

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Gunung menjadi salah satu objek wisata yang digemari banyak orang, khususnya anak muda. Ketua Umum Dewan Pengurus Asosiasi Pemandu Gunung Indonesia (DPP APGI) Vita Cecilia mengatakan, wisatawan pendaki gunung mengalami peningkatan yang cukup massif (Kompas.com, 2021).

Taman Nasional Gunung Gede Pangrango (TNGGP) adalah salah satu gunung yang menjadi objek wisata terletak di Jawa Barat di antara kota Bogor dan Cianjur. Gunung Gede Pangrango sendiri terkenal dengan pendakian gunung yang ramai dan termasuk taman nasional.

Menurut Kepala Balai Besar Taman Nasional Gunung Gede Pangrango, Taman Nasional Gunung Gede Pangrango dikunjungi lebih dari 160 ribu wisatawan pertahun dan rata-rata 60 ribu orang melakukan pendakian, Taman Nasional Gunung Gede Pangrango juga menerapkan kuota 600 pendaki perharinya (Taman Nasional Gunung Gede Pangrango, 2018) .

Taman Nasional Gunung Gede Pangrango memiliki tiga jalur pendakian, jalur Gunung Putri, Cibodas, Selabintana. Oleh karena ramainya pendaki gunungnya dan kurangnya informasi tentang hal yang tidak boleh dilakukan, terdapat masalah yang sering diciptakan oleh pendaki itu sendiri.

Sampah menjadi salah satu masalah besar yang merusak lingkungan di Taman Nasional Gunung Gede Pangrango, Sebanyak 2,5 ton sampah diangkut dari jalur pendakian Taman Nasional Gunung Gede Pangrango Jawa Barat. Ini hasil Operasi Bersih (Opsih) selama satu pekan atau sejak tanggal 23 hingga 29 Oktober 2023 yang dilakukan sejumlah relawan serta petugas gabungan. (Taman Nasional Gunung Gede Pangrango, 2018). Selain masalah sampah, TNGGP mencatat kecelakaan terbanyak selama kurun waktu lima tahun terakhir (2017 – 2021), didapatkan bahwa keseleo menjadi kecelakaan terbanyak. Diikuti hipotermia, lalu kesurupan.

Kemudian, pingsan atau lemas dan lainnya, asma (sesak nafas/sakit dada), ledakan tabung gas, haid (keram perut), tersesat, dan tersengat tawon (Mounture.com, 2021). Oleh karena itu, kegiatan pendakian bisa dikategorikan

sebagai olahraga ekstrim, selain ada faktor internal seperti fisik yang kurang fit, kurang pengetahuan dan pengalaman, pendaki juga harus menyadari bahaya eksternal saat melakukan kegiatan pendakian seperti iklim, hewan liar dan kondisi jalur pendakian (Erone, 2010).

Hal ini terjadi, dikarenakan kurangnya media informasi dalam peraturan dan panduan untuk calon pendaki ataupun warga sekitar gunung, hal ini dapat mengakibatkan calon pendaki atau pendaki melakukan hal yang seharusnya mereka tidak lakukan. Maka dari itu diperlukan sarana pemberian informasi yang persuasif agar dapat meningkatkan kesadaran calon pendaki dan masyarakat sekitar.

Sarana sudah diberikan di TNGGP dalam bentuk baliho, poster, dan informasi melalui media sosial resmi mereka. Namun, belum ada media informasi yang berbentuk media audio visual seperti film atau animasi. Media audio visual memiliki potensi untuk mempromosikan, edukasi, dan informasi melalui narasi berbentuk film ataupun animasi.

Melalui sarana audio visual, media audio visual memiliki minat atau daya tarik yang tinggi oleh masyarakat Indonesia. Perkembangan bidang desain komunikasi visual sebagai bidang yang memberi kontribusi yang tinggi dalam kemajuan promosi di era digital, membuat bidang ini diprediksikan mampu menyumbang PDB yang lebih banyak. Bahkan, diberi *label* sebagai sektor industri yang futuristik karena era *digital* yang masih berkembang **Invalid source specified..**

Terdapat media yang dikenal fleksibel dan sangat menarik dalam segi konten dan penyampaian media informasinya yaitu media animasi. Media animasi dapat menggambarkan situasi dan lingkungan dalam kehidupan nyata dengan ditambahkan elemen visual unik yang sulit ditambahkan dalam sebuah film atau video promosi biasa. Animasi juga memiliki sifat mandiri, yang membuat orang tidak memerlukan bantuan oranglain untuk memahami isi informasi dalam animasi **Invalid source specified..** Dengan demikian animasi dapat digunakan sebagai media informasi yang dapat disajikan secara menarik dan mudah dipahami oleh kalangan semua umur.

Oleh karena itu, diperlukan informasi terkait peraturan mendaki gunung.

Informasi tersebut bisa disebarakan melalui sosial media dan website TNGGP dengan media animasi. Penulis tertarik membuat animasi yang menginformasikan para pendaki tentang peraturan pada pendaki Taman Nasional Gunung Gede Pangrango.

Animasi merupakan salah satu media penyampaian informasi yang mudah diakses oleh masyarakat awam melalui *smartphone*-nya. Animasi 2D memiliki kelebihan dalam seni gambar dan kemampuan menjadi jembatan dalam menyampaikan ide-ide baik fiksi maupun realita kedalam bentuk karya (Aziz, 2019) . Terlebih lagi revolusi digital yang semakin maju, membuat teknologi *smartphone* semakin murah dan mudah diakses. Karena perkembangan teknologi tersebut, animasi menjadi salah satu sarana pemberian informasi serta sarana hiburan yang banyak diminati oleh Masyarakat modern saat ini.

Produksi animasi sendiri tidak luput dari *jobdesk* yang berperan dalam pembuatan animasi. Salah satu *jobdesk* yaitu Animator atau *animate artist*, Animator memiliki peran yang penting karena tugas mereka membuat gambar yang awalnya diam menjadi bergerak. Seorang Animator harus menguasai 12 prinsip animasi yang merupakan salah satu teori penting dalam proses produksi animasi supaya animasi terlihat hidup (White, 2009).

Proses produksi animasi dapat dibagi beberapa bagian. Antara lain, proses pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Animator dalam proses pembuatan animasi berperan pada saat proses produksi animasi. Proses produksi tersendiri terletak pada pertengahan pengerjaan karya dan memiliki durasi pengerjaan yang Panjang

1.2. Identifikasi Masalah

1. Banyaknya kecelakaan saat kegiatan pendakian dan kegiatan pendakian merupakan kategori olahraga ekstrim.
2. Kurangnya informasi peraturan berupa media animasi 2D keselamatan serta yang tidak boleh dilakukan untuk Taman Nasional Gunung Gede Pangrango.

1.3. Rumusan Masalah

1. Apa kegiatan pendaki Taman Nasional Gunung Gede Pangrango yang dapat menghadirkan penggambaran proses mendaki, menuruni, beristirahat yang baik di gunung Gede Pangrango ?
2. Bagaimana proses perancangan *animate* untuk animasi 2D peraturan pendaki Taman Nasional Gunung Gede Pangrango ?

1.4. Tujuan Perancangan

Beberapa tujuan yang ingin dicapai oleh penulis antara lain :

1. Untuk menghadirkan animasi yang menggambarkan pergerakan karakter dengan proses pendakian serta kegiatan pendakian di TNGGP.
2. Untuk menyampaikan peraturan kepada pendaki Gunung Gede Pangrango melalui media animasi 2D yang belum ada di Gunung Gede Pangrango.

1.5. Ruang Lingkup

Ruang lingkup yang diteliti serta menjadi target audience dari animasi, yaitu pendaki Gunung Gede Pangrango

A. Siapa

Calon pendaki TNGGP remaja dan dewasa rentang umur 18 tahun hingga 30 tahun.

B. Kapan

Penelitian awal observasi dilakukan pada tanggal Oktober 2023

C. Kenapa

Secara Target Audience :

- Remaja diambil karena dari data sementara yang diambil terlihat banyak anak remaja yang berminat untuk mendaki gunung.

- Dewasa sebagai target utama diambil karena dapat menjadi penyalur informasi yang utama untuk anak-anak yang didampingi, anak-anak boleh ikut mendaki jika terdapat orang dewasa yang mendampingi.

Secara Urgensi :

- Diperlukan media penyebaran informasi berbentuk animasi karena media informasi terlihat saat observasi langsung hanya website dan media tertulis saja yang menginformasikan peraturan pendakian Taman Nasional Gunung Gede Pangrango.
- Kegiatan pendakian perlu diberitahukan kepada calon pendaki agar mengetahui proses pendakian merupakan kegiatan olahraga ekstrim yang membutuhkan kesiapan fisik dan alat.
- TNGGP membutuhkan media penyebaran informasi berbentuk multimedia karena berpotensi bisa digunakan di aplikasi *Gepangku* aplikasi tketing dan website terbaru TNGGP.

D. Dimana

- **Lokasi Penelitian**

Taman Nasional Gunung Gede Pangrango jalur Gunung Putri

- **Lokasi Perancangan**

Telkom University

E. Apa

Merancang *animate* untuk memberikan informasi terkait peraturan pendakian bagi pendaki Taman Nasional Gunung Gede Pangrango.

F. Bagaimana

Merancang *animate* secara digital untuk animasi 2D Mengenai informasi peraturan bagi pendaki Taman Nasional Gunung Gede Pangrango.

1.6. Manfaat Penelitian

1.6.1. Secara Teoritis

Perancangan *animate* sebagai bagian dari perancangan animasi 2D merupakan sebuah proses dan ilmu pengetahuan yang perlu dipelajari secara mendalam, sehingga ilmu pengetahuan tentang perancangan *animate* perlu dikembangkan dan ditulis kedalam sebuah penelitian agar metode perancangan *animate* dalam animasi 2D dapat selalu berkembang.

1.6.2. Secara Praktis

A. Manfaat Untuk Balai Besar Taman Nasional Gunung Gede

Pangrango:

1. Terdapat media animasi informatif tentang peraturan TNGGP yang dapat diakses melalui *smartphone* sebagai video informatif.
2. Membuka peluang penyampaian informasi yang lebih luas mengenai peraturan dan kegiatan pendakian melalui animasi.
3. Informasi tentang peraturan pendaki TNGGP dapat berguna untuk mengurangi dampak buruk pada pendaki dan lingkungan TNGGP, Manfaat perancangan animasi ini diharapkan dapat bermanfaat untuk karya animasi di Indonesia kedepannya sebagai rujukan penulis lain atau pun perancang animasi.

B. Manfaat untuk Animator atau *Animate Artist* Indonesia Kedepannya:

1. Sebagai referensi animasi yang memiliki unsur informatif tentang peraturan saat mendaki gunung, serta pergerakan dan gestur animasi yang menggambarkan kegiatan atau proses pendakian gunung.
2. Sebagai referensi teknis pembuatan animasi 2D

C. Manfaat untuk Penulis Kedepannya :

1. Laporan dapat digunakan sebagai referensi panduan perancangan animasi yang sejenis.
2. Laporan mengandung buku terkait fenomena dan teknis pembuatan animasi yang dapat digunakan Kembali sebagai referensi buku.

1.7. Metode Perancangan

Metode Perancangan yang digunakan oleh perancang yaitu metode *mixed methods*, hal itu dilakukan karena perancangan animasi membutuhkan data kualitatif berupa data observasi partisipatif, studi dokumen, wawancara tidak terstruktur dan data kuantitatif berupa kuesioner. Metode perancangan diperlukan untuk kelengkapan data dan kebutuhan ide pembuatan karya.

1.7.1. Metode Pengumpulan Data

A. Observasi Partisipan

Melakukan observasi secara langsung atau observasi partisipan di Taman Nasional Gunung Gede Pangrango dan tidak langsung melalui video diinternet terhadap karya serupa sebagai referensi pergerakan untuk animasi. Observasi secara langsung dengan cara datang langsung ke Taman Nasional Gunung Gede Pangrango dan merekam kegiatan Pendakian gunung menggunakan kamera smartphone. Observasi secara langsung bertujuan untuk mengetahui secara langsung kegiatan pendaki gunung. Tujuan kedua yaitu mengetahui secara langsung rasanya menjadi pendaki di TNGGP untuk mengetahui medan pendakian.

B. Studi Dokumen

Acuan dasar dalam perancangan animasi panduan untuk pendaki Taman Nasional Gunung Gede Pangrango adalah referensi yang datanya dapat dikumpulkan menggunakan metode Studi Dokumen dengan melihat video, referensi animasi, pengayaan animasi. Acuan yang digunakan terdiri dari gambar, animasi serupa, proses pembuatan animasi yang bersumber dari internet. Pengumpulan data ini bertujuan untuk mengetahui teknik pembuatan animasi agar sesuai dengan kebutuhan storyboard, serta mengetahui bentuk animasi yang dapat menggambarkan panduan singkat dengan informasi lengkap tentang peraturan yang boleh dilakukan dan dilakukan pendaki Gunung Gede. Studi Dokumen juga dapat digunakan sebagai pemngumpulan data untuk mengetahui referensi pergerakan orang mendaki gunung.

C. Kuesioner

Kuesioner dilakukan untuk mengetahui seberapa banyak para pendaki TNGGP mengetahui tentang peraturan TNGGP, serta mengetahui preferensi style pada animasi panduan do and don't yang akan dibuat untuk pendaki TNGGP.

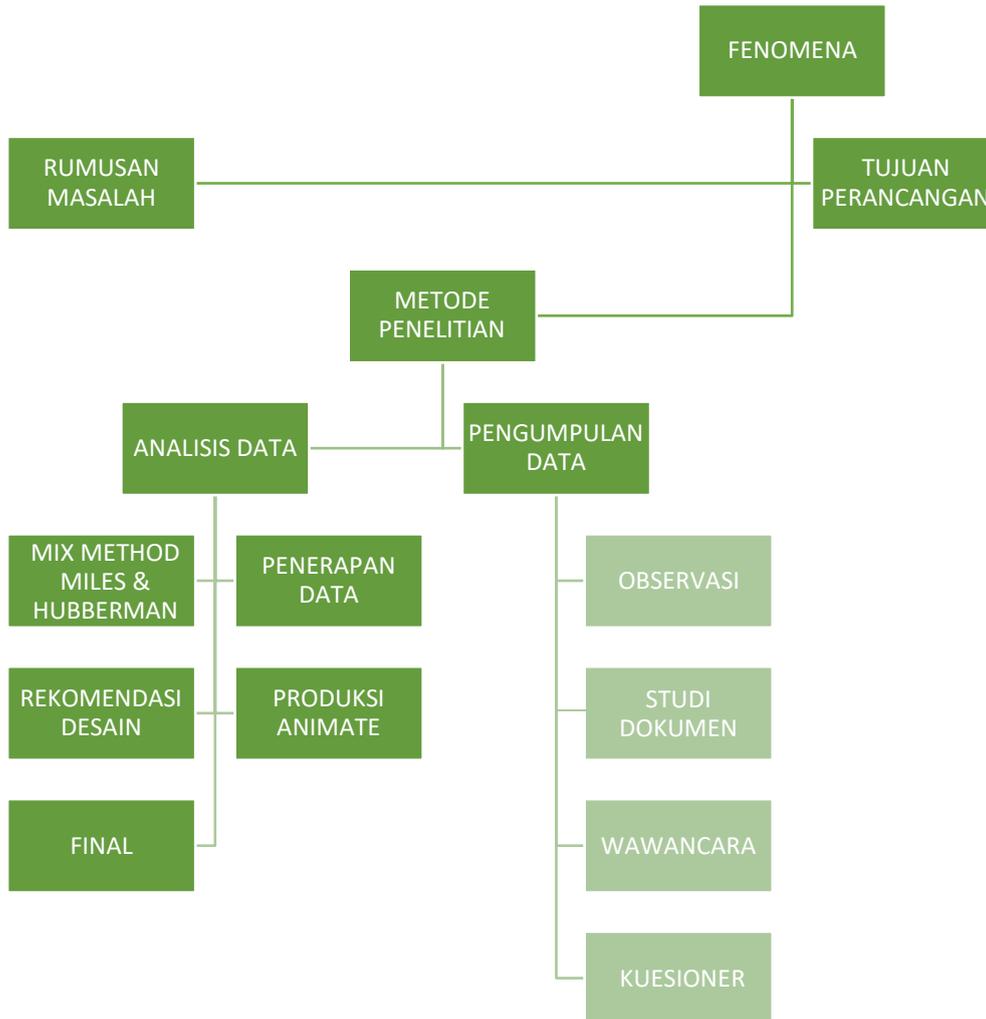
D. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan narasumber yang mengetahui tentang panduan yang boleh dilakukan dan tidak boleh dilakukan di TNGGP, Wawancara memiliki tujuan untuk mengetahui dampak buruk dari pelanggaran peraturan yang dilakukan oleh pendaki di TNGGP, data tersebut diperlukan untuk menjadi referensi bagaimana dampak negatif nanti akan divisualkan melalui animasi 2D.

1.7.2. Metode Analisis Data

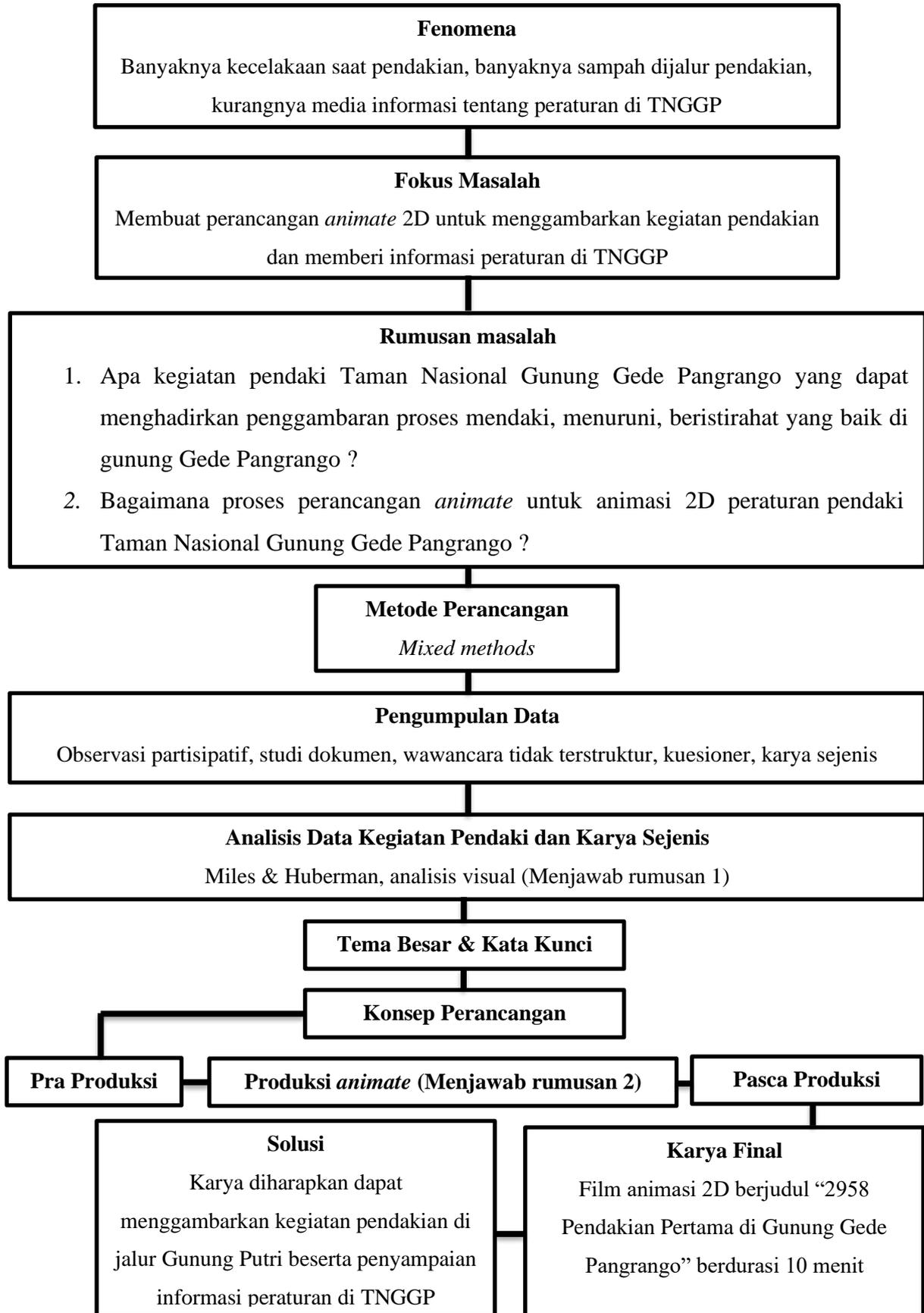
Metode analisis yang digunakan yaitu pendekatan analisis visual dan analisis Miles & Huberman karena banyak data berbentuk visual yang akan diubah menjadi deskripsi tentang gestur dan pergerakan dari kegiatan pendaki di TNGGP.

1.8. Sistematika Penelitian



Bagan 1. 1 Kerangka Sistematika Penelitian

1.9. Kerangka Perancangan



Bagan 1. 2 Kerangka Perancangan sebagai animator

1.10. Pembabakan

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini menjelaskan tentang latar belakang dari penelitian yang di ambil yaitu Perancangan Animasi 2D Mengenai informasi peraturan bagi pendaki Taman Nasional Gunung Gede Pangrango, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, cara pengumpulan data dan analisis, kerangka penelitian dan pembabakan.

BAB II DASAR PEMIKIRAN

Bab ini berisikan landasan teori yang berasal dari buku, untuk menunjang penelitian serta validitas metode yang digunakan untuk penelitian.

BAB III DATA DAN ANALISIS

Bab ini menjelaskan hasil pengumpulan data menggunakan metode *mixed methods* secara Observasi Langsung, Studi Dokumen, wawancara, kuesioner. Terdapat penjelasan tentang analisis data yang menggunakan metode analisis visual dan Miles&Huberman.

BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Menjelaskan konsep perancangan yang berisikan ide perancangan, karya yang dirancang sesuai jobdesk, konsep kreatif (pendekatan), penjelasan media yang digunakan, hingga perancangan dari *rough animation*, hingga proses *cleanup* dan *coloring*.

BAB V PENUTUP

Bab ini menjelaskan kesimpulan dari keseluruhan pembahasan yang dipaparkan dalam laporan terutama menjawab rumusan masalah, bab ini juga berisikan saran untuk pihak terkait langsung dengan permasalahan atau pihak yang diajak bekerja sama dalam penelitian.