

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Provinsi Jawa Barat merupakan salah satu daerah di Indonesia yang memiliki banyak komunitas, terutama di kota Bandung. Banyak komunitas yang sudah dibentuk dan berkembang serta masih tetap berjalan hingga saat ini. Komunitas umumnya terbentuk karena ada masyarakat yang mempunyai ketertarikan dan hobi yang sama. Di daerah Bandung sendiri, terdapat komunitas olahraga yang cukup terkenal, yaitu *Parkour* Bandung, yang berlokasi di Kota Bandung, Jawa Barat. *Parkour* Bandung terbentuk tahun 2008 yang tadinya hanya berupa komunitas kecil, sekarang menjadi komunitas yang cukup besar, peserta latihan rutin dari tahun ke tahun terus meningkat.

*Parkour* adalah olahraga yang cukup ekstrim dan sulit untuk dipelajari, karena *Parkour* bukanlah olahraga yang 1 sampai 2 tahun langsung dikatakan bisa, 5 tahun hanya baru pengenalan sampai 7 tahun baru bisa dikatakan matang. Namun bisa juga dikatakan relatif karena perkembangan orang berbeda-beda, ada yang cepat bisa dan ada yang lama untuk mempelajarinya. *Parkour* memiliki segudang manfaat yang sangat baik, selain kesehatan jasmani dan juga keterampilan diri, seperti menyehatkan badan, melenturkan otot tubuh, memperkuat tulang dan otot, membentuk tubuh, meningkatkan kepercayaan diri, melatih daya fokus otak, meningkatkan adrenalin, dan memperkuat mental. Gerakan-gerakan yang dilakukan oleh praktisi *Parkour* dapat mengasah kemampuan kita baik dari segi fisik dan kognitif. *Parkour* berguna untuk meloloskan diri pada waktu sulit dan juga sebagai pertahanan diri, dimana biasa mempertahankan diri untuk bertarung, *Parkour* mempertahankan diri untuk kabur. Namun banyak orang terutama kalangan remaja yang tidak ingin mempelajari *Parkour* padahal remaja masih

banyak waktu untuk mempelajarinya untuk melatih dan menjaga kesehatan mereka dan juga untuk dapat mempertahankan diri mereka pada waktu genting.

*Parkour* Bandung sendiri sudah banyak mempelajari teknik-tekniknya, mulai dari teknik dasar hingga teknik yang cukup sulit. Teknik dasar seperti *balance* gerakan menyeimbangkan tubuh dan melawan gaya gravitasi. *Rolling* gerakan ini membantu praktisi *Parkour* saat turun dari lompatan dengan berguling kedepan, sehingga mentransfer momentum saat mendarat. *Landing* gerakan mendarat dengan menggunakan kedua kaki. Lompat presisi yaitu gerakan melompat secara seksama dengan mengayunkan kedua tangan lalu melompat dengan kedua kaki. *Vault* gerakan melewati *obstacle* dengan mengandalkan kelincahan tubuh. *Climb up* gerakan memanjat dari objek yang lebih tinggi, untuk melakukan gerakan ini harus mempunyai otot lengan yang kuat sehingga dapat menahan berat tubuh. Dari beberapa gerakan diatas, ada juga gerakan yang cukup sulit untuk dipelajari seperti *Flip* gerakan berputar diudara, gerakan ini hanya penambah untuk memperindah gerakan *Parkour*. *Reverse vault*, gerakan melompat melewati *obstacle* dengan membalikkan badannya. *Speed vault*, gerakan melompat setelah berlari kecepatan tinggi dengan memiringkan kaki untuk melewati *obstacle*. *Tic-tac* gerakan melewati *obstacle* dengan cara mengandalkan suatu objek seperti dinding untuk melewati *obstacle*.

Teknik-teknik parkour diatas akan penulis rancang menjadi animasi 2d. Menggunakan 12 prinsip animasi seperti prinsip *timing*, untuk menentukan tindakan lalu akan digunakan juga prinsip *slow in* dan *slow out*, untuk menentukan percepatan dan perlambatan sebuah gerakan. *Secondary action* untuk menghidupkan gerakan sekunder sehingga animasi terlihat lebih hidup. *Exaggertation* gerakan yang dilebih-lebihkan akan membuat gerakan terlihat lebih ekstrim. Lalu penulis akan menggunakan 12 prinsip yang signifikan di suatu tindakan tertentu, yang pada dasarnya semua prinsip akan digunakan dalam teknik-teknik ini.

Untuk menghasilkan karya tersebut, penulis tentunya harus melakukan riset dan pencarian data, menggunakan metode observasi, pengumpulan data melalui kuesioner, wawancara, dan juga studi pustaka. Setelah data terkumpul, penulis yang bertugas untuk merancang pergerakan karakter tersebut, akan berkoordinasi dengan penulis naskah dan *storyboard*.

Proses produksi animasi ini, penulis sebagai perancang gerakan karakter akan merancang animasi yang berhubungan dengan gerakan atau teknik-teknik *Parkour* yang mereka pelajari, hingga teori 12 prinsip animasi yang dipakai sebagai landasan pergerakan animasi tersebut. Dimana hasil rancangan tersebut, akan disesuaikan dengan naskah dan *storyboard*, yang nantinya akan menghasilkan sebuah karya film pendek animasi 2d sebagai media untuk mengenalkan teknik *Parkour* bagi Remaja.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

- Olahraga *Parkour* sulit untuk dipelajari.
- Minimnya remaja yang ingin belajar teknik-teknik *Parkour*.
- Sulitnya merancang teknik-teknik *Parkour* ke dalam animasi 2d.
- Perlunya salah satu prinsip animasi yang signifikan di teknik tertentu.
- Belum adanya adaptasi *Parkour* Bandung dalam bentuk animasi 2d.

## **1.3 Rumusan Masalah**

1. Bagaimana mengaplikasikan teknik dasar *Parkour Landing, Rolling, Lompat Presisi, Climb up, Balance* dan *Vault* dengan cara yang tepat dan benar?.
2. Bagaimana merancang teknik *Parkour* dengan 12 prinsip animasi untuk diaplikasikan ke dalam animasi 2d?.

## **1.4 Ruang Lingkup**

### **1. Apa**

Perancangan animasi *Parkour* Bandung untuk mengenalkan teknik *Parkour*.

### **2. Bagaimana**

Perancangan animasi akan menyesuaikan dengan teknik-teknik *Parkour* dan akan dikemas dalam media animasi 2 dimensi.

### **3. Siapa**

Target audiens yang ditentukan adalah remaja.

### **4 Tempat**

*Parkour* Bandung, Kota Bandung, Jawa Barat.

### **5 Waktu**

2017- 2018

## **1.5 Tujuan Perancangan dan Manfaat Perancangan**

### **1.5.1 Tujuan**

1. Mengenalkan 6 teknik dasar *Parkour* *Landing, Rolling, Presisi, Climb up, Balance* dan *Vault*.
2. Untuk dapat menghasilkan pergerakan animasi yang sesuai dengan teknik-teknik *Parkour*.

## 1.5.2 Manfaat Perancangan

### 1. Manfaat Teoritis

Penelitian yang dilakukan dapat mengaplikasikan teori-teori yang relevan dengan tema dan topik yang sedang diteliti, maka ada beberapa teori-teori yang dibutuhkan sebagai acuan penelitian seperti :

- Teori 12 prinsip Animasi
- Teori Animasi
- Teori Teknik-teknik *Parkour*
- Teori *Movements*

### 2. Manfaat Praktis

#### a. Remaja

Secara praktis, hasil dari perancangan ini diharapkan dapat memberi kontribusi informasi tentang manfaat mempelajari *Parkour* dan mengenalkan olahraga yang dapat menolong serta mempertahankan diri.

#### b. Institusi Pendidikan

Dengan adanya penelitian dengan *output* seperti ini, penulis berharap perancangan ini akan menjadi referensi dan juga menjadi pedoman bagi adik adik tingkat yang akan merancang tugas akhir di kemudian hari.

#### c. *Parkour* Bandung

Hasil dari perancangan ini, kami harapkan dapat menjadi media untuk mengenalkan komunitas *Parkour* yang berada dibandung ke masyarakat ramai.

## 1.6 Metode Perancangan

Metode yang penulis gunakan untuk mendapatkan data yang akan dijadikan sebagai landasan perancangan ini dan penulis memilih untuk menggunakan metode kualitatif. Yaitu mencari data deskriptif dengan upaya-upaya penting, seperti mengajukan pertanyaan-pertanyaan (wawancara) dan prosedur-prosedur, mengumpulkan data yang spesifik dari para partisipan. Data yang dihasilkan akan digunakan untuk membantu proses perancangan animasi karakter pada animasi 2 dimensi.

### 1.6.1 Pengumpulan Data

- Metode Wawancara
  - Dalam Metode ini, penulis mengajukan pertanyaan kepada pihak-pihak yang terkait. Data yang tidak didapatkan dalam metode observasi, Penulis menanyakan kepada praktisi *Parkour* yang mempunyai data atau analisis yang akurat.
  
- Metode Observasi
  - Dalam Metode ini, penulis mengamati sistem olahraga di komunitas *Parkour* Bandung seperti teknik-teknik *Parkour*, tempat atau *obstacle*, atribut serta fisik para praktisi *Parkour*.
  
- Metode Kuesioner
  - Dalam Metode ini, penulis memberikan pertanyaan-pertanyaan yang telah penulis pikirkan secara matang dan rinci, lalu diberikan kepada masyarakat ramai yang menjadi khalayak sasar penulis.

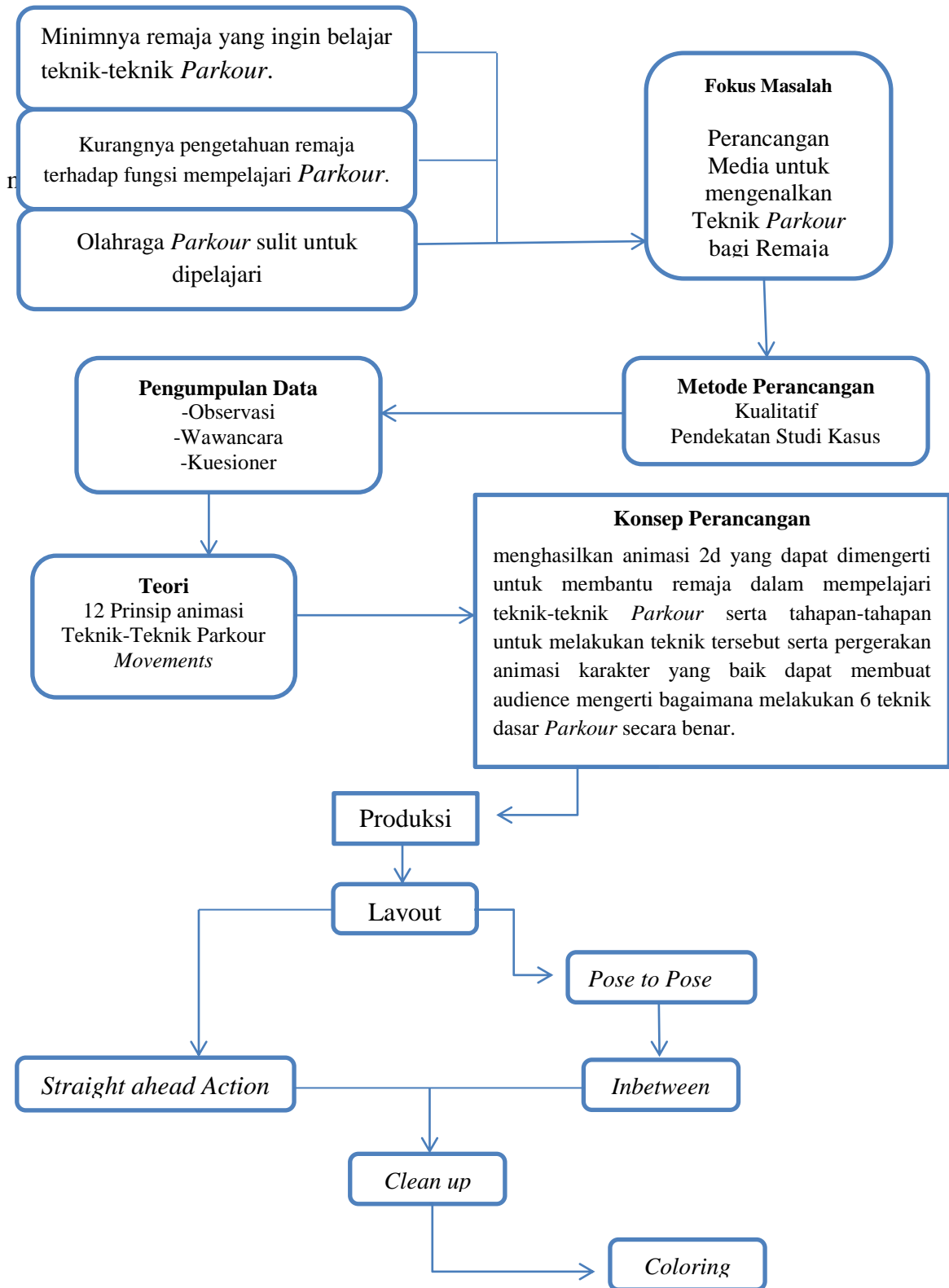
## 1.7 Metode Analisis Data

Metode analisis data yang digunakan adalah sebagai berikut :

- Analisis Visual  
Bentuk tahapan menginterpretasi gambar hasil pengamatan yang diperlukan untuk menghasilkan karya visual, dibutuhkan sebuah proses pengamatan kesengajaan melihat dengan pertimbangan yang sistematis.
- Analisis Data Kuesioner  
Analisis kuesioner digunakan untuk memperoleh hasil responden. Dimana setiap asumsi akan di nilai berdasarkan hasil terendah dan terbesar dari pertanyaan-pertanyaan kuesioner

Dari setiap analisis diatas, akan dilakukan penarikan kesimpulan sebagai akhir dari proses analisis data.

## 1.8 Kerangka Perancangan





## **1.9 Pembabakan**

Dalam penulisan ini, dibutuhkan gambaran singkat tiap bab.

Diharapkan penjelasan tersebut dapat tersampaikan dengan baik oleh para pembaca. Berikut akan dijelaskan mengenai penjelasan di setiap pembabakan.

### **BAB I Pendahuluan**

Bab pertama merupakan penjelasan mengenai dasar permasalahan, tujuan dan manfaat penelitian. Kemudian penjelasan tentang metode yang digunakan untuk mencari data tentang manfaat dan kegunaan *Parkour*, teknik-teknik *Parkour* serta kerangka perancangan.

### **BAB II Dasar Pemikiran**

Bab kedua adalah dasar pemikiran atau landasan teori yang digunakan untuk mencari data dan merancang karya. Penggunaan dasar pemikiran ini berdasarkan teori yang berkaitan untuk dijadikan sebagai landasan perancangan. Teori yang digunakan adalah 12 prinsip animasi, teknik *Parkour* dan teori *movements*.

### **BAB III Uraian Data dan Analisis**

Bab ketiga adalah data yang didapat berdasarkan metode yang digunakan untuk mencari data baik dari hasil wawancara, observasi dan kusioner. Juga analisis karya sejenis yang memenuhi kriteria perancangan untuk dijadikan patokan animasi *Parkour* Bandung. Dari semua data diatas akan ditarik point hasil analisis.

### **BAB IV Konsep dan Hasil Perancangan**

Bab keempat merupakan penjelasan tentang konsep perancangan yang menjelaskan tentang konsep, konsep kreatif, konsep visual dan media animasi berdasarkan target audiens. Kemudian penjelasan perancangan dan juga konsep animasi karakter yang akan dibuat.

## **BAB V Kesimpulan dan Saran**

Bab kelima berisikan tentang kesimpulan dan saran yang berkaitan dengan informasi mengenai teknik-teknik *Parkour* bagi remaja, khususnya yang berasal dari Bandung, yang diharapkan memberikan pengetahuan yang dapat mengajak para remaja untuk belajar *Parkour*.