membantu pembuatan animasi 2D tentang fenomena deforestasi yang terjadi di Sumatra Barat?

1.4 Ruang Lingkup

Dari latar belakang yang telah dibuat, dapat ditemukan ruang lingkup yang dapat membantu didatakannya poin yang akan diteliti, berikut ruang lingkup dari perancangan:

1.4.1 Apa

Penelitian mengenai perancangan *storyboard* animasi 2D yang berjudul “Naura and The Secret Of Magical Forest”

mengangkat cerita tentang kritisnya kehidupan dan hutan hujan tropis Sumatra Barat dimasa depan.

1.4.2 Siapa

Untuk audiens sendiri ditargetkan pada remaja awal yang berumur 13 tahun hingga 16 tahun / 17 tahun hingga 18 tahun.

1.4.3 Dimana

Wilayah yang menjadi bahan penelitian bagi perancang adalah hutan hujan tropis yang terkena dampak deforestasi di Indonesia. Dan pengerjaannya dilakukan di Kota Bandung.

1.4.4 Kapan

Pembuatan karya ini dimulai pada akhir tahun 2021 dan ditargetkan selesai pada tahun 2022.

1.4.5 Bagaimana

Perancang melakukan beberapa uji coba dan akhirnya memilih jobdesk sebagai *storyboard artist* dalam perancangan ini yang nantinya dapat memvisualkan cerita “Naura and The Secret Of Magical Forest” dalam bentuk *storyboard* dan bisa menjadi referensi dalam membuat animasi 2D nantinya.

1.4.6 Mengapa

Perancangan *storyboard* ini dibuat agar dapat membantu pembuatan animasi 2D yang nantinya dapat mengingatkan audiens tentang gentingnya kondisi hutan hujan tropis di Indonesia.

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah didapat, berikut beberapa tujuan dari penelitian:

1. Untuk menginformasikan, mengedukasi akan bagusnya kesungguhan dan buruknya sifat egois, dan mengingatkan kepada penonton bahwa kekayaan alam di Indonesia sangat terancam keberadaannya melalui animasi 2D.
2. Untuk mengetahui cara perancangan *storyboard* yang dapat membantu dan menjadi referensi pembuatan animasi 2D “Naura

and The Secret Of Magical Forest” tentang fenomena deforestasi yang terjadi di Sumatra Barat

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian dari perancangan yang dilakukan oleh perancang adalah sebagai berikut:

1.6.1 Manfaat Teoritis

1. Menambah wawasan dan pengetahuan tentang cara membuat *storyboard* untuk animasi sehingga nantinya dapat mempermudah pengerjaan *storyboard* animasi ini.
2. Menjadikan sebagai sumber referensi yang berguna dimasa depan.
3. Ikut serta untuk terus mengingatkan audiens tentang fenomena deforestasi yang terus terjadi di Indonesia.

1.6.2 Manfaat Praktis

1. Manfaat Untuk Negara
Membantu mengingatkan lagi kepada masyarakat untuk melestarikan hutan hujan tropis di Indonesia.
2. Manfaat Untuk Masyarakat
Mencegah bencana alam yang diakibatkan oleh deforestasi liar dan membantu masyarakat sadar bahwa hutan hujan tropis terancam keberadaannya.
3. Manfaat Untuk Individu
Menambah wawasan perancang mengenai hutan hujan tropis dan kepentingan masalah deforestasi.

1.7 Pengumpulan Data dan Analisis

Untuk pengumpulan data guna mendapatkan informasi mengenai fenomena deforestasi yang terjadi di hutan hujan tropis Sumatra Barat, digunakan metode kualitatif. Untuk metode kualitatif ini sendiri adalah metode penelitian yang biasa digunakan sebagai alat analisis terhadap suatu populasi atau sampel menggunakan peralatan penelitian, analisis datapun bersifat kuantitatif untuk menguji hipotesis yang ada. (Siyoto dan Sodik, 2015).

1.7.1 Metode Pengumpulan Data

Metode perancangan yang akan digunakan penulis dalam merancang pembahasan ini adalah metode kualitatif. Berikut beberapa cara pengumpulan datanya:

1. Observasi

Untuk pengumpulan data secara observasi, akan dilakukan pengamatan secara tidak langsung kepada hutan hujan tropis di Sumatra Barat, pengamatan tentang bagaimana kehidupan disana dan bagaimana deforestasi terjadi di Sumatra Barat

2. Studi Pustaka

Dalam metode ini akan dilakukan perancangan dengan pengumpulan data dan mempelajari bermacam-macam teori dalam buku, jurnal, artikel, dan informasi lainnya. Untuk teori tersebut tentu yang akan penulis cari berupa teori yang berhubungan dengan jobdesk penulis yaitu *storyboard artist* dalam animasi ini.

3. Wawancara

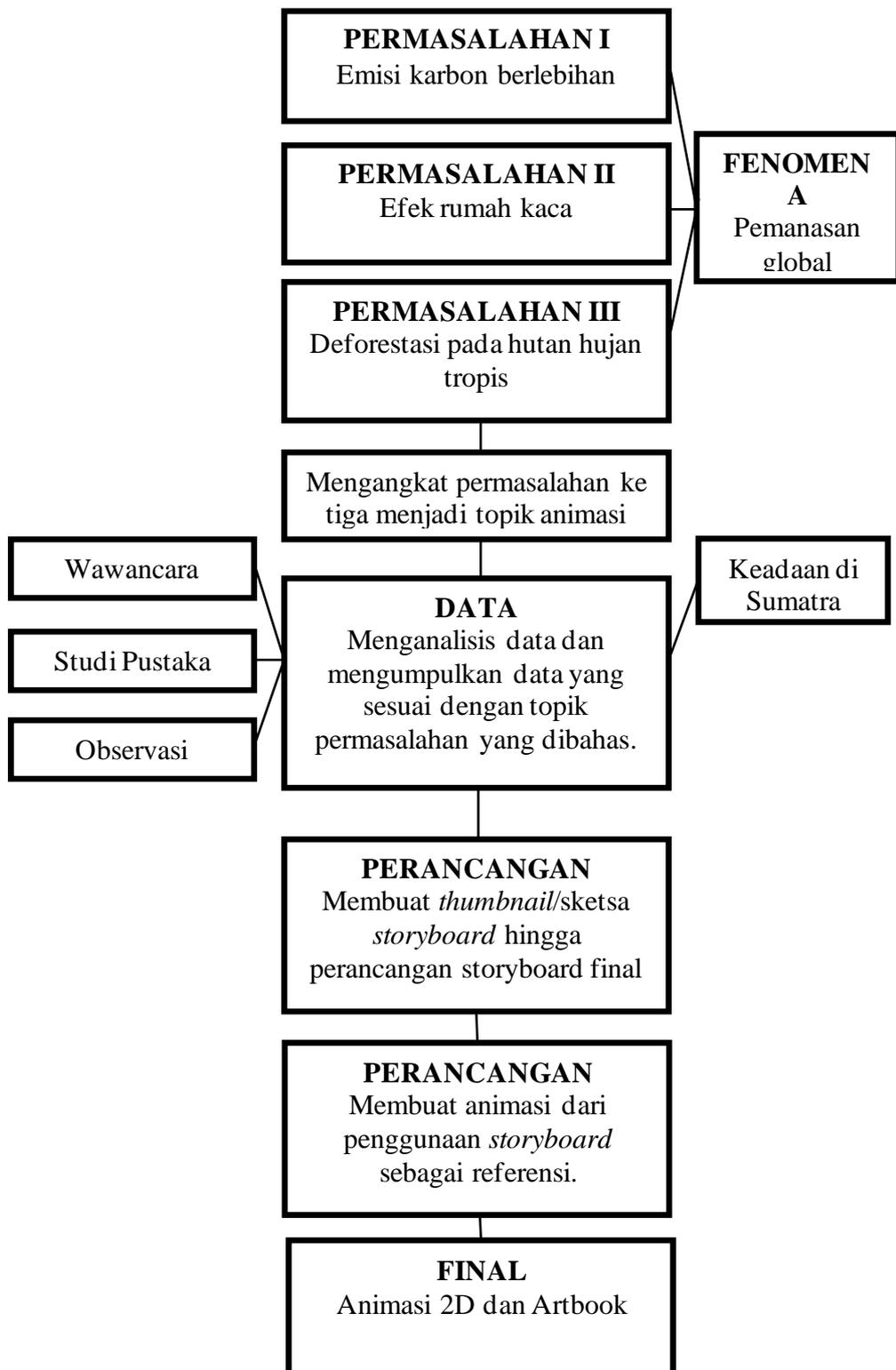
Penulis melakukan metode wawancara langsung kepada salah satu pegawai KLHK agar mengetahui kondisi hutan hujan tropis di Indonesia dan bagaimana deforestasi di Indonesia terjadi.

1.7.2 Metode Analisis Data

Untuk analisis data sendiri akan dilakukan setelah data-data yang didapat dari hasil observasi, studi pustaka, dan wawancara didapatkan. Data-data tersebut pastinya tidak lepas dari topik dan permasalahan yang dibahas. Metode yang nanti digunakan adalah analisis deskriptif dimana akan terjadi kegiatan merangkum dan menggambarkan berbagaimacam kesimpulan dari data-data yang dianalisis.

1.7.3 Metode Perancangan

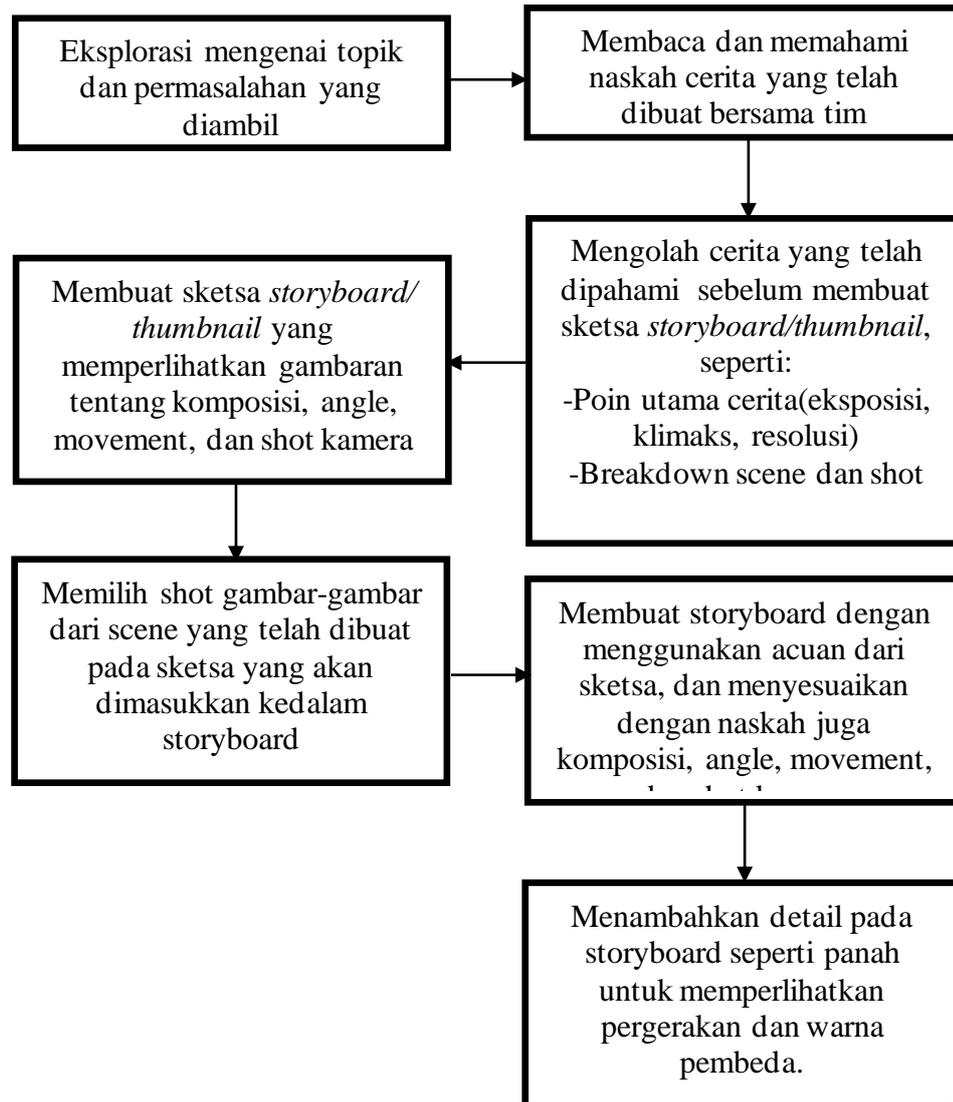
Dalam metode perancangan, akan berisi tentang langkah-langkah bagaimana perancangan *storyboard* untuk tugas akhir ini akan berjalan, berikut adalah bagan mengenai metode perancangan.



Gambar 1. 1 Skema Perancangan

(Sumber: Dokumen Pribadi, 2022)

1.8 Kerangka Perancangan



Gambar 1. 2 Kerangka Perancangan

(Sumber: Dokumen Pribadi,2022)

1.9 Pembabakan

Untuk penulisan tugas akhir ini akan dibagi menjadi lima bab, yaitu:

BAB I PENDAHULUAN

Di dalam bab ini akan menjelaskan tentang latar belakang pengambilan topik tentang permasalahan animasi ini. Di dalam bab ini penulis akan menjelaskan tentang identifikasi masalah, rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan penelitian, manfaat, serta metode apa yang digunakan penulis dalam penelitian ini.

BAB II LANDASAN TEORI

Di dalam bab ini, perancang akan menjelaskan tentang landasan teori yang menyangkut dalam topik animasi ini. Terkhusus pada teori pemanasan global, deforestasi, hutan hujan tropis, amorphapulus titanium, animasi 2d, prinsip dasar animasi, storyboard, dan teori pendukung.

BAB III DATA DAN ANALISIS DATA

Di dalam bab ini, perancang akan melampirkan dan menjelaskan hasil perolehan data yang perancang dapatkan dari berbagai metode. Setelah data di lampirkan dan diamati, data tersebut akan dianalisis mana yang berguna dan mana yang perlu dikesampingkan dalam animasi yang akan digarap. Cara yang digunakan dalam menganalisis data harus sesuai dengan bab sebelumnya.

BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Di dalam bab ini, perancang akan menjelaskan tentang berbagai konsep yang dijadikan dalam perancangan *storyboard* dan menggunakan konsep tersebut untuk membuat *storyboard*, hingga nantinya hasil perancangan dapat dilihat kesesuaiannya dengan konsep yang dibuat tadi.

BAB V PENUTUP

Membahas tentang hasil kesimpulan dari penelitian, kritik dan saran seputar perancangan *storyboard* yang perancang buat.