

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Situ Lengkong merupakan objek wisata dan kota kecil yang tenang yang terletak di tepi danau di Panjalu, Ciamis, Jawa Barat. Danau ini dikelilingi oleh alam dan pegunungan di semua sisi. Di tengah danau terdapat pulau bernama Nusa Gede yang menjadi tempat makam Mbah Panjalu. Meskipun memiliki sejarah dan legenda, Situ Lengkong pada zaman modern ini tidak begitu terkenal di kalangan masyarakat, baik yang muda maupun yang tua. Informasi dan promosi tentang tempat ini hampir tidak ada, dengan beberapa informasi yang berasal dari rekaman rumahan yang diunggah ke YouTube dan blog wisatawan yang menceritakan kunjungan mereka ke lokasi tersebut.

Teknologi, khususnya teknologi komunikasi, semakin umum dengan adopsi luas *smartphone* di Indonesia pada awal hingga pertengahan tahun 2010-an, membawa bersamanya akses yang lebih canggih dan mudah ke platform media sosial dan hiburan seperti Twitter, YouTube, Facebook, dan Instagram. Pertukaran informasi visual menjadi lebih cepat dan murah daripada sebelumnya, dan orang lebih mudah menonton video di mana pun mereka pergi. Mengikuti tren juga menjadi lebih mudah karena orang dapat mengikuti platform media sosial modern di mana semua figur sosial atau selebriti yang mereka sukai dapat ditemukan.

Pada awal terjadinya kemudahan untuk mengakses internet, hiburan indie dalam berbagai format meledak, salah satunya adalah animasi 2D. Animasi 2D *underground* yang ikonik seperti *Madness*, *Animator vs Animation*, animasi *stick figure*, dan animasi *indie* lainnya dikenal oleh mereka yang sudah tertarik pada animasi, sementara acara lain seperti *Spongebob Squarepants*, *Chalkzone*, *Hey Arnold!*, *Winnie the Pooh*, dan anime diperkenalkan kepada mereka yang belum mengetahui acara-acara tersebut. Hal ini kemudian mendorong lebih banyak animator indie untuk membuat animasi mereka sendiri. Dengan media animasi diharapkan dapat menjadi media pendidikan yang kreatif bagi anak usia dini dan bagi remaja juga dewasa yang dalam hal ini menjadi objek transfer nilai pendidikan (Afif, 2021).

Animasi 2D adalah jenis animasi pertama yang dibuat dan animasi sendiri terbukti menjadi medium yang baik untuk menyampaikan pesan sambil menghibur penonton. Animasi 2D bekerja dengan menyusun bingkai yang digambar pada kecepatan *frames per second* tertentu – biasanya diatur pada *24 frames per second*. Hal ini dilakukan untuk menggerakkan konten dalam *frame* itu sendiri (karakter, latar belakang, objek, dll.) untuk menggambarkan pergerakan dan menceritakan sebuah cerita. Selain hiburan, animasi juga dapat ditonton oleh hampir semua orang; tua, muda, orangtua, balita. Baru-baru ini, animasi 2D mendapatkan lebih banyak pendapat positif dari masyarakat, membuatnya menjadi mainstream lagi, dengan inovasi terbaru adalah campuran animasi 2D dan 3D dengan rilis film *Spider-Man: Into the Spider-Verse* di bioskop. Film ini mendapatkan reaksi positif secara internasional.

Tujuan dari animasi "*Panatayungan Panjalu*" adalah meningkatkan daya tarik wisata Situ Lengkong melalui media berbentuk animasi. Dengan menerapkan teknik *2D animate* dalam perancangan animasi singkat ini, animasi "*Panatayungan Panjalu*" mengangkat keunikan dan kekayaan budaya di Situ Lengkong Panjalu. Melalui karya ini, diharapkan dapat meningkatkan kesadaran tentang keberlanjutan, mempromosikan budaya lokal, dan menjaga nilai budaya serta pariwisata di Situ Lengkong Panjalu.

Perancangan ini dilakukan untuk membuat *animate* untuk film animasi pendek 2D berjudul "*Panatayungan Panjalu*" yang ditujukan untuk masyarakat umum. Animasi ini akan dibuat dalam format *frame-by-frame*, dengan menggabungkan animasi 3D untuk latar belakangnya. Karena animasi ini mengangkat lokasi di dunia nyata, penulis bermaksud untuk mengumpulkan dan menganalisis data tentang lingkungan sosial Situ Lengkong untuk mendukung pembuatan animasi serta menyediakan informasi penting selama proses menganimasikan karakter yang dibuat oleh perancang karakter.

## **1.2 Permasalahan**

### **1.2.1 Identifikasi Masalah**

1. Kurangnya penjagaan ekosistem budaya dan pariwisata di Situ Lengkong Panjalu
2. Kurangnya informasi dan inovasi dalam mempromosikan wisata Situ Lengkong
3. Dibutuhkan perancangan *animate* untuk keperluan pembuatan film animasi singkat mengenai Situ Lengkong

## **1.2.2 Rumusan Masalah**

1. Bagaimana cara meningkatkan daya tarik wisata Situ Lengkong melalui media berbentuk animasi?
2. Bagaimana cara menerapkan teknik *2D animate* dalam perancangan animasi singkat berjudul *Panatayungan Panjalu* yang mengangkat Situ Lengkong?

## **1.3 Ruang Lingkup**

### **1.3.1 Apa**

Perancangan *2D animate* untuk animasi yang mengangkat Situ Lengkong.

### **1.3.2 Siapa**

*Animate 2D* ini ditujukan kepada remaja hingga dewasa yang belum pernah mendengar tentang keberadaan tempat wisata Situ Lengkong.

### **1.3.3 Bagaimana**

Perancangan *2D animate* untuk animasi yang akan dirancang menurut data observasi sang penulis terhadap penduduk lokal Panjalu serta prinsip-prinsip animasi.

### **1.3.4 Dimana**

Perancangan *2D animate* untuk animasi yang mengangkat lokasi Situ Lengkong di Panjalu, Ciamis, Jawa Barat.

### **1.3.5 Kapan**

Perancangan *2D animate* untuk animasi yang dilakukan pada bulan Oktober 2023 hingga Mei 2024.

## **1.4 Tujuan Perancangan**

1. Meningkatkan daya tarik wisata Situ Lengkong melalui media berbentuk animasi
2. Menerapkan teknik *2D animate* dalam perancangan animasi singkat berjudul "*Panatayungan Panjalu*" yang mengangkat Situ Lengkong

## **1.5 Manfaat Perancangan**

### **1.5.1 Manfaat Teoritis**

Secara teoritis, diharapkan bahwa hasil dari karya perancangan ini akan menjadi referensi yang berharga untuk karya perancangan serupa di masa depan. Selain itu, karya perancangan ini diharapkan mampu mengembangkan pengetahuan di bidang animasi serta menarik perhatian dan kesadaran tentang Situ Lengkong Panjalu.

### **1.5.2 Manfaat Praktis**

Secara praktis, hasil dari karya perancangan ini diharapkan dapat berfungsi sebagai medium informasi bagi masyarakat umum, memberikan pengetahuan tentang keberadaan dan keajaiban Situ Lengkong Panjalu beserta sejarahnya.

### **1.5.3 Manfaat Bagi Penulis**

Bagi penulis, harapannya adalah bahwa karya perancangan ini akan membawa pengetahuan dan pengalaman yang luas dalam bekerja dengan animasi pendek.

## **1.6 Metodologi Perancangan**

### **1.6.1 Metode Pengumpulan Data**

Data yang dikumpulkan akan berupa data kualitatif. Beberapa metode yang akan saya gunakan untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan, antara lain;

1. Studi Pustaka

Teori-teori yang disajikan dalam perancangan ini menggunakan referensi dari laporan, jurnal, dan berbagai buku yang menjelaskan tentang dasar-dasar dan teknis dari proses pembuatan animasi 2D.

2. Observasi

Dalam perancangan ini, observasi dilakukan untuk mengumpulkan data tentang ekspresi gestur dan tingkah laku individu dari Panjalu guna memberikan kehidupan dan akurasi lebih pada karakter-karakter.

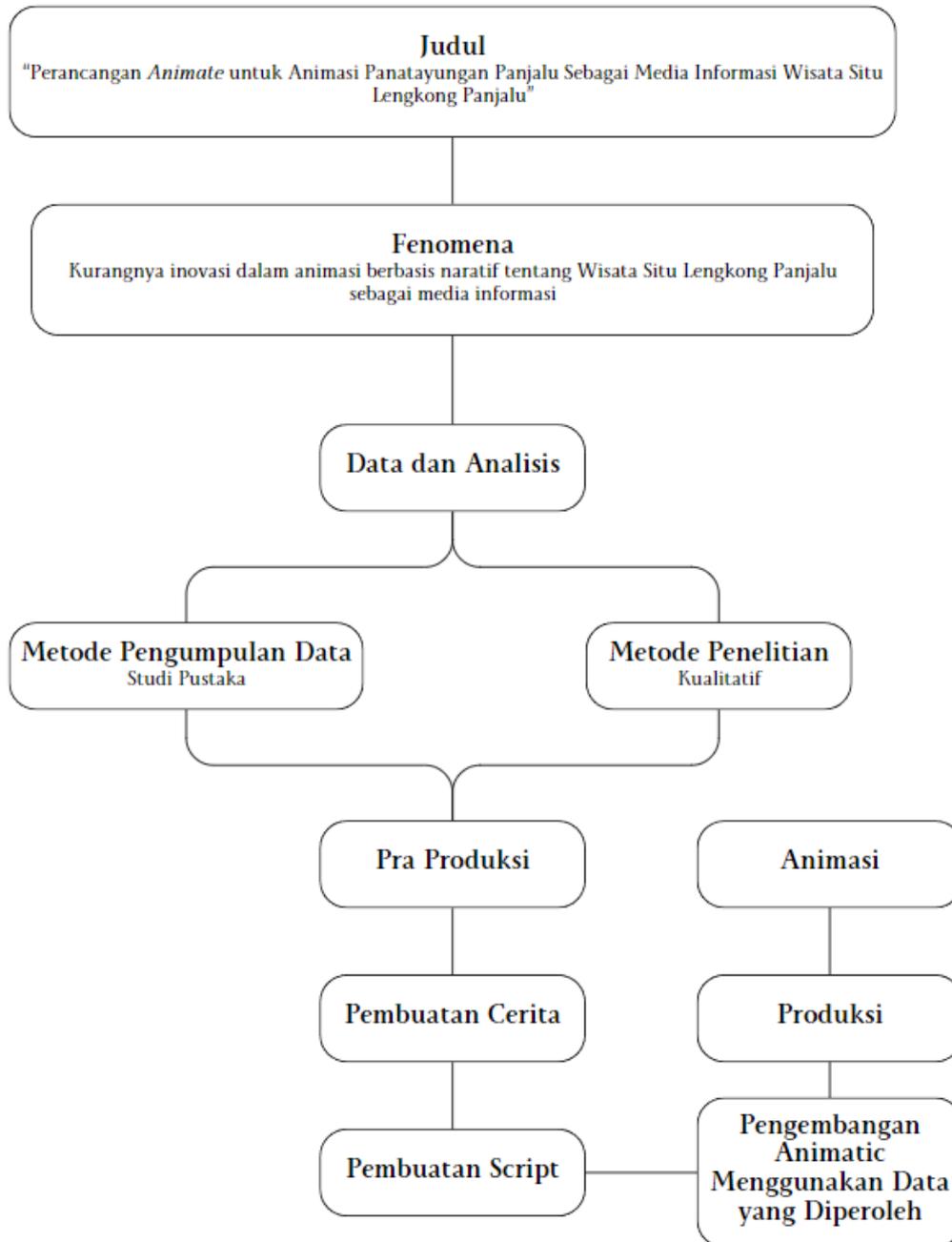
### 3. Analisis Karya Sejenis

Untuk memperluas pengetahuan mengenai bagaimana dasar-dasar dari proses pembuatan animasi 2D berfungsi dan terlihat, analisis terhadap media animasi yang sudah ada akan dilakukan.

#### **1.6.2 Metode Analisis Data**

Untuk menganalisis data, metode kualitatif dan analitis akan digunakan. Fokus akan ditempatkan pada analisis individu dari Panjalu dan perilaku fisik mereka selama aktivitas verbal atau fisik, mulai dari gerakan hingga ekspresi.

## 1.7 Kerangka Perancangan



Gambar 1.1 Kerangka Perancangan

Sumber: Pribadi, 2023

## 1.8 Pembabakan

### BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan tentang latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, ruang lingkup masalah, tujuan perancangan, dan metode pengumpulan serta analisis data

yang sesuai dengan topik yang dibahas, yaitu "Perancangan *Animate* pada Film Animasi *Hybrid 'Panatayungan Panjalu'*."

## **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini memberikan penjelasan dan memandu pembaca melalui teori-teori dasar yang akan digunakan dan diproses untuk membantu dalam pembuatan animasi.

## **BAB III DATA DAN ANALISIS**

Bab ini mempersembahkan data yang dikumpulkan melalui pengamatan dan analisis karya sejenis beserta analisisnya untuk membantu dalam pembuatan animasi.

## **BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN**

Bagian ini menjelaskan tentang konsep yang telah dibuat serta memandu pembaca melalui proses pembuatan animasi dari awal hingga akhir. Bab ini juga menampilkan versi final dari perancangan.

## **BAB V PENUTUP**

Bab ini mencakup ringkasan dari semua penjelasan yang telah disampaikan dalam disertasi ini, beserta saran terkait perancangan yang telah dibuat.