

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Hutan merupakan sebuah kawasan yang ditumbuhi tanaman lebat yang terdapat di wilayah yang luas. Hutan menurut Undang-Undang tentang Kehutanan Nomor 41 tahun 1999 adalah suatu kesatuan ekosistem berupa hamparan lahan berisi sumber daya alam hayati yang didominasi pepohonan dalam persekutuan alam lingkungannya yang satu dengan lainnya tidak dapat dipisahkan. Menurut data *World Wide Fund for Nature* atau selanjutnya disingkat menjadi WWF, Indonesia menjadi salah satu negara yang memiliki wilayah hutan seluas 130 juta hektar yang 42 juta hektar, diantaranya telah ditebangi. Pulau Sumatera adalah salah satu pulau yang memiliki wilayah hutan terluas di Indonesia. Data *Forest Watch* Indonesia menyebutkan, hutan alam Sumatera tersisa 11,4 juta hektar. Penyebabnya adalah alih fungsi hutan untuk tanaman industri, perkebunan, dan pertambangan (Kompas, 2017).

Salah satu fungsi hutan adalah menjadi habitat bagi satwa liar. Terdapat beberapa spesies hewan endemik yang terdapat di hutan Sumatera, beberapa diantaranya adalah Badak Sumatera, Harimau Sumatera Orangutan Sumatera dan Gajah sumatera. Data dari WWF-Indonesia menunjukkan bahwa populasi Gajah sumatera kian hari makin memprihatinkan. Habitat yang rusak, perburuan liar demi gading Gajah dan konflik dengan penduduk menjadi beberapa hal yang menyebabkan penurunan angka tersebut terjadi, data WWF juga menyebutkan Gajah sumatera ini termasuk satwa terancam punah (*Critically Endangered*) dalam daftar merah spesies terancam punah yang dikeluarkan oleh Lembaga Konservasi Dunia IUCN. Pada wilayah Indonesia, Gajah sumatera juga masuk dalam satwa dilindungi menurut Undang-Undang No 5 Tahun 1990 tentang Konservasi Sumber Daya Alam Hayati dan Ekosistemnya dan diatur dalam peraturan pemerintah yaitu PP 7/1999 tentang Pengawetaan Jenis Tumbuhan dan Satwa. Mirisnya salah satu *icon* Gajah heroik di Lampung bernama Yongki, mati dibunuh pemburu gading dengan cara diracun.

Yongki adalah salah satu Gajah sumatera yang menjadi Gajah patroli di kamp Taman Nasional Bukit Barisan Selatan (TNBBS). Dulunya Yongki adalah Gajah liar yang kerap merusak kebun warga di Lampung Barat. Tahun 1994, Yongki dilatih hingga jinak kemudian dijadikan Gajah penggiring dan patroli. Yongki menjadi Gajah penengah konflik antara Gajah liar dan manusia dengan cara menggiring Gajah liar menjauhi permukiman warga (Detik, 2015).

Dalam era serba digital ini Animasi menjadi salah satu media untuk menginformasikan ide dan gagasan yang cukup efektif, karena dapat menarik perhatian dengan ciri khasnya. Film animasi pendek 2D menjadi salah satu sarana yang efektif untuk memberi informasi kepada anak-anak karena bentuknya yang lucu dan penuh warna. Dalam perancangan film animasi pendek 2D ini penulis berencana mengangkat tokoh Yongki untuk mewakili Gajah sumatera. Salah satu elemen dari Animasi 2D adalah *environment* sebagai latar tempat dan waktu. Penulis bermaksud ingin melakukan penelitian dan mengaplikasikan hasil penelitian tersebut kedalam bentuk perancangan *environment* film animasi pendek 2D tentang ancaman kepunahan Gajah sumatera di Lampung, untuk menginformasikan ancaman kepunahan spesies Gajah sumatera. Diharapkan dari penelitian dan perancangan tersebut dapat memberikan informasi seputar Gajah sumatera, dan juga memberikan perspektif baru bagi masyarakat terutama anak-anak.

1.2 Permasalahan

1.2.1 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang di atas, dapat diidentifikasi beberapa masalah antara lain:

1. Berkurangnya wilayah hutan di Indonesia terutama Sumatera yang sekaligus menjadi habitat bagi Gajah sumatera.
2. Kepedulian masyarakat terhadap ekosistem hutan berkurang.
3. Ancaman kepunahan spesies Gajah sumatera yang setiap tahunnya, mengalami penurunan secara signifikan akibat perburuan liar, alih fungsi hutan, pembalakan liar dan konflik dengan manusia.

4. Gajah Yongki yang menjadi salah satu korban dari pemburu gading.

1.2.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka rumusan masalah yang sesuai untuk perancangan ini adalah:

1. Bagaimana merancang konsep *Environment* yang bertemakan Gajah sumatera?
2. Bagaimana pengaplikasian *Environment* ke dalam film animasi pendek 2D tentang ancaman kepunahan Gajah sumatera di Lampung?

1.3 Ruang Lingkup

Untuk membatasi penulis dalam melakukan perancangan, maka ditentukan ruang lingkungannya antara lain:

1.3.1 Apa

Gajah sumatera yang terancam punah yang terkait dengan habitat serta lingkungannya.

1.3.2 Siapa

Target dari perancangan film animasi pendek 2D ini adalah anak-anak usia 6 s/d 12 tahun di SDN 01 Pemerihan, Bengkunt.

1.3.3 Tempat

Taman Nasional Bukit Barisan dan Taman Nasional Way Kambas, Lampung

1.3.4 Waktu

2017 s/d 2018

1.3.5 Bagaimana

Perancangan *Environment* Film Animasi Yongki Tentang Ancaman Kepunahan Gajah sumatera di Lampung.

1.4 Tujuan dan Manfaat

1.4.1 Tujuan

Dari rumusan masalah diatas, maka tujuan dari perancangan ini adalah:

1. Untuk memahami bagaimana merancang konsep *environment* yang bertemakan gajah sumatera.
2. Untuk memahami pengaplikasian *environment* ke dalam film animasi pendek 2D tentang ancaman kepunahan Gajah sumatera di Lampung.

1.4.2 Manfaat Teoritis

Dari hasil penelitian dan analisis diharapkan dapat memberikan referensi dan masukan bagi bidang keilmuan terutama mengenai Gajah sumatera.

1.4.3 Mafaat Praktis

1. Bagi Penulis

Melalui penelitian ini, penulis berharap dapat mengembangkan wawasan dan pengetahuan tentang spesies gajah terutama Gajah sumatera serta memudahkan penulis dalam merancang konsep *environment* untuk film animasi pendek 2D.

2. Bagi Universitas

Penelitian ini diharapkan menjadi salah satu arsip yang berguna untuk mengembangkan Universitas kedepannya.

3. Bagi Masyarakat

Melalui penelitian dan perancangan ini diharapkan dapat memberikan persepsi baru bagi masyarakat terutama anak-anak tentang Gajah sumatera yang spesiesnya terancam punah.

1.5 Metodologi Perancangan

Dalam melakukan perancangan film animasi pendek 2D tentang ancaman kepunahan gajah sumatera di Lampung, maka penulis membutuhkan data dan analisis yang dilakukan dengan metodologi di bawah ini.

1.5.1 Metodologi Pengumpulan Data

1. Observasi

Mendatangi pusat konservasi gajah di Taman Nasional Way Kambas (TNWK) dan *Elephant patrol* di resort Pamerihan serta habitat asli gajah sumatera di Taman Nasional Bukit Barisan Selatan (TNBBS), Lampung.

2. Wawancara

Mewawancarai bapak Heru salah satu pawang gajah di TNWK. Mewawancarai salah satu patroli gajah di resort Pamerihan TNBBS dan mewawancarai pembuat animasi Go-Axy, Battle of Surabaya dari MSV Pictures.

3. Kuesioner

Melakukan Kuesioner di SD Pertiwi Metro, Lampung untuk mendapatkan data dari target audiens.

4. Studi Pustaka

Membaca beberapa buku yang terkait dengan gajah sumatera, animasi 2D dan *environment* dalam animasi.

1.5.2 Metode Analisis Data

Setelah data terkumpul, penulis melakukan analisis data dengan menggunakan:

1. Metode

Metode yang digunakan untuk menganalisis data adalah kualitatif.

2. Teori

Teori yang digunakan untuk menganalisis data adalah teori *environment*.

1.5.3 Sistematika Perancangan

1. Melakukan survei

Dengan cara observasi, wawancara, kuesioner, dan studi literatur.

2. Analisis data

Data yang sudah terkumpul kemudian dianalisa menggunakan metode kualitatif.

3. Perancangan

Hasil dari analisis data kemudian dijadikan acuan dalam membuat karya melalui beberapa proses antara lain:

1. Pra-produksi

Persiapan konsep awal dari *environment* yang ingin dibuat.

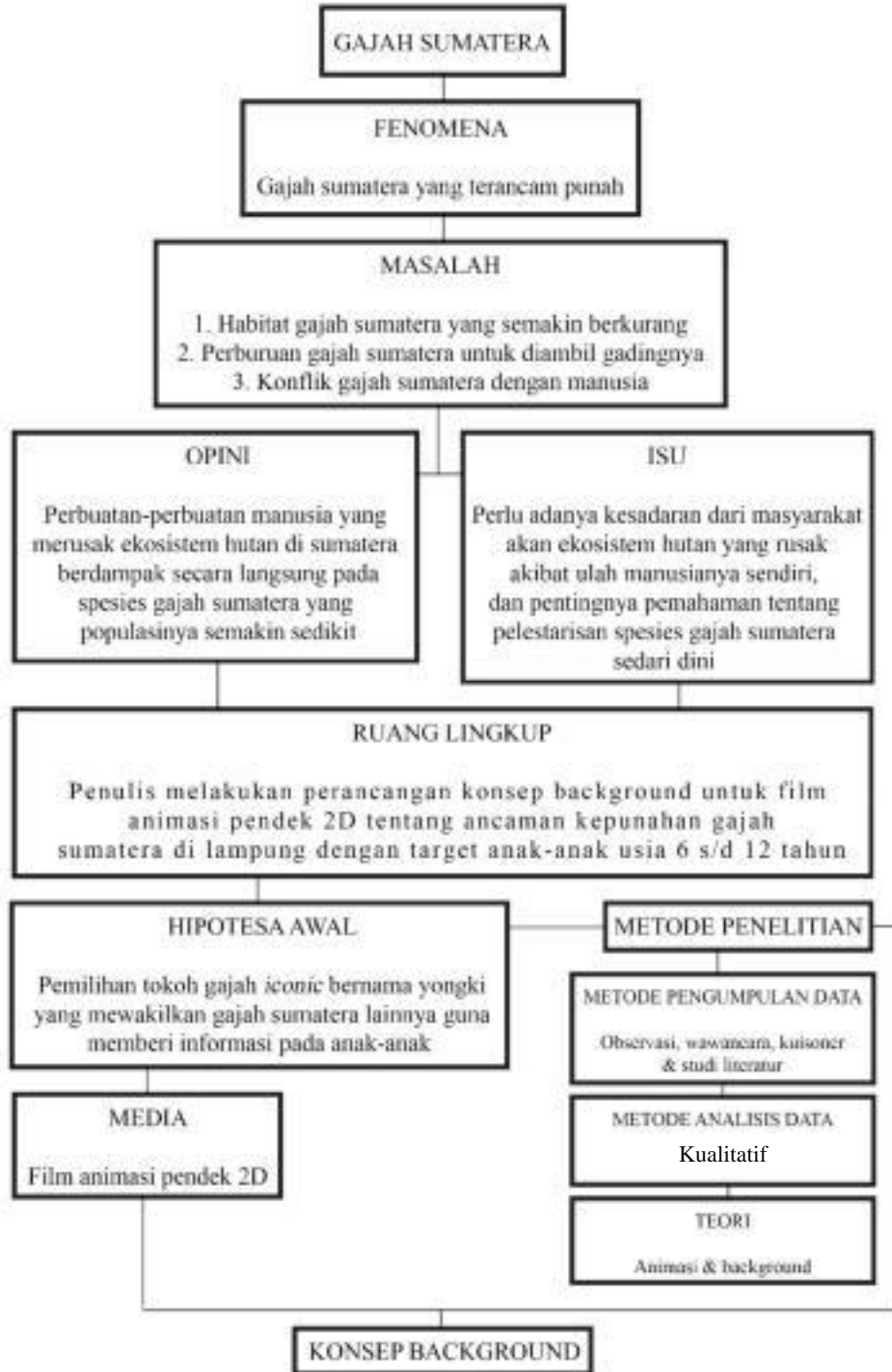
2. Produksi

Proses pembuatan *environment* dengan menggunakan acuan dari data yang telah didapat.

3. Pasca-produksi

Pengaplikasian *environment* yang telah dibuat dalam tahap *compositing*.

1.6 Kerangka Perancangan



Bagan 1.1 Kerangka Perancangan

1.7 Pembabakan

BAB I PENDAHULUAN

Menjelaskan gambaran secara umum tentang fenomena gajah sumatera yang terancam punah. Dijelaskan juga tujuan perancangan, ruang lingkup, manfaat dari perancangan hingga sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN PEMIKIRAN

Menjelaskan mengenai apa saja yang mendasari pemahaman mengenai gajah sumatera dan perancangan film animasi 2D seperti teori-teori animasi dan *environment* untuk digunakan sebagai acuan perancangan.

BAB III ANALISIS DATA

Menjelaskan secara menyeluruh bagaimana cara mendapatkan data tentang pemahaman film animasi 2D mengenai fenomena gajah sumatera dan bagaimana cara analisis data untuk menentukan konsep perancangan dan konsep visual. Menjelaskan konsep perancangan dan hasil perancangan yang telah dibuat berdasarkan data-data yang sudah diperoleh sebelumnya.

BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Menjelaskan strategi perancangan pesan, kreatif, visual, warna, media. Penerapan rancangan visual pada media-media sesuai strategi media, dicantumkan jenis media dan spesifikasi.

BAB V PENUTUP

Berisi kesimpulan, saran, lampiran dan daftar pustaka.