

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Negara kita yaitu Republik Indonesia merupakan salah satu negara yang memiliki wilayah hutan terluas di dunia yaitu sebesar 884.950 km², sekitar 46,46% wilayah Indonesia merupakan kawasan perhutanan. Dengan luas hutan yang begitu besar, Indonesia termasuk penyumbang oksigen (O₂) terbesar bagi dunia, tapi sayang hutan Indonesia sudah mulai rusak.

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.

1.2 Identifikasi Masalah

1. Hilangnya kepedulian masyarakat terhadap ekosistem hutan sehingga menyebabkan rusaknya hutan.
2. Masyarakat yang tinggal disekitar Cagar Alam Gunung Papandayan (CAGP) memanfaatkan pohon secara berlebihan.
3. Perluasan lahan pada CAGP tanpa mempertimbangkan ekosistem dan lingkungan hutan sekitar, seperti perluasan pemukiman, tempat wisata hingga perkebunan.
4. Kurangnya informasi sejak dini tentang pentingnya menjaga kelestarian alam, khususnya hutan.

5. Kurangnya media animasi 2D di kalangan anak-anak mengenai pentingnya menjaga kelestarian hutan

1.3 Ruang Lingkup

Batasan masalah yang akan dibahas pada tugas akhir penulis “Media Informasi Animasi 2D Perlindungan Ekosistem Alami Kawasan Cagar Alam Gunung Papandayan” adalah sebagai berikut:

1.3.1 What (Apa)

Semakin rusaknya Hutan Cagar Alam pada Gunung Papandayan akibat perilaku masyarakat Gunung Papandayan

1.3.2 who (Siapa)

Target *audience* dalam pembuatan karya ini adalah anak-anak usia 6-12 tahun.

1.3.3 How (Bagaimana)

Penulis membuat film animasi pendek 2D sebagai bentuk penyampaian informasi perlindungan ekosistem alami kawasan CAGP.

1.3.4 Where (Dimana)

Penulis memilih penayangan animasi pada Hari Konservasi Alam Nasional, hal ini bertujuan untuk memberikan informasi lebih untuk tetap selalu menjaga dan melestarikan hutan.

1.3.5 When (Waktu)

Pengumpulan data dan perancangan dimulai sejak Agustus 2017 – April 2018.

1.3.6 Why (Mengapa)

“Media Informasi Animasi 2D Perlindungan Ekosistem Alami kawasan CAGP” dilakukan karena masih minimnya kesadaran masyarakat tentang pentingnya menjaga ekosistem alami hutan.

1.4 Rumusan Masalah

1. Bagaimana cara untuk menginformasi anak-anak pada usia 6-12 tahun agar mengerti pentingnya menjaga dan melestarikan hutan?
2. Bagaimana perancangan *storyboard* ke dalam film animasi pendek 2D yang bertemakan informasi perlindungan hutan Cagar Alam Gunung Papandayan?

1.5 Tujuan Perancangan

1. Agar anak-anak pada usia 6-12 tahun memahami cara untuk mendapatkan informasi tentang pentingnya menjaga dan melestarikan hutan.
2. Memahami perancangan *storyboard* ke dalam film animasi pendek 2D yang bertemakan informasi perlindungan hutan Cagar Alam Gunung Papandayan.

1.6 Manfaat Perancangan

1.6.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan referensi dan masukan untuk pembuatan *storyboard* khususnya dalam pembuatan film animasi pendek 2D mengenai perlindungan Hutan Cagar Alam Gunung Papandayan bagi anak-anak.

1.6.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Penulis
 - a) Dapat menerapkan ilmu yang sudah dipelajari selama masa perkuliahan.
 - b) Memperluas wawasan dan mengembangkan cara berfikir logis sehubungan dengan permasalahan yang timbul tentang maraknya kerusakan hutan.
 - c) Mengetahui penyebab kerusakan hutan, manfaat hutan dan fungsi serta peran hutan serta cara melestarikannya.
 - d) Menambah wawasan tentang pembuatan animasi kampanye 2D untuk pelestarian hutan bagi anak-anak.

2. Bagi Universitas

Penelitian dan karya ini diharapkan dapat bermanfaat untuk menambah ilmu dan wawasan bagi University Telkom maupun pembaca khususnya dalam pembuatan *storyboard* mengenai film animasi pendek 2D bertemakan lingkungan dan permasalahannya.

3. Bagi Masyarakat

Melalui karya film animasi pendek 2D penulis ingin memberikan informasi dan pengertian kepada masyarakat luas tentang pentingnya menjaga dan melestarikan hutan. Karena, hutan merupakan sumber dari kehidupan kita, apabila hutan dan lingkungan rusak akan mengganggu ekosistem yang akhirnya dapat merugikan manusia itu sendiri.

1.7 Metode Perancangan

Dalam memahami perancangan *storyboard* animasi 2D, akan dibutuhkan metodologi penelitian. Metodologi penelitian yang digunakan dibagi metode pengumpulan data dan metode analisis data yang akan dijelaskan sebagai berikut:

1.7.1 Pengumpulan Data

1. Studi Literatur

Peneliti mendapatkan data melalui jurnal, buku, catatan pribadi, dan artikel mengenai topik kajian yang diangkat.

2. Observasi

Melakukan pengamatan langsung terhadap kawasan Taman Wisata Alam (TWA) Gunung Papandayan mengenai topik yang diangkat oleh peneliti. Melalui observasi peneliti belajar tentang perilaku, proses kerja dan gejala-gejala alam yang diamati (Sugiyono, 2016:203).

3. Wawancara

Peneliti melakukan wawancara terhadap pengelola Taman Wisata Alam (TWA) Gunung Papandayan. Wawancara adalah cara memperoleh data dengan berhadapan langsung maupun menggunakan telepon baik antar individu dengan individu maupun kelompok (Sugiyono, 2016:194).

1.7.2 Analisis Data

1. Metode

Metode yang penulis gunakan dalam perancangan adalah metode kualitatif.

2. Teori

Teori yang penulis gunakan untuk analisis data dalam kebutuhan perancangan adalah teori Animasi dan *storyboard*.

3. Teori Pendukung

Teori pendukung yang penulis gunakan adalah teori psikologi anak dan lingkungan

1.7.3 Sistematika Perancangan

1. Melakukan survei

Untuk mendapatkan data mengenai fenomena yang diangkat, penulis melakukan survei berupa observasi, wawancara, studi literatur, dan kuisioner sebagai data pendukung.

2. Analisis data

Data yang sudah didapat kemudian dianalisis untuk mendapat kesimpulan dan dijadikan perancangan pembuatan film animas pendek 2D.

3. Perancangan

Analisis data yang telah didapat kemudian diaplikasikan dalam bentuk karya yang terdiri dari 3 tahap:

1) Pra Produksi

Melakukan perancangan konsep, survei lokasi, pembuatan *storyboard*,

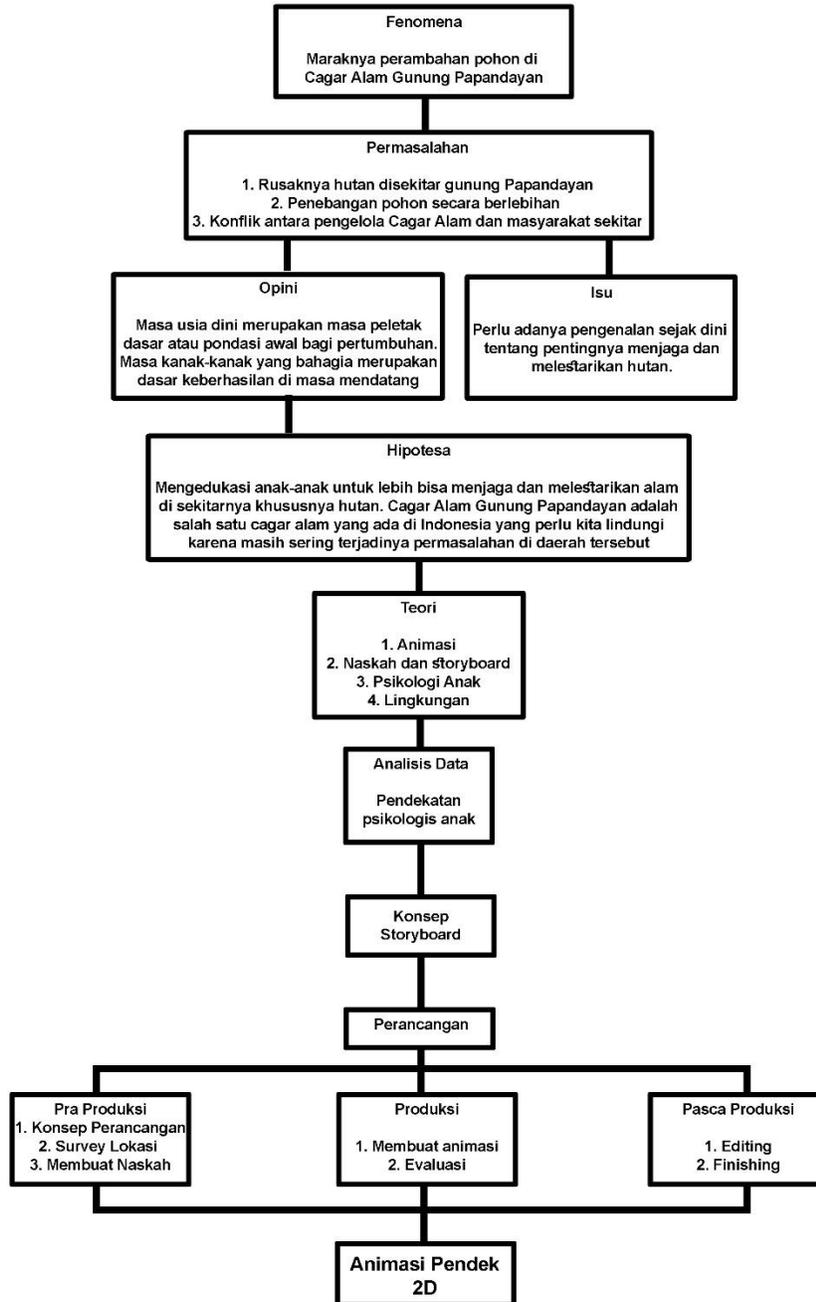
2) Produksi

Melakukan pembuatan animasi dan evaluasi

3) Paska Produksi

Editing dan Finishing.

1.8 Kerangka Perancangan



Bagan 1.1 Kerangka Perancangan

1.9 Pembabakan

Perancangan ini terdiri dari lima bab dengan sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Menguraikan latar belakang dan fenomena yang diangkat, permasalahan, ruang lingkup, tujuan perancangan, cara pengumpulan data dan analisis, serta kerangka perancangan.

BAB II DASAR PEMIKIRAN

Merupakan teori-teori yang digunakan sebagai landasan pemikiran untuk konsep perncangan dari latar belakang fenomena dan masalah yang dibahas.

BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH

Penjelasan mengenai data-data yang telah diperoleh sebagai acuan dalam perancangan serta uraian mengenai hasil wawancara, observasi, serta analisis yang berkaitan terhadap masalah yang dibahas sebagai dasar perancangam.

BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Hasil yang didapat dari analisis dan data berdasarkan teori yang di gunakan dalam merancang secara keseluruhan.

BAB V PENUTUP

Kesimpulan yang berupa jawaban terhadap permasalahan dan nilai baru yang ditemukan saran bagi proyek desain selanjutnya sebagai hasil pemikiran atasa keterbatasan yang dilakukan pada waktu sidang dan penelitian berlangsung.