

BAB I

PENDAHULUAN

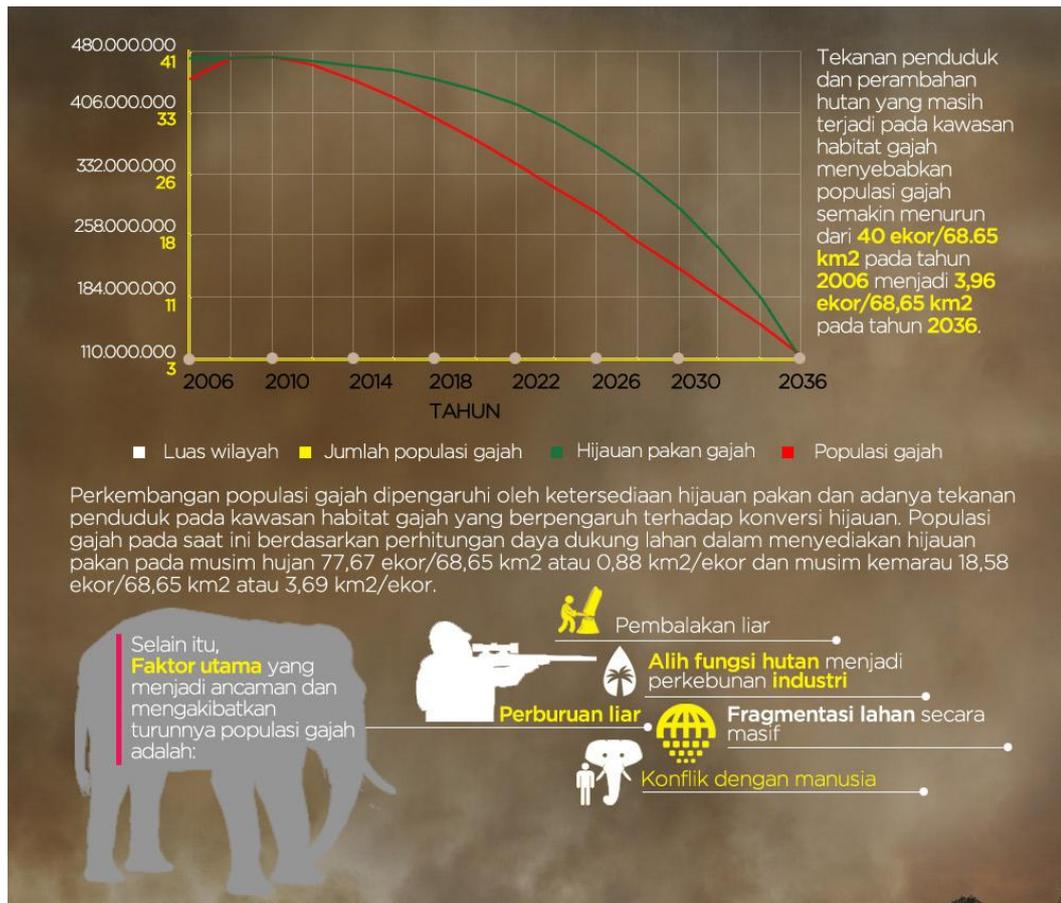
1.1 Latar Belakang

Satwa adalah hewan yang hidup di darat, air, maupun udara. Satwa terdiri dari satwa langka, dilindungi dan tidak langka. Satwa langka adalah satwa yang sudah terancam punah, hewan yang jumlahnya tinggal sedikit dan perlu dilindungi. Di dunia ini terdapat banyak satwa langka, salah satunya di Indonesia. Satwa langka banyak tersebar di Indonesia seperti harimau sumatera, badak sumatera, orang utan, monyet hitam sulawesi, anoa, dan gajah sumatera. Satwa-satwa tersebut sudah berstatus terancam punah.

Pulau Sumatera adalah pulau yang menjadi habitat satwa langka, dan juga menjadi pulau di Indonesia yang memiliki tingkat penggundulan hutan yang tinggi sehingga banyak satwa langka yang kehilangan habitatnya. Salah satu satwa langka yang terancam punah adalah gajah sumatera. Menurut *World Wide Fund for Nature* atau WWF Indonesia, di Sumatera, populasi gajah menyusut lebih cepat dibandingkan jumlah hutannya. Banyak gajah yang kehilangan habitatnya di hutan sehingga datang ke pemukiman penduduk dan menimbulkan konflik dengan manusia. Akibat dari konflik tersebut, banyak gajah dan manusia yang menjadi korban. Dalam 25 tahun, gajah sumatera telah kehilangan 70% habitatnya dan populasinya menyusut hingga lebih dari separuh.

Konflik gajah dan manusia menjadi masalah yang sulit diatasi. Pada laman WWF Indonesia, disebutkan bahwa mereka telah berupaya melakukan mitigasi untuk konflik gajah dan manusia agar tidak ada lagi gajah maupun manusia yang menjadi korban. Selain itu, gajah sumatera banyak diburu untuk diambil gadingnya.

Populasi gajah sumatera semakin menurun setiap tahun, faktor utamanya adalah pembalakan liar, perburuan liar, alih fungsi hutan sebagai kawasan industri, fragmentasi lahan secara masif dan konflik dengan manusia. Berikut grafik ancaman kepunahan gajah sumatera dan faktor penyebab menurunnya populasi gajah sumatera:



Gambar 1.1 Grafik ancaman populasi gajah sumatera dan faktor kepunahan. (Sumber: Beritasatu.com)

Gajah sumatera banyak yang dilatih menjadi hewan jinak demi menjaga hubungan baik dengan manusia, seperti Yongki, gajah yang hidup di Taman Nasional Bukit Barisan yang sempat memiliki konflik dengan penduduk karena merusak kebun warga. Yongki dilatih menjadi gajah jinak dan baik sehingga menjadi penengah konflik antar manusia dan gajah. Yongki menjadi gajah penggiring, teman-temannya menjadi gajah tunggang dan patroli. Yongki kerap menggiring gajah menjauhi permukiman warga. Tetapi, pada tahun 2015, Yongki mati diracun dan diambil gadingnya oleh orang tidak bertanggung jawab.

Dari fenomena di atas, maka penulis tertarik untuk mengangkat tentang gajah sumatera sebagai penelitian dan menjadikan Yongki sebagai karakter utama dalam karya animasi pendek 2D tentang gajah sumatera dengan target audiens anak-anak berumur 6-12 tahun. Melalui karya ini, diharapkan dapat memberikan

informasi tentang gajah sumatera yang terancam punah dan memberi pengarahannya sejak dini kepada anak-anak untuk melindungi dan menyayangi gajah sumatera.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dibuat, maka masalah yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut:

1. Satwa di Indonesia terancam punah.
2. Habitat gajah berkurang, sehingga banyak gajah yang datang ke pemukiman warga.
3. Gajah sumatera terancam punah.
4. Konflik gajah dan manusia sulit diatasi.
5. Manusia membunuh gajah untuk diambil gadingnya.
6. Populasi gajah sumatera terancam menurun setiap tahun.
7. Faktor utama kepunahan gajah sumatera adalah tekanan penduduk dan perambahan hutan.
8. Pembalakan liar, perburuan liar, alih fungsi hutan sebagai kawasan industri, fragmentasi lahan secara masif dan konflik dengan manusia merupakan faktor utama turunnya populasi gajah sumatera.
9. Yongki yang menjadi penengah konflik antara gajah dan manusia, diracun untuk diambil gadingnya.

1.3 Ruang Lingkup

Untuk membatasi ruang lingkup masalah dalam karya film animasi pendek 2D ini, penulis menjelaskan bahwa fokus perancangan ini adalah desain karakter. Ruang lingkungannya adalah sebagai berikut:

1.3.1. Apa

Penulis akan memberikan informasi tentang gajah sumatera yang terancam punah.

1.3.2. Siapa

Target audiens film animasi pendek YONGKI adalah siswa/i SDN 01 Pemerihan, Lampung Barat.

1.3.3. Bagaimana

Penulis membuat desain karakter Yongki untuk film animasi pendek 2D dengan tema Gajah Sumatera.

1.3.4. Tempat

Taman Nasional Bukit Barisan Selatan, Lampung Barat.

1.3.5. Waktu

Oktober 2017

1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada perancangan ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana konsep perancangan karakter dengan tema gajah sumatera?
2. Bagaimana memproduksi karakter Yongki ke dalam film animasi pendek dengan tema gajah sumatera?

1.5 Tujuan Perancangan

Tujuan dari perancangan ini adalah sebagai berikut:

1. Memahami perancangan desain karakter dengan tema gajah sumatera.
2. Memahami pengaplikasian desain karakter Yongki pada film animasi pendek 2D dengan tema gajah sumatera.

1.6 Manfaat Perancangan

Melalui perancangan film animasi pendek 2D ini, diharapkan memiliki manfaat sebagai berikut:

1.6.1 Manfaat Teoritis

Dari hasil penelitian ini, diharapkan dapat memberikan referensi dan masukan bagi bidang desain karakter terutama mengenai karakter gajah sumatera untuk film animasi pendek 2D.

1.6.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Penulis

Melalui penelitian tentang gajah sumatera, penulis dapat menambah ilmu tentang desain karakter terutama tentang karakter gajah sumatera dan memahami kehidupan gajah sumatera sehingga penulis dapat memberi arahan kepada anak-anak agar menyayangi dan melindungi gajah sumatera.

2. Bagi Universitas

Melalui penelitian ini, diharapkan dapat menambah ilmu bagi institusi terutama pada pembuatan karakter untuk film animasi pendek 2D tentang gajah sumatera.

3. Bagi Masyarakat

Melalui penelitian dan karya ini, diharapkan dapat memberikan informasi tentang gajah sumatera yang terancam punah dan mengajak anak-anak untuk menyayangi dan melindungi gajah sejak dini.

1.7 Metodologi Perancangan

Berikut ini adalah metode yang akan dilakukan dalam perancangan yang akan dibuat:

1.7.1 Metode Pengumpulan Data

1. Observasi

Menurut Prof.Dr. Nyoman Kutha Ratna, SU. (2016:217-218) observasi pada gilirannya menampilkan data dalam bentuk perilaku, baik disadari maupun kebetulan, yaitu masalah-masalah yang berada di balik perilaku yang disadari tersebut. Observasi juga menyajikan sudut pandang menyeluruh mengenai kehidupan sosial budaya tertentu.

Maka dari itu, penulis akan mengumpulkan data dengan cara datang langsung ke lokasi Taman Nasional Bukit Barisan Selatan, Lampung Barat.

2. Wawancara

Menurut Prof.Dr. Nyoman Kutha Ratna, SU. (2016:223) wawancara (*interview*) adalah cara-cara memperoleh data dengan berhadapan langsung, bercakap-cakap, baik antara individu dengan individu maupun individu dengan kelompok.

Penulis akan melakukan wawancara mendalam dengan narasumber yang berperan penting pada Taman Nasional Bukit Barisan Selatan, Lampung Barat serta orang-orang yang mengenal dan melatih Yongki menjadi hewan jinak.

3. Kuesioner

Menurut Prof.Dr. Nyoman Kutha Ratna, SU. (2016:238) ciri khas pengumpulan data kuantitatif adalah kuesioner. Seperti di atas, sumber pertama disebut informan, sedangkan sumber yang kedua disebut responden.

Penulis akan memberikan pertanyaan kepada orang-orang yang akan berpengaruh pada penelitian, terutama kepada target audiens. Dengan cara langsung ataupun melalui form yang disebarakan melalui internet.

4. Studi Literatur

Menurut Nazir (2005: 93) menyatakan bahwa studi kepustakaan atau studi literatur, selain dari mencari sumber data sekunder yang akan mendukung penelitian, juga diperlukan untuk mengetahui sampai ke mana

ilmu yang berhubungan dengan penelitian telah berkembang, sampai ke mana terdapat kesimpulan dan generalisasi yang pernah dibuat sehingga situasi yang diperlukan diperoleh.

Penulis akan mencari pedoman yang digunakan berasal dari berbagai buku, jurnal, artikel, dan web yang berkaitan dengan Yongki dan gajah sumatera.

1.7.2 Metode Analisis Data

1. Metode

Metode analisis data yang digunakan adalah kualitatif.

2. Teori

1. Teori Warna

Warna adalah unsur yang penting dalam perancangan desain karakter. Menurut Dedi Nurhadiat (2004:26) peranan warna dalam seni rupa sangat penting, sebab warna dapat berhubungan langsung dengan hati. Warna dapat memberikan ciri khas dalam karakter yang akan dirancang. Penulis akan membuat karakter dengan warna yang sesuai dengan ciri khas dan kepribadian karakter.

2. Teori Desain Karakter

Desain karakter menjadi sangat penting dalam pembuatan animasi. Desain karakter yang baik akan menarik minat penonton. Menurut Tony White, langkah-langkah yang harus diperhatikan untuk merancang desain karakter yang baik dan menarik adalah dengan *style, personality, proportion, silhouette, detail, process, weight*.

Penulis akan membuat karakter gajah sumatera untuk film animasi pendek 2D dengan memperhatikan gestur dan ekspresi karakter.

Penulis akan menggunakan teori-teori desain karakter agar dapat merancang karakter yang baik dan menarik sehingga dapat menarik minat penonton.

3. Teori Animasi

Animasi adalah gambar bergerak berbentuk dari sekumpulan objek (gambar) yang disusun secara beraturan mengikuti alur pergerakan yang telah ditentukan pada setiap pertambahan hitungan waktu yang terjadi. Gambar tersebut dapat berupa gambar makhluk hidup, benda mati, ataupun tulisan.

Di dalam animasi, terdapat 12 prinsip yang akan dipakai oleh penulis sebagai teori dalam membuat desain karakter. 12 prinsip animasi adalah sebagai berikut:

1. Solid Drawing
2. Timing & Spacing
3. Squash & Stretch
4. Anticipation
5. Slow In and Slow Out
6. Arcs
7. Secondary Action
8. Follow Through and Overlapping Action
9. Straight Ahead Action and Pose to Pose
10. Staging
11. Appeal
12. Exaggeration

Penulis akan membuat karakter pada film animasi pendek 2D dengan menggunakan beberapa prinsip animasi yaitu *anticipation*, *staging*, *exaggeration*, *solid drawing* dan *appeal* agar menghasilkan pergerakan karakter yang baik.

4. Teori Antropomorfisme

Antropomorfisme adalah atribusi karakteristik manusia ke makhluk bukan manusia. Subyek antropomorfisme seperti binatang yang digambarkan sebagai makhluk dengan motivasi manusia, dapat berpikir dan berbicara, atau benda alam seperti angin atau matahari.

Penulis memakai teori antropomorfisme sebagai teori untuk sifat dan perilaku dari karakter gajah sumatera yang akan dibuat.

1.7.3 Sistematika Perancangan

Hasil dari analisis data akan dijadikan acuan dalam pembuatan karya melalui beberapa proses antara lain:

1. Pra-produksi

Persiapan konsep perancangan karakter yang akan dibuat.

2. Produksi

Proses pembuatan karakter yang mengacu pada data yang telah didapat.

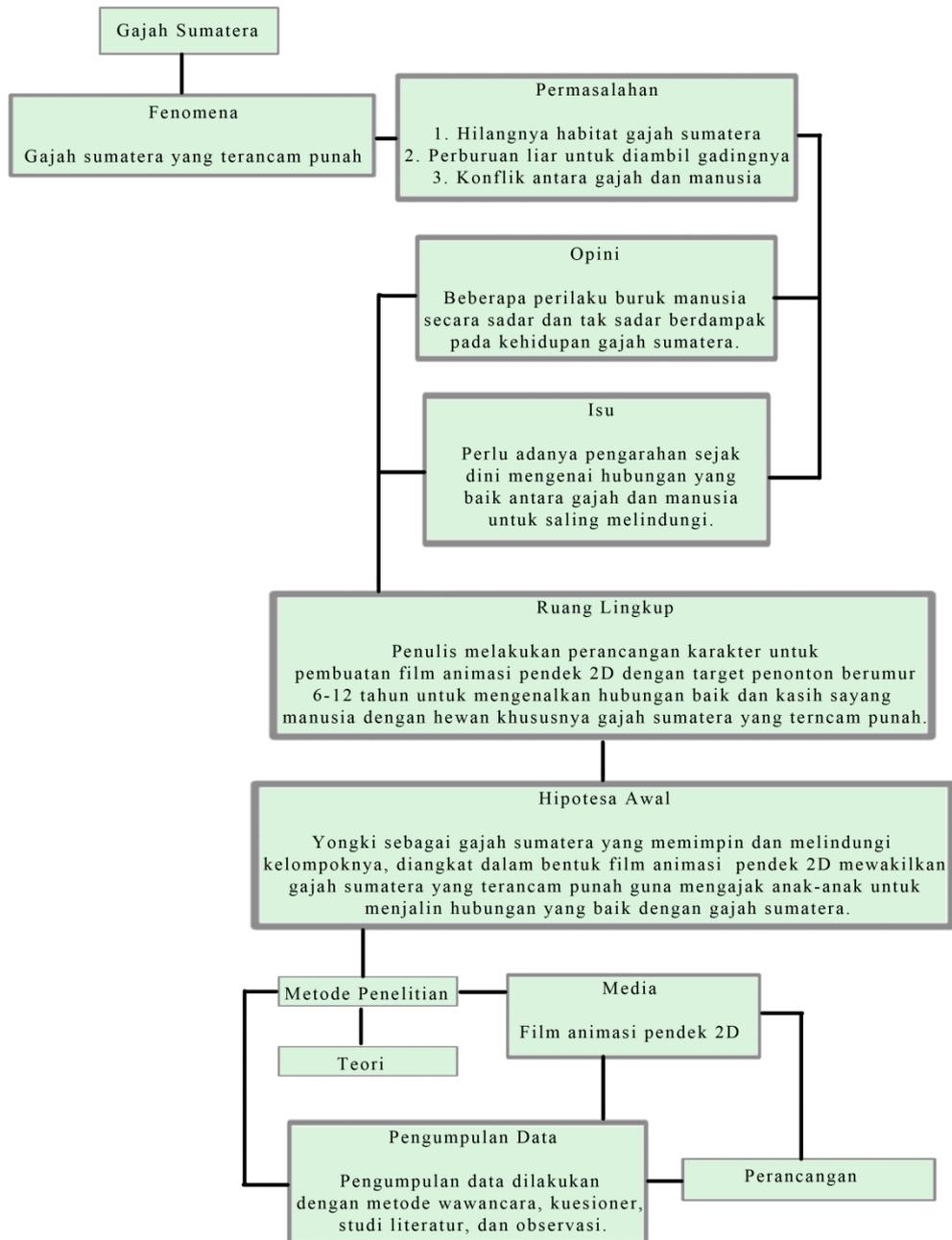
3. Paska-produksi

Pengaplikasian desain karakter yang telah dibuat dalam tahap *compositing* pada film animasi pendek 2D.

1.8 Kerangka Perancangan

Kerangka pada perancangan ini adalah sebagai berikut:

Bagan 1.1 Kerangka Perancangan



1.9 Pembabakan

BAB I Pendahuluan

Menjelaskan gambaran secara umum tentang gajah sumatera dan permasalahannya. Serta menjelaskan gambaran tentang Yongki, gajah yang mati

akibat diracun oleh manusia. Dijelaskan juga tujuan perancangan, ruang lingkup, manfaat dari perancangan hingga sistematika penulisan.

BAB II Dasar Pemikiran

Menjelaskan mengenai apa saja yang mendasari pemahaman tentang gajah sumatera dan tentang perancangan karakter pada film animasi pendek 2D.

BAB III Uraian Hasil Data Survei & Analisis

Menjelaskan secara menyeluruh bagaimana cara mendapatkan data tentang gajah sumatera. Menjelaskan konsep perancangan dan hasil perancangan yang telah dibuat sesuai dengan data yang telah diperoleh.

BAB IV Perancangan

Menjelaskan strategi perancangan karakter pada film animasi pendek 2D.

Penerapan rancangan visual pada karakter yang dibuat.

Berisi kesimpulan, saran, dan daftar pustaka.