

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Indonesia merupakan tempat tinggal bagi keanekaragaman flora dan fauna yang bersifat endemik, hanya ada di kawasan tertentu saja, dan berjumlah populasi sedikit. Contoh fauna endemik yang hanya ada di kawasan Indonesia, antara lain; Elang jawa, banteng jawa, babirusa, komodo, macan tutul jawa, owa jawa, siamang, jalak bali, pesut, dan harimau sumatera. Keanekaragaman fauna tersebut merupakan kekayaan nasional yang harus dijaga. Namun, tidak sedikit fauna endemik Indonesia yang telah dinyatakan punah akibat ulah manusia. Salah satu contoh fauna endemik Indonesia yang telah punah adalah harimau jawa (*panthera tigris sondaica*) dan harimau bali (*panthera tigris balica*). Keduanya, yang merupakan dua dari tiga subspecies harimau yang hanya ada di Indonesia, telah dinyatakan punah pada tahun 1937 (harimau bali) dan dasawarsa 1980-an (harimau jawa). Subspecies harimau yang tersisa di Indonesia hanyalah harimau sumatera, yang dulu bernama latin *panthera tigris sumatrae* (Pocock, 1929), sekarang menjadi *panthera tigris sondaica* (2017). Harimau sumatera merupakan fauna berhabitat asli di Pulau Sumatera, dan menjadi salah satu satwa prioritas yang dijaga dan dilestarikan karena termasuk bagian dari kekayaan hayati nasional.

Harimau sumatera telah ditetapkan oleh lembaga IUCN (*International Union for Conservation of Nature and Natural Resources*) sebagai satwa yang terancam punah, dikarenakan populasinya yang cenderung sedikit, hanya sekitar 400 hingga 600 individual (data WWF) yang tersebar di alam liar Sumatera. Berbagai macam hal yang dapat mengancam eksistensi dari populasi harimau sumatera, contohnya tindakan perburuan liar, deforestasi hutan, konflik dengan manusia, dan sebagainya. Tindakan tersebut semakin mempercepat penurunan jumlah populasi dari harimau sumatera dan jika laju penurunan tersebut stabil akan berujung kepada kepunahan bagi satwa tersebut. Dampaknya yakni dengan adanya penurunan populasi dari harimau sumatera dalam sebuah ekosistem, akan berpengaruh terhadap populasi satwa lain dalam ekosistem yang sama. Dalam kasus ini, jika populasi harimau sumatera, yang notabene merupakan satwa predator puncak, populasinya menurun, akan membuat populasi hewan buruan atau mangsa dari predator tersebut semakin melonjak melebihi status normal. Hal tersebut dapat merusak keseimbangan dari sebuah ekosistem.

Berdasarkan data milik Taman Nasional Gunung Leuser Aceh, dari bulan Januari hingga Juni 2018, telah terjadi 389 kasus perburuan dan 25 orang tersangka tindak perburuan liar terhadap harimau sumatra telah tertangkap. Harimau sumatra menjadi target buruan favorit dikarenakan permintaan pasar gelap akan organ dan bagian tubuhnya yang tinggi, untuk keperluan obat-obatan tradisional dan juga sebagai cenderamata. Tidak hanya dikarenakan tindak perburuan liar saja yang berperan dalam menyusutnya jumlah populasi harimau sumatra di alam liar, namun juga karena adanya konflik antara manusia penduduk setempat, dengan harimau sumatra. Konflik terjadi akibat terjadinya penyerangan manusia oleh harimau sumatra, serta peristiwa dimana harimau sumatra memasuki kawasan pemukiman penduduk untuk mencari makan.

Pemerintah Indonesia telah berusaha untuk melindungi dan melestarikan populasi harimau sumatra dengan berbagai cara, seperti membuat peraturan perundang-undangan, mendirikan wilayah konservasi ekosistem, dan bekerja sama dengan berbagai organisasi pemerhati lingkungan. Di Indonesia sendiri, harimau sumatra dilindungi dalam UU No.5 tahun 1990 tentang Konservasi Sumber Daya Alam dan Ekosistemnya, UU No.41 tahun 1999 tentang Kehutanan, serta UU No.13 tahun 2014 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Kerusakan Hutan. Kementerian Lingkungan Hidup dan Kehutanan juga telah menyusun strategi dan rencana aksi konservasi harimau sumatra pada tahun 2007-2017 dan berbagai peraturan lainnya sebagai pedoman dalam usaha untuk melestarikan populasi dari harimau sumatra. Usaha perlindungan dan pengelolaan kawasan ekosistem lindung di berbagai wilayah di Sumatera sendiri yang menjadi habitat alami dari spesies harimau sumatra juga menjadi prioritas dari pemerintah. Contoh beberapa kawasan ekosistem tersebut yaitu; Taman Nasional Gunung Leuser Aceh, Taman Nasional Kerinci Seblat, Taman Nasional Way Kambas, Taman Nasional Tesso Nilo, Kawasan Ekosistem Ulu Masen, dan sebagainya.

Kawasan Ekosistem Ulu Masen merupakan salah satu kawasan konservasi dan bagian dari taman nasional, yang merupakan rumah dari berbagai keanekaragaman hayati endemik Indonesia, contohnya orangutan sumatera, macan dahan, beruang madu, siamang, harimau sumatera, badak sumatera, dan sebagainya. Namun statusnya sebagai kawasan konservasi yang dilindungi tidak membuat Kawasan Ekosistem Ulu Masen luput dari tindakan pengrusakan lingkungan. Kasus seperti perburuan liar dan deforestasi hutan masih terjadi disana. Salah satu contoh fauna endemik yang terancam punah namun masih sering menjadi objek perburuan liar yakni harimau sumatera. Populasi dari harimau sumatera setiap tahun semakin menurun diakibatkan hal ini, dan memiliki status diambang kepunahan.

Perlu adanya gerakan untuk meningkatkan kesadaran masyarakat umum agar mau ikut mengambil aksi nyata dalam usaha melestarikan tidak hanya harimau sumatera, namun juga satwa endemik lainnya yang juga merupakan sasaran perburuan liar. Karena jika tindakan perburuan liar ini terus berlanjut, bukan tidak mungkin generasi muda, generasi penerus bangsa akan kehilangan salah satu kekayaan alam endemik Indonesia, yaitu harimau sumatra.

Untuk menarik minat generasi muda, sebagai target audiens terhadap masalah perburuan liar terhadap harimau sumatera ini, semestinya dengan melalui media yang sedang populer di masa kini, yakni bidang multimedia yang salah satunya merupakan bidang animasi. Dengan media animasi, generasi muda diharapkan akan lebih tertarik kepada masalah ini, dan berusaha untuk menyadarkan kepada masyarakat umum untuk lebih berusaha untuk “menyelamatkan” populasi harimau sumatera yang semakin sedikit setiap tahunnya. Maka dari itu, kami akan merancang dan membuat sebuah animasi 2D yang berceritakan tentang kisah seekor anak Harimau Sumatera yang terjebak di jebakan jerat.

Target audiens yang kami tuju yaitu remaja, dari rentang usia mulai 13 sampai 20 tahun. Agar pesan dan maksud dari cerita animasi tersebut mampu tersampaikan ke target audiens, berbagai aspek dalam animasi harus mampu berperan, antara lain dari aspek *storyline* dan aspek visual. Dari aspek visual itu sendiri, terdapat dalam bagian *background* dan *enviroment*, serta bagian karakterisasi.

Dalam mendesain karakter, sikap dan watak setiap karakter harus mampu tersampaikan melalui gestur dan ekspresi wajah, serta melalui bentuk tubuh dan kostum properti yang digunakan. Karakterisasi tidak hanya selalu dalam urusan visual saja, namun juga kemampuannya dalam “berakting” atau melalui unsur psikologis. Dengan sendirinya, unsur fisik yang menarik atau tidak menarik belumlah cukup, unsur psikologis dari karakter yang atraktif dan menghiburlah yang mampu menarik perhatian pemirsa. Dengan *background story* dan motivasi dari suatu karakter yang solid, akan tercipta cerita yang solid.

1.2 Identifikasi Masalah

1. Semakin maraknya tindakan perburuan liar terhadap satwa endemik di Hutan Ulu Masen, dan berkurangnya populasi harimau sumatera.
2. Agak kurangnya pengetahuan masyarakat umum tentang harimau sumatera beserta status terancam punahnya kini.

3. Perlunya menarik minat generasi muda terhadap bidang animasi 2D dan proses pembuatannya.

1.3 Rumusan Masalah

1. Bagaimana cara hidup dan ciri khas fisik dari harimau sumatera di alam liar?
2. Bagaimana perancangan desain karakter dalam animasi 2D dengan tema pengenalan Harimau Sumatera di Hutan Ulu Masen Aceh?

1.4 Ruang Lingkup

Dalam proses perancangan dan pengerjaan tugas akhir ini, terdapat batasan-batasan masalah, yakni sebagai berikut :

1. Apa?
Perancangan ini mengenai pembuatan karakter dalam animasi 2D tentang mengenalkan harimau sumatra di Hutan Ulu Masen Aceh.
2. Siapa?
Target audiens dari animasi 2D tentang mengenalkan harimau sumatra di Hutan Ulu Masen Aceh ini adalah masyarakat generasi muda, yang berusia 13 hingga 20 tahun.
3. Tempat?
Ruang lingkup tempat yaitu berdasarkan Hutan Ulu Masen Aceh sebagai setting tempat, tujuan observasi, dan objek penelitian berada, serta provinsi Jawa Barat sebagai objek penelitian target audiens dan tujuan observasi.
4. Waktu?
Waktu perancangan berkisar dari Agustus 2018 sampai Juli 2019.
5. Bagaimana?
Pada perancangan ini fokus dalam pembuatan desain karakter untuk film pendek animasi 2D mengenai harimau sumatera, ciri khas dan kondisinya.

1.5 Tujuan dan Manfaat Perancangan

1.5.1 Tujuan

1. Mengetahui kondisi dan cara hidup harimau sumatera di Hutan Ulu Masen Aceh.
2. Mengetahui ciri fisik dari harimau sumatera.

3. Membuat perancangan animasi 2D tentang mengenalkan harimau sumatera di Hutan Ulu Masen Aceh.
4. Membuat perancangan karakter dalam animasi 2D tentang mengenalkan harimau sumatera di Hutan Ulu Masen Aceh.

1.5.2 Manfaat

1. Memberikan gambaran tentang kondisi harimau sumatera di Hutan Ulu Masen Aceh.
2. Menggambarkan ciri khas visual dari harimau sumatera.
3. Menciptakan suatu karya animasi 2D tentang kehidupan harimau sumatra di Hutan Ulu Masen Aceh.

1.6 Metode Perancangan

Dalam proses perancangan karakter pada animasi 2D ini, penulis menggunakan metode pengumpulan data kualitatif, wawancara tidak terstruktur, observasi, serta studi pustaka.

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1. Wawancara

Tim Penulis melakukan wawancara terhadap narasumber yang merupakan seorang manajer di organisasi Flora & Fauna International, yang mengurus Hutan Ulu Masen Aceh, yaitu Dedi Kiswayadi, MP. Tim penulis melakukan wawancara secara terstruktur dan tidak terstruktur terhadap narasumber untuk mendapatkan data-data perihal Hutan Ulu Masen Aceh, dan harimau sumatra disana.

2. Observasi

Penulis melakukan observasi di Kebun Binatang Bandung yang terletak di Jalan Kebun Binatang No.6, Lebak Siliwangi, Coblong, Lb. Siliwangi, Coblong, Kota Bandung, Jawa Barat 40132. Observasi tersebut bertujuan untuk menghimpun data dan informasi mengenai harimau sumatra yang hidup disana, serta dalam memvisualkan harimau dari ciri fisik, gestur, kebiasaan, dan gerakannya.

3. Studi Pustaka

Tim Penulis menganalisis berbagai buku, jurnal, dan arsip yang akan dibutuhkan dalam proses perancangan animasi 2D dan desain karakter, yang membahas mengenai ekosistem

lingkungan, Hutan Ulu Masen Aceh, harimau sumatera, hutan lindung, teori dan proses pembuatan animasi, desain karakter, dan sebagainya.

4. Audio Visual

Penulis menggunakan media audio visual sebagai salah satu cara pengumpulan data, contohnya seperti film dokumenter mengenai harimau sumatera dan video pendek yang mengisahkan keseharian harimau sumatera di kebun binatang.

1.6.2 Metode Perancangan

Ketika proses pengumpulan data dan analisis karya selesai, maka penulis akan menggunakan hasil observasi dan analisis tersebut sebagai landasan dalam proses perancangan karakter. Metode perancangan yang penulis gunakan antara lain:

1. Menentukan konsep awal

Penulis menentukan data teori serta visual dari tiap karakter, menentukan *moodboard* tiap karakter, referensi karakter, *shape* dan *proportion* tiap karakter, gestur dan ekspresi.

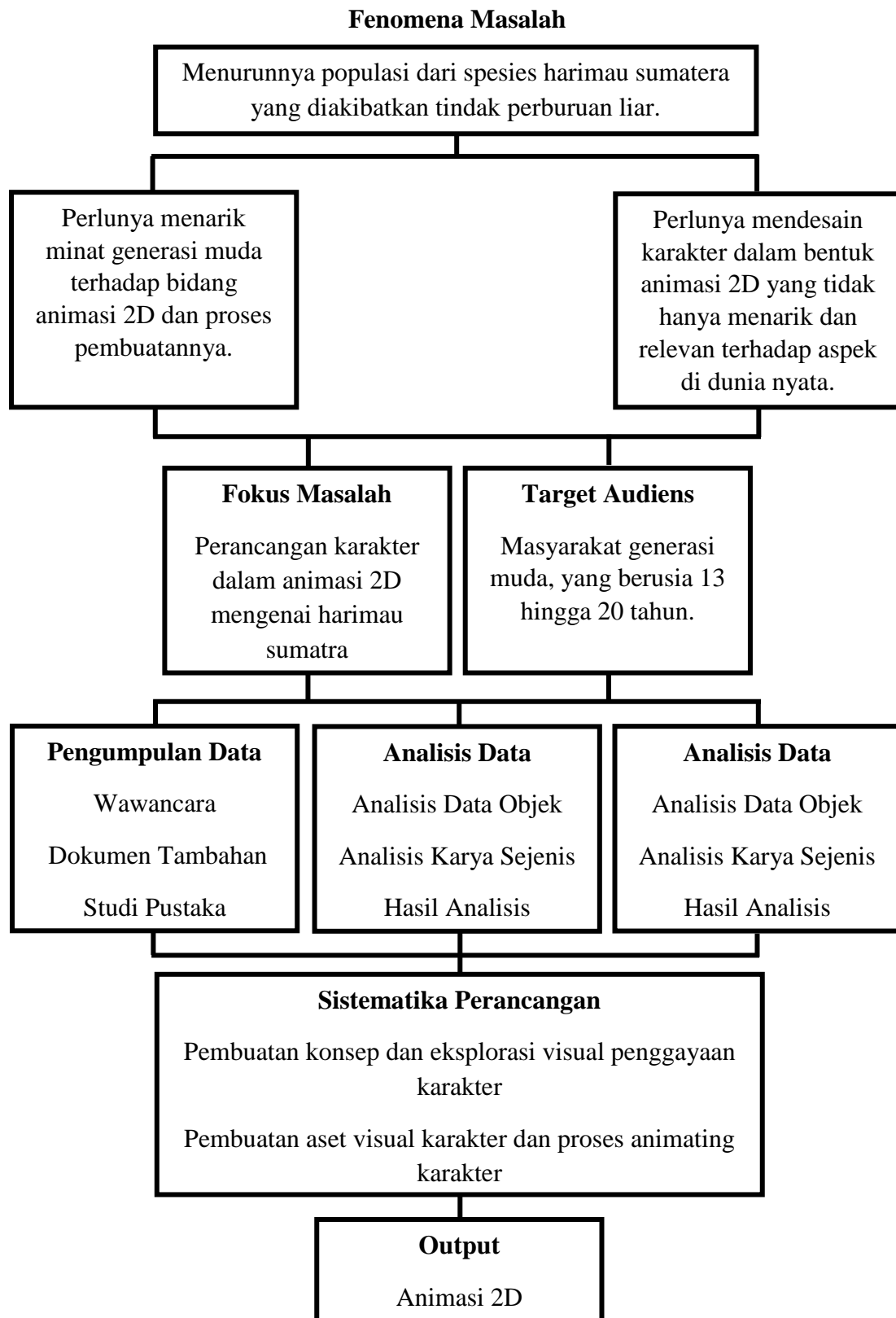
2. Produksi

Setelah proses penentuan konsep awal selesai, penulis akan memasuki tahapan produksi. Di tahap ini proses teknis akan berjalan, seperti *sketching*, *turn around*, dan *clean up*. Serta pembuatan aset visual karakter untuk digunakan dalam proses *rigging* dan *animating*.

1.6.3 Metode Analisis Data

Dalam proses analisis data, penulis melakukan reduksi data untuk mengurangi dan merangkum hal-hal pokok yang dianggap berguna dalam proses penelitian dan perancangan karya ke depannya. Kemudian penulis melakukan penyajian data dimana data-data yang sudah dirangkum dan disusun akan ditarik kesimpulannya.

1.7 Kerangka Perancangan



1.8 Pembabakan

Dalam proses perancangan karakter, penulis menggunakan sistematika penulisan yang dibagi menjadi beberapa bab di bawah ini, sebagai berikut:

1. BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini dibahas mengenai latar belakang permasalahan, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat, tinjauan pustaka, landasan teori, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

2. BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini dibahas mengenai teori dan kerangka berpikir yang digunakan sebagai acuan pada proses perancangan karakter animasi. Teori-teori yang berkaitan seperti teori animasi 2D, teori desain karakter, teori psikologi hingga teori desain karakter digunakan sebagai acuan perancangan.

3. BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH

Pada bab ini dibahas mengenai analisis data objek yang telah dikumpulkan pada tahapan pengumpulan data, kemudian penjelasan mengenai tokoh-tokoh dalam animasi ini, mulai dari studi karakter, analisis karya sejenis, pengambilan analisis data, hingga hasil analisis data untuk perancangan karakter animasi 2D.

4. BAB IV KONSEP DAN PERANCANGAN

Pada bab ini akan membahas konsep karakter animasi 2D dan proses produksi karakter animasi 2D berdasarkan data yang sudah dikumpulkan dan hasil perancangan desain karakter.

5. BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisikan kesimpulan dan saran berdasarkan ruang lingkup perancangan yang disesuaikan dengan tujuan serta analisis perancangan.