

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Krisis air bersih di NTT sudah menjadi pembahasan selama puluhan tahun, dan pengelolaan untuk ketersediaan air bersih bagi masyarakat belum terpecahkan. Air merupakan hal yang sangat penting dalam kelangsungan hidup manusia yang selain digunakan untuk hal eksternal, air digunakan untuk konsumsi sehari-hari yaitu keperluan memasak dan juga minum. Hal ini menyebabkan air menjadi elemen yang harus dijaga kebersihan dan kelayakannya. Dalam poin 6 dalam SDG's disebutkan bahwa sanitasi dan air bersih menjadi topik yang harus dicari solusinya bagi keberlangsungan hidup manusia.

Disamping fenomena tersebut, menurut Laporan Statistik Lingkungan Hidup Indonesia (2020) 57,42% rumah tangga di Indonesia membuang air limbah sabun ke saluran air seperti got, selokan, atau sungai. 18,71% membuang limbah rumah tangga ke lubang tanah. 10,26% lainnya membuang limbah rumah tangga ke tangki septik. Untuk mencegah hal tersebut terjadi terus menerus, dibutuhkan nilai-nilai yang sudah tertanam pada seorang individu sejak dini mengenai pentingnya menjaga sanitasi air melalui sebuah media informasi. Usia anak-anak akhir menjadi periode yang penting dalam pengembangan kebiasaan yang mempengaruhi masa depannya. Kebiasaan yang ditanamkan pada usia ini membantu perkembangan sosial dan emosional yang sehat (Berk, 2013:120). Anak-anak merupakan masa depan masyarakat yang dapat mempengaruhi perubahan melalui tindakan, ide dan suara. Sehingga ketika mereka dilibatkan dalam pendidikan lingkungan dan isu sosial, mereka dapat diberdayakan untuk menjadi pemimpin di masa depan untuk dunia yang berkelanjutan (Sobel, 1993:10). Menurut Hurlock (2003) masa kanak-kanak akhir berlangsung pada usia 6 sampai usia seorang individu menjadi matang secara seksual.

Media informasi dapat menjadi salah satu sarana untuk menanamkan nilai-nilai kepedulian terhadap pemanfaatan air bersih. Media merupakan

komponen komunikasi untuk membawa pesan dari komunikator ke komunikan (Criticos, 1996). Sedangkan informasi adalah data yang sudah diolah menjadi sebuah bentuk pengetahuan atau keterangan yang ditujukan untuk penerima dalam pengambilan keputusan baik masa kini atau masa yang akan datang (Davis 1990). Sehingga media informasi adalah sebuah alat yang digunakan untuk mengumpulkan atau menyusun sebuah komponen yang bermanfaat bagi penerima informasi.

Pada era digital ini, penggunaan media animasi dinilai tepat karena audiens dapat menerima informasi lebih mudah ketika audiens dapat melihat dan mendengarkan pesan yang disampaikan dalam sebuah media animasi (Wijaya, Ramdhan, & Sumarlin, 2021). Menurut Eka Melati dkk (2023), konsep abstrak dan kompleks juga dapat digambarkan secara visual dengan jelas melalui animasi. Sehingga penulis menggunakan media animasi sebagai media informasi kepada anak-anak sebagai penerima informasi. Penggunaan media animasi ini diharapkan dapat menjadi media kreatif bagi anak usia dini, remaja, hingga dewasa yang dalam hal ini menjadi objek transfer nilai Pendidikan (Afif, 2021).

Agar pesan yang disampaikan oleh animasi ini dapat diterima dengan baik, maka animasi ini harus melalui beberapa proses perancangan. Salah satunya adalah proses pra-produksi animasi yang akan menghasilkan *storyboard*. *Storyboard* merupakan kumpulan gambar yang disusun secara teratur untuk memvisualisasikan cerita atau naskah yang sudah dibuat (Husni, lionardi, & Afif, 2023). Proses pembuatan *storyboard* ini terdiri dari tiga tahap yaitu *thumbnail*, *rough pass*, dan *clean up*. *Storyboard* ini digunakan sebagai acuan produksi animasi tentang pentingnya kepedulian terhadap pemanfaatan air bersih.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, penulis mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Diperlukan perancangan media animasi untuk menyampaikan informasi tentang pentingnya kepedulian terhadap pemanfaatan air bersih untuk anak usia 7-12 tahun.
2. Diperlukan perancangan *storyboard* yang mengangkat fenomena kekeringan yang terjadi di NTT sebagai acuan dalam pembuatan animasi 2D.

### **1.3 Rumusan Masalah**

Rumusan masalah pada perancangan ini adalah:

1. Bagaimana fenomena krisis air bersih yang terjadi di NTT sebagai tema utama untuk keperluan data acuan perancangan *storyboard* animasi 2D tentang pentingnya kepedulian terhadap pemanfaatan air bersih?
2. Bagaimana perancangan *storyboard* sebagai acuan dalam pembuatan animasi 2D tentang pentingnya kepedulian terhadap pemanfaatan air bersih?

### **1.4 Ruang Lingkup**

#### **1.4.1 Apa**

Membuat tahap pra-produksi dengan merancang *storyboard* animasi 2D untuk menyampaikan pesan mengenai kepedulian terhadap pemanfaatan air bersih.

#### **1.4.2 Siapa**

Target audiens utama dari pembuatan animasi 2D ini adalah anak usia 7-12 tahun yang menyukai animasi 2D dan dapat mengakses internet.

#### **1.4.3 Dimana**

Daerah yang menjadi latar tempat pada animasi ini berada di Nusa Tenggara Timur.

#### **1.4.4 Kapan**

Penelitian dan perancangan *storyboard* animasi 2D ini dilaksanakan mulai juni 2023 hingga agustus 2024.

#### **1.4.5 Mengapa**

Karena media animasi dapat menjadi media penyampai informasi.

#### **1.4.6 Bagaimana**

Dengan melakukan observasi tidak langsung dan studi pustaka melalui jejaring internet mengenai Provinsi Nusa Tenggara Timur sebagai salah satu daerah di Indonesia yang mengalami fenomena krisis air bersih yang kemudian di visualisasikan menjadi *storyboard* animasi 2D sebagai acuan proses produksi animasi Katong Pu Kawan dengan menggunakan data yang berasal dari hasil wawancara dan analisis karya sejenis.

#### **1.5 Tujuan Perancangan**

1. Untuk mengetahui bagaimana fenomena krisis air bersih yang terjadi di NTT sebagai tema utama dalam perancangan *storyboard* animasi 2D tentang pentingnya kepedulian terhadap pemanfaatan air bersih.
2. Untuk merancang *storyboard* sebagai acuan dalam pembuatan animasi 2D tentang pentingnya kepedulian terhadap pemanfaatan air bersih.

#### **1.6 Manfaat perancangan**

Manfaat penelitian mengenai perancangan media berupa animasi dari fenomena krisis air bersih sebagai media penyampai informasi kepada audiens mengenai pentingnya kepedulian terhadap pemanfaatan air bersih:

##### **1.6.1 Manfaat Teoritis**

Secara teoritis, penelitian ini menyangkut mengenai bagaimana sebuah media yang tepat dan mengikuti perkembangan teknologi dapat menyampaikan informasi kepada audiens. Pembuatan *storyboard* dapat memberikan gambaran bagaimana jalan cerita dengan bentuk visual yang mendukung jalannya cerita untuk menyampaikan informasi kepada audiens. Dengan teori-teori visual yang diterapkan, diharapkan perancangan media animasi ini dapat memberikan dampak positif dengan informasi yang tersampaikan.

## 1.6.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini menjadi tempat untuk mengaplikasikan bidang keilmuan animasi dari bidang studi S1 Desain Komunikasi Visual Universitas Telkom, khususnya pada fokus keilmuan *storyboard*.

## 1.7 Metode Perancangan

Dalam perancangan *storyboard*, dibutuhkan ide yang kemudian dikembangkan menjadi cerita di dalam sebuah narasi. Lalu narasi tersebut dibedah menjadi *script* dan *breakdown shot*. Setelah itu *storyboard* dapat dibuat sesuai tahapannya mulai dari *thumbnail*, *rough storyboard*, hingga *clean up*. Maka dari itu diperlukan pengumpulan data untuk membuat *storyboard* yang tepat sebagai tahap pra-produksi dalam pembuatan animasi.

### 1.7.1 Pengumpulan Data

Dalam mengumpulkan data yang diperlukan, digunakan metode pendekatan kualitatif. Metode kualitatif merupakan metode penelitian ilmiah yang memiliki tujuan untuk memahami sebuah fenomena dengan menggunakan interaksi komunikasi antara peneliti dan fenomena yang diteliti. Berikut beberapa metode pengumpulan data yang dilakukan dalam perancangan *storyboard* pada media visual animasi sebagai media penyampai pesan dari fenomena krisis air bersih di NTT.

#### a. Observasi

Observasi dilakukan dengan menganalisis bagaimana kondisi yang terjadi di daerah Timur Indonesia sebagai latar tempat Observasi dilakukan secara tidak langsung melalui jejaring internet dengan melihat foto dan video yang diambil dari daerah Nusa Tenggara Timur.

#### b. Studi Pustaka

Pengumpulan data selanjutnya yaitu dengan melakukan studi Pustaka untuk mendapatkan data sekunder. Studi Pustaka ini

dilakukan dengan media internet. Data yang dapat diperoleh dari metode ini adalah tentang teori-teori dalam pembuatan animasi khususnya *storyboard*.

Selain studi Pustaka untuk mendapatkan teori tersebut, dikumpulkan juga data mengenai bagaimana kondisi yang dapat menggambarkan daerah yang mengalami krisis air bersih agar informasi yang ingin disampaikan dapat diterima oleh audiens dengan baik.

**c. Wawancara**

Wawancara dilakukan dengan mewawancarai salah satu dosen Telkom University Bapak Akhmad Fadly S.Sn., M.Sn. yang merupakan seseorang yang memiliki keahlian dalam bidang visual dan berpengalaman dalam pembuatan *storyboard* untuk mendapatkan panduan mengenai detail, teknik, dan praktik dalam perancangan *storyboard* yang efektif.

**1.7.2 Analisis Data**

Metode ini dilakukan dengan berbagai pengamatan secara mendalam melalui metode pengumpulan data yang sebelumnya telah dilakukan. Analisis data kemudian dijabarkan secara deskriptif naratif untuk dilihat bagaimana penggambaran narasi dan penggunaan teknis yang tepat dalam perancangan *storyboard* ini.

**1.8 Pembabakan**

Terdapat pembabakan pada penulisan laporan ini, antara lain:

**a. BAB I PENDAHULUAN**

Pada bagian ini, penulis menjelaskan bagian pendahuluan yang berisikan tentang fenomena tentang krisis air bersih di NTT. Terdapat juga bagian identifikasi masalah, rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan, manfaat perancangan, metode pengumpulan dan analisis data, serta pembuatan kerangka penelitian mengenai bagaimana perncangan *storyboard* yang tepat untuk mendukung animasi yang mengadaptasi

fenomena mengenai krisis air bersih khususnya di NTT untuk menyampaikan informasi dengan tepat.

**b. BAB II LANDASAN TEORI**

Menjelaskan bagian dari landasan teori mengenai teori-teori dalam pembuatan animasi khususnya dalam perancangan *storyboard* yang menjadi acuan dalam pembuatan *storyboard* dan teori mengenai fenomena yang terjadi.

**c. BAB III DATA DAN ANALISIS DATA**

Menjelaskan bagian dari berbagai data yang didapatkan melalui metode observasi tidak langsung, studi pustaka, analisis karya sejenis, dan wawancara. Lalu data ini di analisis untuk mendapatkan hasil tentang bagaimana perancangan *storyboard* yang tepat pada animasi ini.

**d. BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN**

Pada bab 4 ini dijelaskan tentang hasil dari perancangan pra-produksi animasi, khususnya pada pembuatan [roses pembuatan *storyboard*].

**e. BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Menjelaskan bagian dari kesimpulan penelitian, saran, serta daftar Pustaka.

## 1.9 Kerangka Perancangan

