

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Mahasiswa merupakan aset yang berharga bagi sebuah negara. Mahasiswa bisa berperan sebagai pengawal jalannya pemerintahan sebuah negara. Peran mahasiswa dapat berpengaruh besar terhadap masa depan suatu negara. Mahasiswa, sebagai pemuda-pemudi berperan sebagai *agent of changes* ataupun agen perubahan, yang harus memiliki sifat kritis, peduli dan peka terhadap kerusakan-kerusakan atau ketidak-seimbangan dalam segala aspek kehidupan, agar dapat mewujudkan sebuah perubahan sebuah tatanan kearah yang lebih baik serta menyeimbangkan aspek kehidupan dari kerusakan (Alhamdi 2006).

Sebagai negara demokrasi, Indonesia tentu saja memilih seorang pemimpin melalui suara rakyatnya. Dalam hal ini, tentu saja setiap orang memiliki suara mereka sendiri untuk memilih seorang pemimpin yang akan memimpin negaranya. Hal ini yang mengharuskan kita agar tidak asal-asalan dalam memilih sebuah pemimpin, sebagai pemuda-pemudi Indonesia, mahasiswa harus bisa menggunakan hak mereka untuk masa depan negara yang baik. Sebagai *agent of changes*, mahasiswa bisa mengeluarkan pendapat mereka melalui media sosial, cetak maupun media yang lain, yang bisa diterima dengan baik oleh masyarakat luas tentunya. Mahasiswa juga dapat menciptakan inovasi terbaru yang bisa dijadikan sebuah perubahan yang datanya didapat dari penelitian lapangan maupun masyarakat. Mahasiswa juga dapat mengontrol jalannya sebuah pemerintahan agar dapat menepati janji-janji untuk negara yang sudah diberikan juga agar memperhatikan masyarakat secara keseluruhan. Maka dengan ini penulis ingin memberikan edukasi mengenai pentingnya suara mahasiswa dan apatisme yang dikemas dalam perancangan *storyboard* animasi 2D untuk *trailer game* edukasi.

Dalam pembuatan animasi 2D dibutuhkannya *storyboard* sebagai rancangan awal dan patokan pembuatan animasi 2D. Dengan adanya *storyboard*, naskah akan

divisualisasikan dan akan dianimasikan mengikuti apa yang sudah dirancang didalamnya.

1.2 Identifikasi Masalah

- a. Pentingnya bagi mahasiswa Indonesia sebagai salah satu *agent of change* untuk tidak bersikap apatis terhadap masa depan negara.
- b. Dibutuhkannya media yang menarik bagi mahasiswa untuk menyampaikan edukasi mengenai pentingnya pemilu dan suara mahasiswa.
- c. Dibutuhkannya *storyboard* pada perancangan animasi pada *trailer game* edukasi yang akan menunjukkan kepada target audiens pentingnya untuk tidak bersikap apatis terhadap negara.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, pernyataan-pernyataan tersebut dapat dirumuskan sebagai berikut:

- a. Bagaimana cara menyampaikan edukasi mengenai apatisisme mahasiswa terhadap pemilu secara menarik yang akan disajikan melalui animasi 2D.
- b. Bagaimana perancangan *storyboard* untuk animasi yang sesuai dengan tahapan dan elemen dalam storyboard, untuk kebutuhan *trailer game* edukasi mengenai apatisisme mahasiswa.

1.4 Ruang Lingkup

Ruang lingkup dalam perancangan ini terpetakan sebagai berikut:

- a. Apa?
Perancangan animasi untuk kebutuhan *trailer game* edukasi.
- b. Siapa?
Mahasiswa sebagai pemuda-pemudi Indonesia sebagai target riset dan target audiens utama dari perancangan animasi trailer game edukasi.
- c. Kapan?
Proses perancangan berlangsung mulai dari Februari 2024.
- d. Dimana?
Perancangan ini melakukan penelitian dan proses produksi di Bandung.
- e. Mengapa?

Sebagai pemuda-pemudi Indonesia, mahasiswa merupakan masa depan dari sebuah negara, yang dimana mereka harus bisa bersikap kritis dan tidak boleh bersifat apatis terhadap sistem pemerintahan Indonesia.

f. Bagaimana?

Perancangan ini fokus pada perancangan animasi untuk kebutuhan *trailer game* edukasi yang bertema apatisme mahasiswa saat pemilu dan pentingnya suara mahasiswa kepada negara.

1.5 Tujuan dan Manfaat

1.5.1 Tujuan

Berikut merupakan tujuan dari perancangan ini:

- a. Mengedukasi mahasiswa mengenai pentingnya untuk tidak bersikap apatisme terhadap pemilu melalui media yang diminati.
- b. Mengetahui perancangan *storyboard* pada animasi yang baik dan sesuai dengan aspek yang dibutuhkan didalam perancangan animasi 2D dalam trailer game edukasi mengenai suara mahasiswa.

1.5.2 Manfaat

Adapun manfaat dari perancangan ini adalah:

a. Manfaat teoretis

Secara teoretis laporan perancangan ini dapat dijadikan referensi oleh peneliti ataupun perancang di masa mendatang yang ingin mengetahui bagaimana alur dalam perancangan sebuah *storyboard* pada animasi untuk *trailer game* edukasi.

b. Manfaat Praktis

1. Bagi Perancang

Menambah wawasan bagi perancang mengenai pentingnya peranan mahasiswa agar tidak bersifat apatis terhadap pemilu untuk masa depan negara.

2. Bagi Pengguna

Diharapkan menjadi sarana dalam menambah wawasan mengenai peranan mahasiswa bagi sebuah negara dan mengajak pengguna untuk tidak bersifat apatis terhadap pemilu.

1.6 Metode Perancangan

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

a. Observasi Tidak Langsung

Perancang mengobservasi fenomena melalui internet.

b. Kuesioner

Perancang melakukan survey mengenai topik yang disebar sesuai dengan kebutuhan.

c. Studi Pustaka

Perancang mempelajari dari kasus yang sudah ada.

1.6.2 Metode Analisis Data

Pada perancangan ini, perancang menggunakan analisis data kualitatif. Metode ini mencari data yang relevan dari berbagai sumber. Yang kemudian akan dilanjut dengan reduksi data ke penyajian data dan kemudian kesimpulan.

Reduksi data merupakan hasil rangkuman dari data yang sudah didapat, data-data yang penting dan yang dianggap merupakan data pokok akan digunakan karena hal tersebut akan mempermudah proses pengumpulan data berikutnya. Setelah mereduksi data, maka data akan disajikan dalam bentuk tabel, grafik, *flowchart*, *pictogram* dan sejenisnya. Dengan menggunakan teknik tersebut data akan terorganisir dan tersusun sehingga akan lebih mudah untuk memahami data. Kemudian setelahnya data akan disimpulkan, data dalam penelitian kualitatif akan terus berkembang, maka dari itu penarikan kesimpulan ini untuk memperbarui data yang belum ada, dapat berupa gambar ataupun deskripsi dari yang sebelumnya belum jelas dan akan diteliti sampai adanya kejelasan didata tersebut.

1.7 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Berisi mengenai latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan dan manfaat, dengan metode perancangan kualitatif, sistematika perancangan dan kerangka perancangan.

BAB II LANDASAN TEORI

Berisi mengenai landasan-landasan teori yang digunakan untuk kebutuhan perancangan yaitu pemilu, mahasiswa, apatisme, animasi, dan *storyboard*.

BAB III DATA DAN ANALISIS

Berisi mengenai data-data baik itu primer maupun sekunder yang sudah dikumpulkan melalui metode observasi, kuesioner dan wawancara, beserta dengan kesimpulan dari keseluruhan data yang didapat.

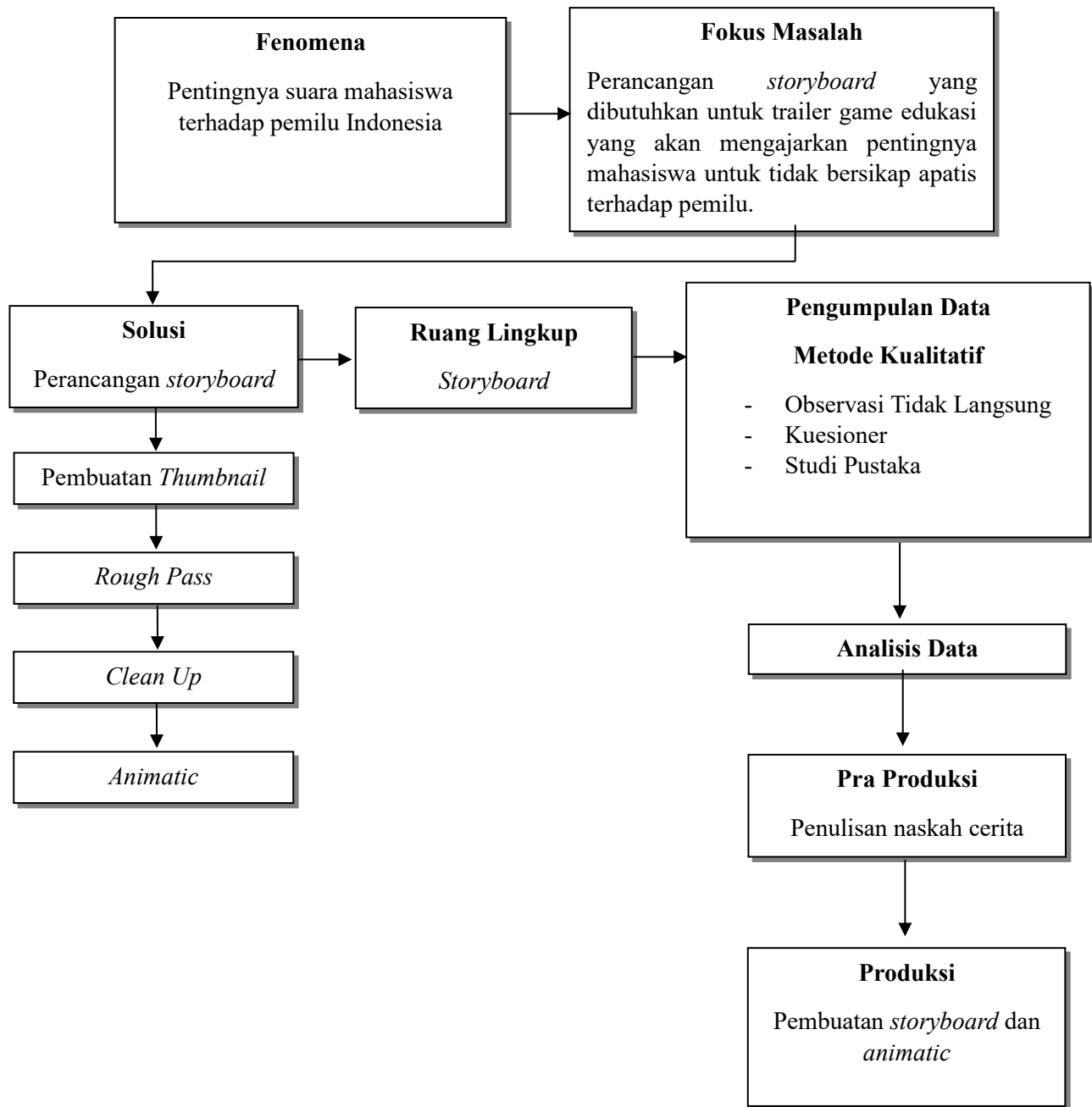
BAB IV KONSEP DAN PERANCANGAN

Berisi mengenai pemaparan bagaimana pembuatan dan hasil dari *storyboard* untuk trailer game edukasi yang berbentuk animasi 2D. Serta konsep dari animasi 2D untuk trailer game.

BAB V PENUTUP

Berisi mengenai kesimpulan dan saran pada perancangan *storyboard*.

1.8 Kerangka Perancangan



Bagan 1.1 Kerangka Perancangan