

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Jawa Barat merupakan provinsi dengan wilayah geografis yang cukup strategis untuk dijadikan sebagai usaha pekebunan, salah satunya adalah perkebunan teh Malabar di Pangalengan, Kabupaten Bandung. Perkebunan teh Malabar dikelola oleh Badan Usaha Milik Negara (BUMN) yaitu PT. Perkebunan Nusantara VIII (Persero). Berdasarkan artikel di website resmi Perkebunan Nusantara VIII, perkebunan teh Malabar terletak pada ketinggian 1.550 mdpl dengan suhu 16-26 derajat celcius.

Umumnya masyarakat Bandung sudah pernah meminum teh. Namun, mungkin sebagian hanya mengenal teh berdasarkan rasa, tanpa mengetahui proses pengolahan teh, jenis-jenis teh, bahkan khasiat yang terkandung di setiap jenis teh. Fenomena tersebut dapat disaksikan di warung, kafe atau restoran bahwa pengunjung yang memiliki finansial terbatas akan memilih minuman teh sebagai pemanis karena harga yang cukup terjangkau. Dari fenomena tersebut timbul rasa ingin tahu penulis tentang bagaimana menyadarkan masyarakat khususnya di Kota Bandung, bahwa sebelum disajikan sebagai minuman, teh juga memiliki proses pengolahan yang rumit. Menurut Asep Barkhah selaku pemandu lapangan di pabrik teh Malabar, “Perkebunan teh Malabar pernah membuka Walini Tea Gallery di Dago. Pada tahun 2013 masih ada, namun, sekarang sudah tidak ada karena tidak laku.” (Barkhah, 2017). Pernyataan tersebut membuat rasa penasaran penulis terhadap bagaimana menyadarkan masyarakat Kota Bandung terhadap proses pengolahan teh di perkebunan teh Malabar semakin kuat. Padahal Selain menghasilkan teh hijau berkualitas, perkebunan teh Malabar juga menghasilkan teh putih dengan kualitas terbaik untuk diekspor.

Sifat desain sebagai *problem solving*, untuk memecahkan masalah yang terjadi dalam interaksi masyarakat. Diantaranya masalah penyampaian pesan dari produsen kepada khalayak sasaran, agar mereka tertarik kemudian menjadi konsumen (Soewardikoen, 2013:2). Berdasarkan survei yang dilakukan penulis, cukup banyak responden yang menjawab bahwa diperlukannya membuat animasi *motion graphic* interaktif sebagai media informasi pengolahan teh di perkebunan teh Malabar. Dengan adanya respon positif tersebut, diharapkan media yang dirancang dapat menjadi solusi dari permasalahan yang dialami oleh pelaku industri perkebunan teh, dan dapat memberikan informasi tentang proses pengolahan teh, khasiat teh, dan jenis-jenis teh yang dihasilkan oleh perkebunan teh Malabar.

Menurut Gotot Prakosa dalam bukunya yang berjudul Animasi: Pengetahuan Dasar Film Animasi Indonesia, animasi sering diartikan sebagai ‘menghidupkan’ dari sesuatu benda mati atau kesan bergerak (Prakosa, 2010:23). Animasi berperan sebagai penyampai informasi yang dapat menarik perhatian audiens, apabila dikemas secara tepat dan memiliki sifat interaktif. Umumnya interaktif diartikan bersifat melakukan aksi atau saling aktif.

Dari penjelasan diatas, salah satu media yang sesuai sebagai media informasi tentang pengolahan teh di perkebunan teh Malabar untuk masyarakat di Kota Bandung adalah animasi *motion graphic* interaktif. Penulis tertarik untuk melakukan perancangan karakter animasi pada animasi *motion graphic* interaktif sebagai media informasi pengolahan teh di perkebunan teh Malabar menggunakan acuan data dari hasil penelitian dan analisis yang dilakukan oleh penulis.

1.2. Permasalahan

1.2.1. Identifikasi Masalah

- a. Kurangnya pengetahuan masyarakat Bandung tentang proses pengolahan teh di perkebunan teh Malabar, Pangalengan, Bandung.
- b. Kurangnya minat masyarakat Kota Bandung terhadap produk teh hitam ortodoks yang dihasilkan oleh perkebunan teh Malabar.
- c. Bandung masih didominasi oleh *coffee shop* daripada *tea house*, sehingga minat remaja Bandung masih terobsesi dengan minuman kopi daripada minuman teh.
- d. Belum adanya animasi interaktif tentang proses pengolahan teh, jenis-jenis teh, dan khasiat teh untuk masyarakat Kota Bandung.

1.2.2. Rumusan Masalah

- a. Bagaimana proses pengolahan teh hitam di perkebunan teh Malabar?
- b. Bagaimana merancang karakter animasi pada animasi *motion graphic interactive* yang menarik perhatian masyarakat remaja Kota Bandung agar dapat menyampaikan pesan secara efektif?

1.3. Ruang Lingkup

1.3.1. Apa

Kurangnya pengetahuan masyarakat remaja di Kota Bandung tentang proses pengolahan teh hitam ortodoks dan khasiat teh yang dihasilkan oleh perkebunan teh Malabar. Media yang dirancang adalah animasi *motion graphic interactive* sebagai media informasi pengolahan teh.

1.3.2. Bagaimana

Merancang karakter animasi pada animasi *motion graphic interactive* yang menarik perhatian remaja di Kota Bandung agar informasi dalam animasi interaktif yang dirancang dapat mempengaruhi remaja untuk lebih menghargai teh dari perkebunan teh Malabar di Bandung.

1.3.3. Siapa

Khalayak sasaran yang ditentukan adalah masyarakat remaja awal usia 13 sampai 17 tahun di Bandung.

1.3.4. Tempat

Pabrik dan Perkebunan Teh Malabar, Pangalengan, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, Indonesia.

1.3.5. Waktu

2017-2018.

1.4. Tujuan dan Manfaat Perancangan

1.4.1. Tujuan

- a. Untuk mengetahui proses pengolahan teh di perkebunan teh Malabar.
- b. Untuk merancang karakter animasi pada animasi *motion graphic* interaktif sebagai media informasi tentang proses pengolahan teh di perkebunan teh Malabar untuk masyarakat remaja Kota Bandung.

1.4.2. Manfaat

a. Manfaat Teoritis

Penelitian yang dilakukan diharapkan dapat mengaplikasikan teori-teori yang relevan dengan tema dan topik yang sedang diteliti, untuk membantu penulis dalam melakukan penelitian dan perancangan maka ada beberapa teori-teori yang dibutuhkan seperti :

- **Teori Pengolahan Teh Hitam Ortodoks**
- **Teori Tanaman Teh (Jenis dan Khasiat)**
- **Teori Animasi *Motion Graphic***
- **Teori Multimedia Interaktif**
- **Teori Karakter Animasi**
- **Teori Warna**
- **Teori Khalayak Sasar**

b. Manfaat Praktis

- **Pengusaha Teh**

Animasi *motion graphic interactive* yang dihasilkan, diharapkan dapat menjadi media promosi dan informasi kepada khalayak ramai agar perkebunan teh Malabar menjadi tempat rekreasi dan edukasi yang diminati masyarakat Kota Bandung.

- **Pecinta Teh**

Media informasi ini diharapkan dapat membantu pecinta teh dalam menyampaikan rasa bangga mereka dengan produk teh yang dihasilkan oleh para pelaku industri perkebunan teh di Indonesia.

- **Institusi Pendidikan**

Perancangan karakter animasi *motion graphic interactive* sebagai media informasi pengolahan teh di perkebunan teh Malabar, diharapkan dapat menjadikan informasi, referensi dan motivasi untuk pelaku di institusi pendidikan tentang animasi, multimedia interaktif, pengolahan teh, dan desain komunikasi visual.

- **Masyarakat Remaja Kota Bandung**

Dengan adanya perancangan animasi *motion graphic interactive* tentang proses pengolahan teh di perkebunan teh Malabar, diharapkan masyarakat remaja Kota Bandung dapat mengetahui informasi tentang proses pengolahan teh hitam ortodoks termasuk dengan khasiatnya.

1.5. Metode Perancangan

Untuk meningkatkan kualitas karya, penulis melakukan penelitian menggunakan metode penelitian kualitatif. Menurut Creswell, penelitian kualitatif merupakan metode-metode untuk mengeksplorasi dan memahami makna yang (oleh sejumlah individu atau sekelompok orang) dianggap berasal dari masalah sosial atau kemanusiaan (Creswell, 2016:4). Asumsi penulis menggunakan metode penelitian kualitatif adalah untuk mendapatkan data dari hasil observasi dan wawancara di lapangan sehingga dapat membantu penulis untuk merancang karya agar dapat bermanfaat untuk masyarakat (sosial)

1.5.1. Teknik Pengumpulan Data

a. Observasi

Dalam metode pengumpulan data, penulis menggunakan metode observasi ke perkebunan teh Malabar di Pangalengan, Bandung, Jawa Barat. Menurut Creswell, observasi adalah ketika peneliti langsung turun ke lapangan untuk mengamati perilaku dan aktivitas individu-individu di lokasi penelitian (Creswell, 2016:254). Dari penjelasan tersebut maka penulis melakukan observasi di perkebunan teh tentang proses pengolahan teh, jenis-jenis teh, dan khasiat teh dari teh yang diproduksi oleh perkebunan teh Malabar. Tujuan penulisan melakukan observasi adalah untuk mendapatkan data faktual yang ada di lapangan sehingga pesan yang ditujukan kepada masyarakat Kota Bandung dapat dipercaya.

b. Wawancara

Untuk memperkuat data maka metode yang penulis lakukan dalam penelitian adalah melakukan wawancara kepada para pelaku di industri teh, penikmat teh, dan praktisi di bidang desain komunikasi visual khususnya animasi *motion graphic*. Wawancara (*interview*) adalah cara-cara memperoleh data dengan berhadapan langsung, bercakap-cakap, baik antara individu dengan individu maupun individu dengan kelompok (Kutha Ratna, 2016:222). Penulis telah menemukan sumber dari pihak pabrik pengolahan teh Malabar, yaitu Asep Barkhah. Sedangkan untuk sumber yang berkaitan dengan *motion graphic*, penulis melakukan wawancara dengan pelaku industri kreatif di Kota Bandung yaitu, Monoponik Studio dan Bonbin Studio yang menggeluti bisnis desain dan *motion graphic*.

c. Tinjauan Pustaka

Penulis melakukan tinjauan pustaka untuk melengkapi dan menambah data yang berkaitan dengan penelitian dan mencari teori-teori yang dibutuhkan dari beberapa sumber data seperti: buku atau *ebook*, jurnal, dan tugas akhir yang berkaitan. Tinjauan pustaka dapat menyediakan kerangka kerja dan tolok ukur untuk mempertegas pentingnya penelitian tersebut seraya membandingkan hasil-hasilnya dengan penemuan-penemuan lain (Creswell, 2016:36). Data yang didapat dari tinjauan pustaka digunakan untuk membantu penulis dalam merancang karakter animasi pada animasi *motion graphic interactive* tentang proses pengolahan teh di perkebunan teh Malabar.

d. Kuesioner

Penulis melakukan pengumpulan data dengan kuesioner untuk dijadikan data pendukung sebagai acuan dalam merancang animasi *motion graphic* interaktif khususnya perancangan karakter animasi. Menurut Kutha Ratna, bentuk pertanyaan ada dua macam, yaitu: a) pertanyaan terbuka, responden secara bebas menjawab sesuai pendapatnya sendiri, secara improvisasi, dan b) pertanyaan tertutup dengan memberikan kata-kata kunci tertentu, atau memberikan sejumlah jawaban sehingga responden tinggal memilih salah satu jawaban yang dianggap paling tepat (2016:239). Data kuesioner yang didapat akan dijadikan data pendukung yang penulis sertakan di lampiran.

1.5.2. Analisis Data

Data yang sudah dikumpulkan akan dianalisa oleh penulis. Analisis sebagai pendekatan terhadap objek dalam suatu penelitian tertentu harus dibedakan dengan analisis itu sendiri (Kutha Ratna, 2016:339). Analisis yang dilakukan oleh penulis adalah metode analisis deskriptif dan analisis psikologis, berikut adalah teori yang digunakan;

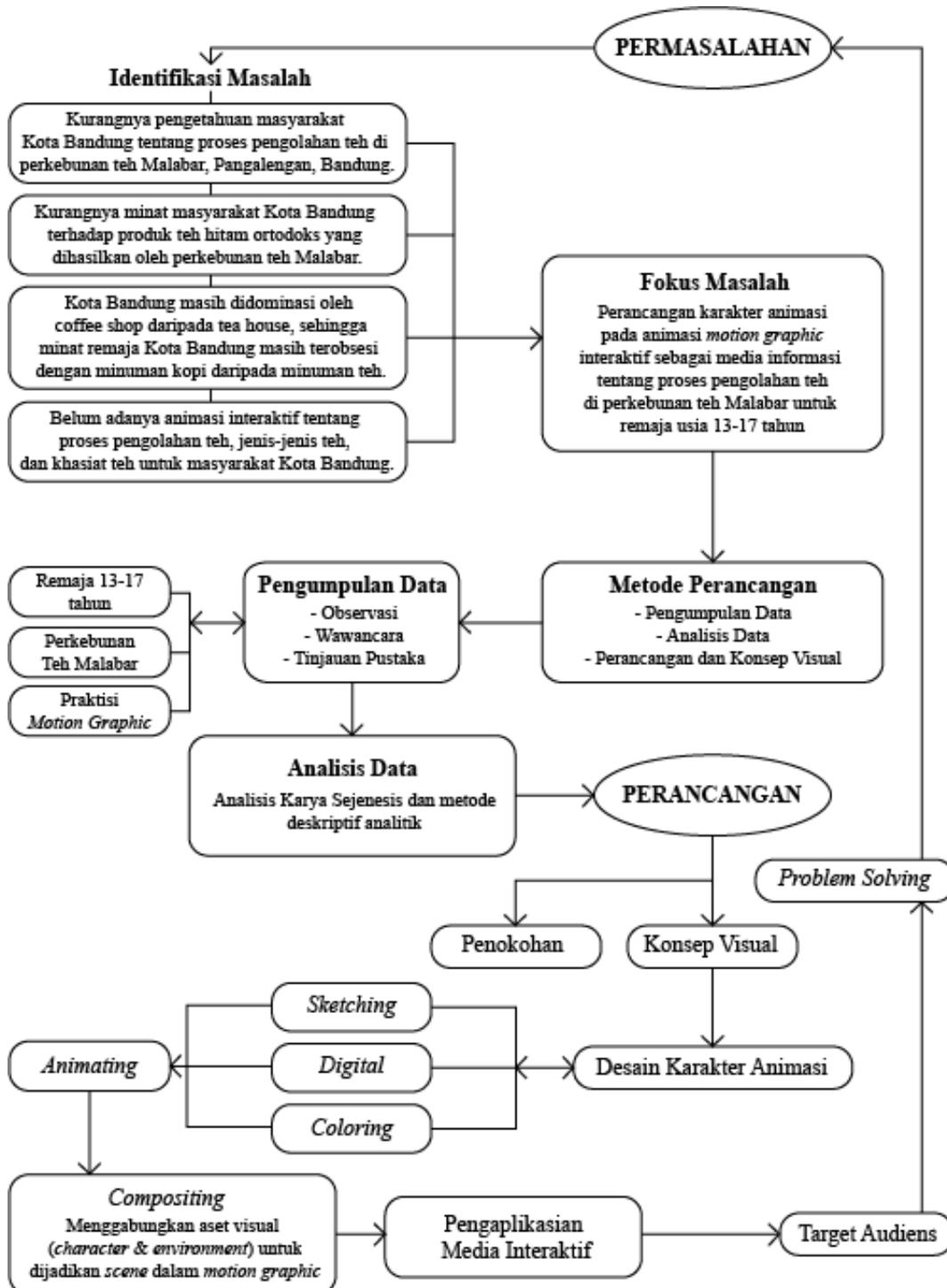
a. Analisis Deskriptif

Dalam perancangan karakter animasi yang bersikan informasi tentang situasi di perkebunan dan pabrik teh Malabar, penulis melakukan analisis deskriptif terhadap data yang sudah dikumpulkan. Menurut Kutha Ratna, metode deskriptif analitik adalah metode dengan cara menguraikan sekaligus menganalisis. Dengan menggunakan kedua cara secara bersama-sama maka diharapkan objek dapat diberikan makna secara maksimal (2016:336). Penulis menggunakan metode deskriptif analitik karena metode deskriptif sangat berdekatan dengan penelitian kualitatif. Menurut Kutha Ratna, metode deskriptif lebih banyak berkaitan dengan kata-kata, bukan angka-angka, benda-benda budaya apa saja yang sudah diterjemahkan ke dalam bentuk bahasa, baik secara lisan maupun tulisan (2016:337). Dari kedua teori tersebut, penulis berharap mendapatkan data yang berkaitan dengan kata-kata sehingga membantu penulis dalam merepresentasikan kata tersebut kedalam media visual, tepatnya animasi *motion graphic* interaktif.

b. Analisis Psikologis

Penulis melakukan analisis psikologis kepada para praktisi industri teh seperti: petani, karyawan pabrik, dan penikmat teh. Analisis ini digunakan untuk mendapatkan karakter animasi yang dapat dijadikan sebagai representasi dari pelaku industri teh khususnya yang berkaitan dengan perkebunan teh Malabar di Pangalengan, Bandung, Jawa Barat. Menurut Nyoman Kutha Ratna, pembicaraan terhadap pengarang demikian juga tokoh-tokoh tertentu termasuk analisis psikologis individual, sedangkan analisis dalam kaitannya dengan komunitas tertentu adalah analisis kelompok (Kutha Ratna, 2016:374). Data tersebut digunakan untuk membangun psikologis atau penokohan pada karakter animasi yang dirancang oleh penulis.

1.6. Kerangka Perancangan



1.7. Pembabakan

Dalam penulisan terdapat tahapan atau pembabakan yang berkaitan dengan proses penelitan dan perancangan karya, berikut adalah pembabakan beserta penjelasan dari setiap bab tersebut.

BAB I Pendahuluan

Bab pertama merupakan penjelasan tentang fenomena yang diteliti beserta permasalahan yang dijadikan sumber untuk merancang karya animasi *motion graphic interactive* sebagai media informasi pengolahan teh di perkebunan teh Malabar, Pangalengan, Kabupaten Bandung.

BAB II Landasan Pemikiran

Bab kedua berisikan landasan teori yang relevan dengan tema dan topik yang dikaji. Seperti dasar pemikiran tentang animasi, multimedia interaktif, penelitian visual, perkebunan teh, dan desain komunikasi visual.

BAB III Data dan Analisis Masalah

Bab ketiga adalah data yang diperoleh dari penelitian visual. Data yang didapat dari metode penelitian campuran akan dipadukan dengan hasil observasi yang kemudian dianalisis untuk dijadikan acuan perancangan karakter animasi di dalam media animasi *motion graphic interactive* sebagai media informasi pengolahan teh di perkebunan teh Malabar.

BAB IV Hasil dan Konsep Perancangan

Bab keempat berisikan konsep perancangan berdasarkan data yang didapat dan medium yang digunakan. Konsep tersebut menjadi landasan untuk mendapatkan hasil perancangan yang optimal dan sesuai dengan fungsi diharapkan.

BAB V Kesimpulan dan Saran

Bab kelima merupakan kesimpulan tentang proses dalam perancangan karakter animasi *motion graphic interactive* sebagai media informasi pengolahan teh di perkebunan teh Malabar, beserta dengan proses dan hasil dari observasi, penelitian di lapangan, dan analisis data yang relevan dengan tema dan topik.