

PERANCANGAN *STORYBOARD* PADA ANIMASI PANDAY MENGENAI INFORMASI PERLINDUNGAN EKOSISTEM ALAMI KAWASAN CAGAR ALAM GUNUNG PAPANDAYAN

Maha Sulthan Dwi Indra¹, Zaini Ramdhan, S.Sn., M.Sn.²

^{1,2}Prodi S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom

mahasulthan@yahoo.com¹, zinramdhan@gmail.com²

Abstrak

Salah satu kawasan cagar alam yang ada di Indonesia adalah Cagar Alam Gunung Papandayan (CAGP). Meski sejak tahun 1924 sudah ditetapkan sebagai cagar alam, namun kegiatan pengelolaan perlindungan belum berjalan dengan baik karena masih banyaknya masyarakat yang belum mengerti pentingnya fungsi Cagar Alam. Oleh sebab itu, memerlukan suatu media yang dapat memberikan informasi tentang pentingnya Cagar Alam. Melalui Perancangan Storyboard, dapat terciptanya animasi 2D yang mengangkat masalah pengrusakan Cagar Alam, diharapkan masyarakat bisa lebih peduli dan menjaga Cagar Alam khususnya Cagar Alam Gunung Papandayan. Animasi ini memiliki genre petualang dan fantasi. Metode perancangan yang digunakan adalah kualitatif berupa wawancara, observasi, dan studi literatur. Landasan teori yang digunakan sebagai acuan adalah teori animasi, storyboard dan psikologi perkembangan anak sesuai dengan target audiens. Animasi ini akan berdurasi ± 6 menit dengan target audiens anak-anak usia 6-12 tahun.

Kata Kunci: CAGP, *Storyboard*, Animasi 2D, Anak-anak.

Abstract

One of nature reserve area in Indonesia is Papandayan Mountain Nature Reserve (CAGP). Although since 1924 has been designated as a nature reserve, but the protection management activities have not run well because there are still many people who do not understand the importance of the function of Nature Reserve. Therefore, it requires a medium that can provide information about the importance of Nature Reserve. Through Storyboard Design, can create 2D animation that raises the problem of the destruction of Nature Reserve, it is hoped that people can care more and keep the Nature Reserve, especially Papandayan Mountain Nature Reserve. This animation has an adventurous and fantasy genre. The design method used is qualitative in the form of interview, observation, and literature study. The theoretical basis used as a reference is the theory of animation, storyboard and developmental psychology of the child in accordance with the target audience. This animation will be duration ± 6 minutes with a target audience of children aged 6-12 years..

Keyword: CAGP, Storyboard, 2D Animation, Children.

1. Pendahuluan

Berdasarkan catatan Kementerian Kehutanan Republik Indonesia, sedikitnya 1,1 juta hektar atau 2% dari hutan Indonesia menyusut tiap tahunnya. Data Kementerian Kehutanan menyebutkan dari sekitar 130 juta hektar hutan yang tersisa di Indonesia, 42 juta hektar diantaranya sudah habis ditebang. Maka dari itu untuk

melindunginya, pemerintah melalui Departemen Kehutanan membuat kawasan konservasi. Cagar alam merupakan salah satu kawasan konservasi yang berfungsi sebagai wilayah perlindungan flora dan fauna dari ancaman kepunahan serta pengawetan keanekaragaman hayati.

Salah satu kawasan cagar alam yang ada di Indonesia adalah Cagar Alam Gunung Papandayan (CAGP). Meski sejak tahun 1924 sudah ditetapkan sebagai cagar alam, namun kegiatan pengelolaan perlindungan belum berjalan dengan baik. Indikator adanya permasalahan di kawasan CAGP adalah terjadinya kasus perambahan hutan seluas 340, 38 ha pada tahun 1996-2003 atau sebanyak lima persen dalam tujuh tahun (BKSDA Jabar II, 2003 dalam jurnal yang berjudul “Pengelolaan Perlindungan Cagar Alam Gunung Papandayan”). Terjadinya perambahan karena kurangnya pengertian sejak dini tentang pentingnya menjaga dan melestarikan hutan

Pendidikan sejak dini mempengaruhi pola pikir anak agar mengerti pentingnya menjaga kelestarian alam terutama hutan. Anak-anak memegang peranan penting bagi masa yang akan datang, karena pada usia dini mereka lebih dapat menerima serta memahami apa yang mereka dapat. Dengan memberikan pengertian tentang pentingnya melestarikan alam, dalam pikiran mereka akan menanamkan pentingnya hal itu sampai mereka dewasa kelak. Anak-anak jaman sekarang menjadikan film animasi sebagai media hiburan mereka yang digemari, dapat dilihat dari antusias mereka dalam menyaksikan TV dengan acara animasi pada waktu pagi, dihari libur. Menurut Fardana, masa usia dini merupakan masa peletak dasar atau pondasi awal bagi pertumbuhan dan perkembangan selanjutnya. Artinya, masa kanak-kanak yang bahagia merupakan dasar bagi keberhasilan di masa datang dan sebaliknya (Fardana, 2016:157-158).

Melihat adanya fenomena ini, penulis merasa khawatir dan tertarik untuk mengangkat topik ini sebagai bahan penelitian, dan menuangkannya dalam film animasi pendek 2D tentang perlindungan Cagar Alam Gunung Papandayan (CAGP). Penulis sebagai pembuat storyboard, berharap dapat memberikan cerita yang menarik dan menginformasi bagi anak-anak untuk mengerti pentingnya menjaga alam khususnya hutan yang kita miliki ini agar tidak rusak dan dapat selalu dimanfaatkan untuk generasi ke generasi selanjutnya.

2. Landasan Teori

2.1 Animasi

Menurut Soenyoto (2017:1), animasi pada dasarnya adalah suatu disiplin ilmu yang memadukan unsur seni dengan teknologi. Sebagai disiplin ilmu seni ia terikat dengan aturan atau hukum dan dalil yang mendasari keilmuan itu sendiri, yaitu prinsip animasi. Menurut Vaughan (2004:219), animasi adalah usaha untuk membuat presentasi statis menjadi hidup. Animasi merupakan perubahan visual sepanjang waktu yang memberi kekuatan besar pada proyek multimedia dan halaman web yang dibuat. Banyak aplikasi multimedia yang menyediakan fasilitas animasi.

2.2 Storyboard

Menurut Binanto (2010:255), storyboard merupakan pengorganisasi grafik, contohnya adalah sederetan ilustrasi atau gambar yang ditampilkan berurutan untuk keperluan visualisasi awal dari suatu file, animasi, atau urutan media interaktif, termasuk interaktivitas di web.

2.3 Tahapan Storyboard

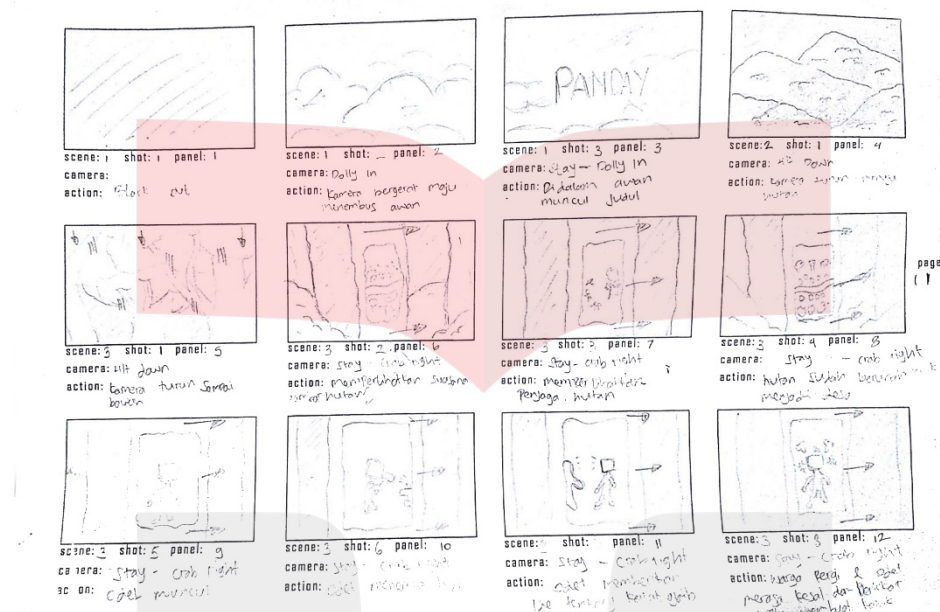
Menurut Winder dan Dowlatabadi (2011:209) ada tiga sistem dalam pembuatan storyboard yang mempermudah dalam tahapan produksi, yaitu:

1. *Thumbnails*
2. *Rough Pass*
3. *Cleanup Storyboard*

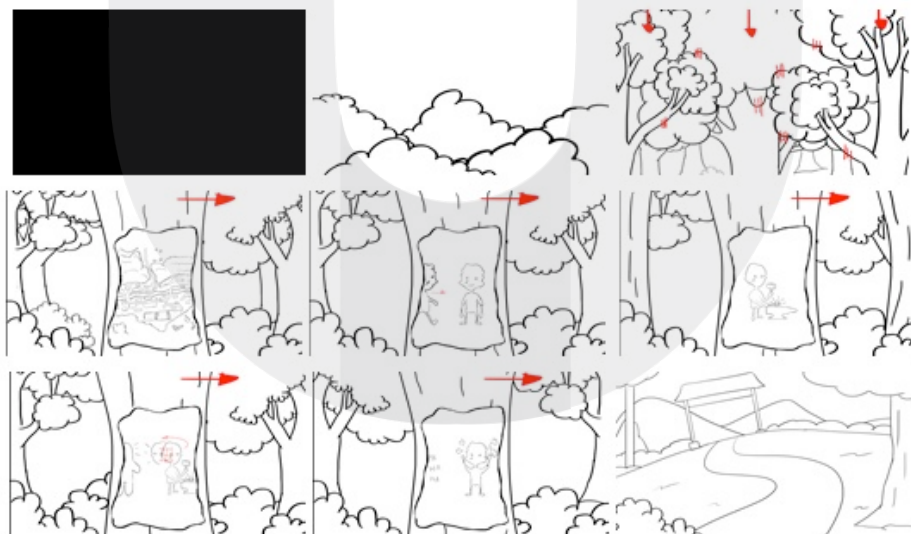
Proses pertama dalam pembuatan *storyboard* yaitu *thumbnails*, pada tahapan ini memvisualkan naskah menjadi gambar adegan yang karakternya masih berupa bentuk dasar, seperti kotak, bulat, dan lonjong. Pada tahap berikutnya yaitu *rough pass* yang merupakan penegasan garis pada adegan yang sebelumnya sudah dibuat dalam thumbnails serta karakter sudah berbentuk dan memakai atribut. Proses terakhir adalah *cleanup storyboard*, pada tahap ini dilakukan penambahan cahaya dan kedalaman warna untuk mempermudah animator dalam memberikan warna serta efek pada animasi).

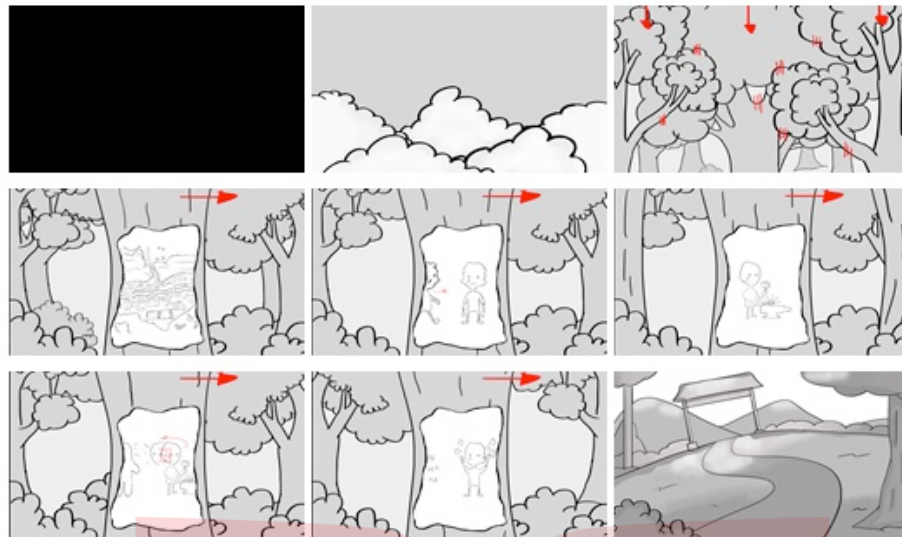
3. Perancangan

Pada perancangan storyboard untuk animasi pendek 2D 'Panday', maksud yang ingin disampaikan oleh penulis adalah mengenai seruan untuk menjaga hutan dan larangan untuk menebang pohon sembarangan secara berlebihan. Pesan yang penulis buat dalam cerita animasi ini ditargetkan untuk anak-anak, yang diharapkan mereka dapat mengerti dan memahami dari kecil pentingnya menjaga dan melestarikan hutan.



Gambar 1. Thumbnail



Gambar 2. Rough Pass**Gambar 3. Cleanup Storyboard**

4. Kesimpulan

Perancangan Storyboard pada animasi ‘Panday’ bermula dari keresahan penulis tentang terancamnya hutan dikawasan Cagar Alam Gunung Papandayan karena pengrusakan serta pemanfaatan berlebihan yang dilakukan masyarakat serta perusahaan swasta dalam membuka lahan. Melalui animasi ‘Panday’ penulis ingin memberikan informasi tentang dampak dari pengrusakan hutan kepada anak-anak, agar mereka lebih paham serta tertarik untuk melihat informasi tersebut karena berbentuk animasi pendek 2D.

Melalui analisis dan pembedahan cerita karya sejenis, penulis dapat membuat cerita yang menarik, menghibur, dan tetap dapat menyampaikan informasi yang dimaksud dalam animasi ‘Panday’. Cerita awal yang sudah dibuat akhirnya disusun menjadi sebuah naskah yang nantinya akan penulis olah lagi menjadi sebuah storyboard yang merupakan awal dari proses pembuatan animasi ‘Panday’.

Daftar Pustaka:

- Binanto, Iwan. 2010. Multimedia Digital Dasar Teori + Pengembangannya. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Biran, H. Misbach Yusa. 2010. Teknik Menulis Skenario Film Cerita. Jakarta: Fakultas Film dan Televisi IKJ.
- Gunawan, Bambi Bambang. 2012. Nganimasi Bersama Mas Be!. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Indrijati, Herdina. dkk. 2016. Psikologi Perkembangan dan Pendidikan Anak Usia Dini: Sebuah Bunga Rampai. Jakarta: Prenada Media.
- Ratna, Nyoman Kutha. 2016. Metodologi Penelitian Kajian Budaya dan Ilmu Sosial Humaniora pada Umumnya. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Sujarweni, V. Wiratna. 2014. Metodologi Penelitian: Lengkap, Praktis, dan Mudah Dipahami. Yogyakarta: Pustaka Baru Press.

Winder, Catherine dan Zahra Dowlatabadi. 2011. Second Edition Producing Animation. Waltham: Focal Press.