

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Gunung merupakan salah satu objek wisata yang banyak diminati oleh warga Indonesia, gunung kerap dijadikan objek wisata karena memiliki spot yang dapat menyuguhkan suasana alam dan pemandangan yang indah. Indonesia memiliki 13% dari jumlah gunung api di dunia, yaitu sebanyak 129 gunung dengan status aktif serta gunung tidak aktif sebanyak 500 gunung (Egsaugm, 2023) . Keberadaan gunungnya menyebar di seluruh Indonesia, terkecuali Kalimantan.

Gunung juga memiliki fungsi yang dapat bermanfaat bagi masyarakat, Salah satunya yaitu sebanyak 60-80 persen air tawar dunia tersimpan di daerah pegunungan. Akantetapi status gunung api juga dapat beresiko bencana erupsi (Miftahul Zanah, 2022). Kegiatan pariwisata di sekitar gunung api yang saat ini semakin meningkat juga menjadi salah satu yang perlu diperhatikan kembali.

Pada tahun ini kasus yang terjadi pada lokasi gunung api kian meningkat. Kurangnya pengawasan dan regulasi yang tepat terhadap wisatawan maupun pendaki banyak menimbulkan kerusakan pada area pegunungan. Beberapa kasus diantaranya yaitu seperti kebakaran di kawasan gunung, kebaran hutan di area gunung, serta pelanggaran peraturan yang masi banyak dilakukan oleh pendaki selama melakukan kegiatan pendakian.

Gunung Gede Pangrango merupakan salah satu dari alternatif wisata pendakian yang populer di Jawa Barat saat ini. Namun kepopuleran dan keramaian pengunjung ini membawa tantangan dalam pengelolaan dan dampak lingkungan. Dari aktivitas pendakian yang dilakukan di TNGGP ini masi tidak terlepas dari pelanggaran peraturan, kasus seperti sampah kondom & celana dalam bekas yang ditemukan volunteer Gunung Gede Pangrango Operation (GPO) saat melakukan operasi bersih-bersih beberapa

hari lalu di sepanjang jalur pendakian hingga kawasan Alun-alun Suryakencana.

Serta kecelakaan pendakian seperti keseleo, hipotermia, kesurupan, pingsan, asma, ledakan tabung gas, haid, kram perut, tersesat, dll. di klaim oleh relawan serta petugas gabungan TNGGP merupakan hal yang masih sering terjadi. Sedikitnya informasi dalam peraturan dan panduan pendakian untuk para calon pendaki gunung maupun untuk masyarakat yang sedang berada di sekitar gunung, hal tersebut menjadi pemicu utama terjadinya wisatawan dalam bertindak yang tidak seharusnya mereka lakukan. Maka dari itu diperlukan sebuah fasilitas yang memadai dan dapat menjadikan sarana persuasif bagi masyarakat saat berada di lokasi.

Dari kasus tersebut dapat disimpulkan bahwa peristiwa itu dapat terjadi dengan terlibatnya campur tangan manusia, terlebih pada masyarakat awam yang baru mengunjungi dan silih bergantian saat beraktifitas di area gunung. Hal tersebut terjadi dikarenakan regulasi yang kurang baik dan tidak terlaksana terkait dengan peraturan tertulis dan juga himbauan yang telah ada.

Sedikitnya informasi dalam peraturan dan panduan pendakian untuk para calon pendaki gunung maupun untuk masyarakat yang sedang berada di sekitar gunung, hal tersebut menjadi pemicu utama terjadinya wisatawan dalam bertindak yang tidak seharusnya mereka lakukan. Maka dari itu diperlukan sebuah fasilitas yang memadai dan dapat menjadikan sarana persuasif bagi masyarakat saat berada di lokasi.

Dengan bantuan fasilitas yang memadai dalam menyampaikan sebuah pesan maupun informasi seperti pada penggunaan baliho, televisi, dan bahkan sosial media sekalipun. Yang kemudian isi daripada konten tersebut merupakan sebuah bentuk daripada audio visual komunikasi. Seluruh kegiatan baik promosi, edukasi, dan informasi yang dikemas kedalam narasi berbentuk cinematografi ataupun animasi. Dengan demikian saat ini audio visual konten memegang peranan yang efisien dalam penyampaian sebuah informasi.

Melalui sarana tontonan atau audio visual merupakan salah satu bentuk konten yang memiliki daya tarik sangat tinggi terhadap perilaku masyarakat Indonesia. Masuknya desain komunikasi visual sebagai elemen penting dalam kemajuan promosi di era digital, membuatnya diprediksi mampu menyumbang lebih banyak PDB. Bahkan, sektor ini disebut-sebut sebagai sektor futuristik hingga beberapa tahun ke depan, dan akan terus dibutuhkan seiring perkembangan media di era digital, (Kamenparekraf, 2020).

Adapun media Animasi yang merupakan bentuk dari konten visual yang sangat bersifat fleksibel dan sangat menarik karena, dapat menghadirkan situasi dan latar yang sulit ditemukan pada dunia nyata. Media animasi juga memiliki sifat mandiri, dalam pengertian memberi kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan orang lain (Suryaningsih, 2017). Animasi 2D mempunyai kelebihan dalam seni gambarnya dan kemampuannya untuk menjadi jembatan dalam menyampaikan ide-ide baik fiksi maupun realita ke dalam bentuk karya (Aziz, 2019). Dengan itu penggunaan Animasi pada sektor visual persuasif menjadikan informasi yang disajikan lebih menarik dan mudah untuk diterima oleh masyarakat dari berbagai macam kalangan.

Dalam sebuah karya animasi tidak terlepas dari yang namanya storyboard, yang berfungsi sebagai petunjuk dalam memberikan arahan-arahan seperti penggambaran tata letak karakter, camera movement, camera angle, dll. Sehingga membentuk serangkaian gambar demi gambar yang menjelaskan alur cerita animasi dari awal sampai akhir. Tahapan Storyboard merupakan tahapan yang paling krusial dari sebuah animasi, Karena pada tahapan ini gambar yang telah dibuat akan mempengaruhi jalannya cerita pada hasil animasi.

Oleh karena itu, penulis akan membuat perancangan sebuah storyboard terkait dengan peraturan saat mendaki maupun ketika berada di sekitar area gunung Gede Pangrango. Dengan tujuan agar dapat mengajak masyarakat atau wisatawan terkait dengan peraturan yang seharusnya dipatuhi.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan fenomena tersebut, dapat diidentifikasi masalah-masalah yang terkait dengan perancangan storyboard, yaitu:

1. Banyaknya kasus kecelakaan dan pelanggaran peraturan yang terjadi di TNGGP.
2. Kurangnya penyebaran media informasi peraturan dan panduan pendakian, dalam bentuk animasi di Taman Nasional Gunung Gede Pangrango.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan hasil identifikasi yang telah ada, terdapat rumusan masalah, yaitu :

1. Apa yang menjadi faktor kendala pendaki dalam melakukan pendakian di TNGGP?
2. Bagaimana proses perancangan *storyboard* yang sesuai untuk animasi 2D terkait dengan peraturan bagi pendaki Taman Nasional Gunung Gede Pangrango ?

1.4 Tujuan Dan Manfaat Perancangan

Beberapa tujuan dari perancangan ini adalah:

1. Mengetahui faktor-faktor penyebab kecelakaan dan pelanggaran yang dialami oleh pendaki.
2. Menyampaikan pesan dan informasi peraturan dari sebuah perancangan storyboard kedalam media animasi 2D untuk pendaki Taman Nasional Gunung Gede Pangrango.

1.5 Ruang Lingkup

Berdasarkan dari latar belakang, ruang lingkup penelitian yaitu:

1. Apa

Merancang storyboard untuk diaplikasikan kedalam media animasi 2D terkait dengan penyampaian peraturan pendakian TNGGP.

2. Siapa

Target audiens ditujukan untuk kalangan calon pendaki TNGGP remaja dan dewasa dengan rentan umur 18-30 tahun.

3. Dimana

a. Lokasi Penelitian : Taman Nasional Gunung Gede Pangrango Jalur Putri.

b. Lokasi Perancangan : Universitas Telkom

4. Kapan

Observasi dilakukan pada tanggal 23 Oktober 2023 sampai Februari 2024.

5. Kenapa

Terdapat urgensi mengenai meningkatkan regulasi peraturan pendakian di TNGGP. Salah satu upaya-nya yaitu dengan memberikan media informasi yang baru yaitu melalui media audio visual dalam bentuk animasi 2D. Dengan demikian didapatkan konten dengan isi informasi peraturan mengenai hal apa saja yang harus dilakukan dan tidak boleh dilakukan ketika melakukan pendakian di Taman Nasional Gunung Gede Pangrango.

6. Bagaimana

Dengan membuat animasi terkait dengan informasi peraturan hal yang harus dilakukan dan tidak boleh dilakukan saat mendaki di TNGGP.

1.6 Manfaat Perancangan

Beberapa manfaat dari perancangan ini yaitu, sebagai berikut:

1. Teoritis

Dapat menjadikan karya storyboard untuk kepentingan animasi, terkait dengan penyampaian informasi peraturan pendakian di TNGGP.

2. Praktis

Diharapkan perancangan storyboard yang telah dibuat dapat dipergunakan oleh institusi sebagai rujukan bagi pembaca.

1.7 Metode Perancangan

Metode yang penulis gunakan dalam mencari data terkait dengan perancangan, yaitu menggunakan metode *mixed methods*. Metode pengumpulan data *mixed methods* merupakan pendekatan penelitian yang menggabungkan metode kualitatif dan kuantitatif dalam satu studi untuk mendapatkan pemahaman yang lebih komprehensif tentang fenomena yang diteliti.

1.7.1 Metode Pengumpulan Data

A. Observasi

Kegiatan yang penulis lakukan pada proses Observasi, pada tahap observasi langsung penulis disini berperan sebagai partisipan. Kemudian penulis mengamati kondisi masyarakat atau wisatawan yang hadir pada area sekitar gunung Gede Pangrango. Lalu penulis mengamati cara mereka berinteraksi dan juga pada sebagian aktifitas yang mereka lakukan. Penulis juga melakukan observasi terkait dengan suasana yang timbul dari keadaan atau lokasi di gunung Gede Pangrango. Yaitu dengan memperhatikan elemen-elemen yang menjadi kunci visual atau interaksi dari seluruh kejadian peristiwa yang terjadi. Seluruh data hasil observasi akan penulis rekap kedalam bentuk tulisan dan dokumentasi visual.

Kemudian penulis juga akan melakukan observasi tidak langsung, yaitu dengan tujuan memperoleh data tambahan seperti penggambaran peta lokasi pendakian yang diambil dari internet.

B. Studi Dokumen

Mengumpulkan data yang relevan dalam pendakian gunung gede melalui dokumen resmi dari pihak Taman Nasional Gunung Gede Pangrango (TNGGP), dengan tujuan untuk menentukan peraturan yang akan disampaikan kedalam perancangan dan hasil akhir animasi 2D.

C. Kuessioner

Kuesioner dilakukan untuk mengetahui seberapa banyak para pendaki TNGGP mengetahui tentang peraturan TNGGP, serta mengetahui preferensi style dan isi cerita pada perancangan yang akan digunakan kedalam karya terkait dengan peraturan untuk pendaki di TNGGP.

D. Wawancara

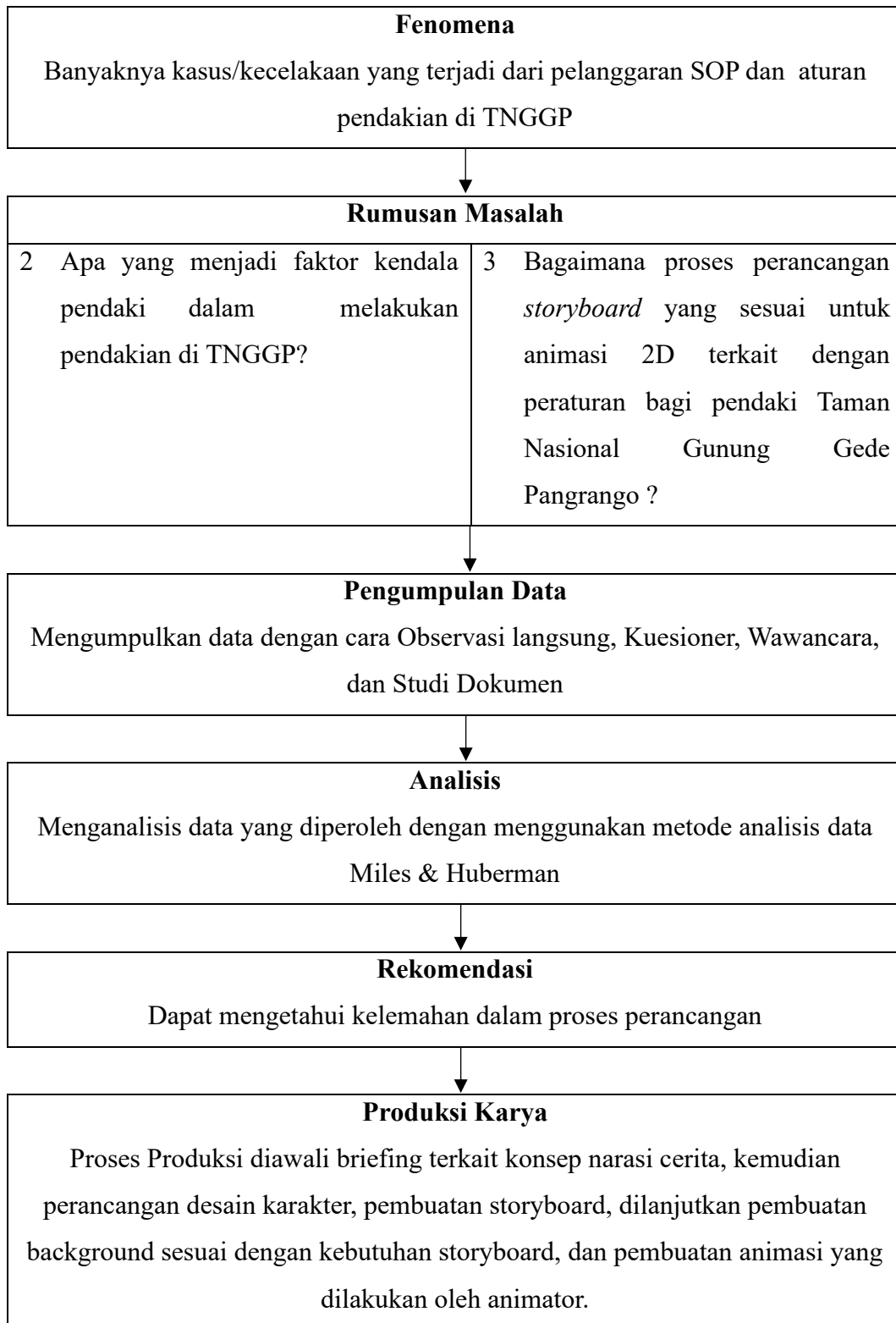
Wawancara dilakukan dengan narasumber yang mengetahui tentang peraturan pendakian di Taman Nasional Gunung Gede Pangrango (TNGGP), Wawancara memiliki tujuan untuk memperoleh data statistik seputar peraturan pendakian di Taman Nasional Gunung Gede Pangrango (TNGGP), data tersebut diperlukan untuk menjadi referensi terhadap pengkaryaan.

1.7.2 Metode Analisis Data

Dari keseluruhan data yang telah diperoleh, kemudian penulis mulai melakukan Analisis dan perbandingan ulang. Proses pada analisis data meliputi pemetaan ulang terkait dengan data yang telah di peroleh pada kegiatan observasi, studi dokumen, wawancara, dan kuesioner yaitu dengan proses reduksi data kedalam penulisan terkait dengan data yang dibutuhkan.. Kemudian dari hasil analisis tersebut penulis akan memperoleh data yang sesuai dan disajikan secara berurut dalam bentuk deskripsi. Lalu dari setiap data yang telah tersusun akan disimpulkan berdasarkan jenis pemetaan data yang ada.

1.8 Sistematika Penelitian

Tabel 1. 1 (Tabel Sistematika Penelitian)



Final

1. Produksi : Perancangan Thumbnail, Rough Pass, Clean-up Storyboard
2. Hasil Akhir : Animatic Storyboard

1.9 Kerangka Perancangan

Tabel 1. 2 Kerangka Perancangan

Pra Produksi

Pada tahapan ini penulis melakukan pencarian data terkait dengan rumusan masalah yang ada. Kemudian penulis melakukan analisis terhadap data yang telah diperoleh, serta diambil isi dari hasil analisisnya kedalam kepentingan yang diperlukan dalam proses produksi



Produksi

Menentukan dan membuat synopsis cerita mengenai naskah yang akan digunakan dalam perancangan storyboard. Kemudian penulis melakukan penggambaran visual sesuai dengan naskah yang telah ada kedalam bentuk storyboard, yaitu meliputi tahapan Thumbnail, Rough, dan Clean-Up Storyboard.



Pasca Produksi

Setelah proses clean-up storyboard dilakukan penulis melakukan penggabungan visual storyboard dengan dialog/audio yang ditentukan menjadi sebuah Animatic Storyboard.

1.10 Pembabakan

1. BAB I PENDAHULUAN

Dalam BAB 1 ini akan menjelaskan tentang latar belakang dari penelitian yang di ambil yaitu terkait dengan pengkonsepan data yang memuat persoalan Taman Nasional Gunung Gede Pangrango seperti; identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, cara pengumpulan data & analisis, kerangka penelitian dan pembabakan.

2. BAB II DASAR PEMIKIRAN

Dalam bab ini menjelaskan tentang teori para ahli, yang berkaitan dengan penelitian dan relevan sebagai pijakan laporan penelitian.

3. BAB III ANALISA DATA DAN MASALAH

Bab ini menjelaskan hasil pengumpulan data yang dilakukan berupa data observasi secara langsung, wawancara, kuesioner dan melakukan studi dokumen terkait perancangan. Kemudian dilakukan analisis dan diakhiri dengan penarikan kesimpulan.

4. BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Menjelaskan konsep perancangan yang terdiri dari konsep pesan (ide besar), konsep kreatif (pendekatan), konsep media (media-media yang digunakan), hingga hasil perancangan mulai dari sketsa awal sampai penerapannya pada media.

5. BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dari keseluruhan bahasan yang di paparkan di dalam laporan ini, juga menjabarkan mengenai saran-saran terhadap pihak yang bersinggungan atau terkait langsung dengan permasalahan yang digunakan atau diusung.