BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Satwa langka di Indonesia semakin lama semakin berkurang, kurangnya jumlah satwa langka di Indonesia disebabkan oleh beberapa faktor mulai dari faktor alam maupun faktor manusia, oleh karena itu perlu dilakukannya perlindungan satwa langka terhadap perburuan liar yang dilakukan oleh manusia yang tidak bertanggung jawab. Menurut *IUCN 2011*, Jumlah jenis satwa liar Indonesia yang terancam punah terdiri dari 184 jenis mamalia, 119 jenis burung, 32 jenis reptil, 32 jenis ampibi, dan 140 jenis lainnya.

Burung Elang jawa merupakan salah satu satwa langka yang terancam punah dan merupakan salah satu spesies Elang di Pulau jawa. Satwa ini dianggap identik dengan lambang negara Republik Indonesia, yaitu Garuda dan sebagai dasar Negara Pancasila semenjak 1992, burung ini ditetapkan menjadi maskot satwa langka Indonesia. Teapi berbeda dengan kenyataannya burung Elang Jawa dikategorikan menjadi hewan yang semakin punah. Karena pelestariannya yang jarang dan perkembangbiaknya burung Elang Jawa sehingga menyebabkan populasi Burung Elang Jawa semakin menurun. Apabila kondisi ini tidak segera diatasi dengan cepat dapat menyebabkan kepunahan. Dan akhirnya kita akan kehilangan sosok burung yang serupa menggunakan lambang negara Indonesia.

Burung Elang jawa hanya bisa dapat ditemukan sepanjang Pulau Jawa, terutama dalam wilayah-wilayah hutan primer dan pada wilayah bukit berhutan bisa dapat ditemukan di dataran rendah dengan pegunungan. Menurunnya populasi elang jawa terutama disebabkan lantaran daerah persebaran yang terbatas, tekanan yang tinggi, kehilangan habitat, serta eksploitasi untuk diburu dan diperjualbelikan.

Perancangan desain karakter ini nantinya akan dituangkan dalam *concept art*. *Concept art* sebagai media kreatif yang dirasa tepat untuk menyampaikan

fenomena berupa gambaran yang menyajikan ilustrasi - ilustrasi serta infomasi terkait dengan fenomena yang dibahas, yaitu Elang jawa. Visual dan informasi tersebut nantinya dapat memberikan pesan terhadap masyarakat.

Pesan kalaupun disampaikan melalu teks harus dipilih dan diolah secara visual agar memiliki kekuatan pesan karena sifat gambar yang multi makna *(*Suwardikun, D. W. 2009)

1.2 Identifikasi Masalah

a. Menurunnya populasi elang.
b. Burung Elang jawa merupakan salah satu satwa langka yang terancam punah dan merupakan salah satu spesies Elang di Pulau jawa.
c. Kurangnya perancangan karakter dalam penggambaran *storybook* tentang Elang Jawa

1.3 Batasan Masalah

Adapun ruang lingkup masalah dari tema yang diangkat adalah:

1.3.1 Apa

Menginformasikan fenomena yang kerap terjadi saat ini yaitu, masyarakat yang belum mengetahui ciri-ciri elang jawa

1.3.2 Bagaimana

Penyampaian informasi berupa *storybook* yang menginformasikan jika dimasa depan Elang jawa Indonesia punah yang akan digantikan oleh robot berbentuk satwa tersebut

1.3.3 Siapa

Masyarakat yang belum tau ciri - ciri Elang Jawa

1.3.4 Tempat

Kebun binatang Bandung, Jawa Barat

1.3.5 Waktu

Penelitian ini akan dilaksanakan tahun 2019-2020

1.4 Rumusan Masalah

a. Bagaimana penelitian yang dilakukan terhadap elang jawa?
b. Apa saja ciri -ciri elang jawa?
c. bagaimana merancang desain karakter robot elang jawa yang hampir punah?

1.5 Tujuan Perancangan

a. Memberi tahu masyarakat dapat menjaga Elang jawa agar tidak punah serta memberi informasi ciri-ciri tentang satwa langka tersebut

b. Membuat informasi tentang Elang jawa yang merupakan salah satu satwa langka

c. Merancang karakter dalam *Storybook* yang sesuai dengan target audience agar dapat menginformasikan bagaimana jika Elang Jawa punah dan digantikan dengan robot. dengan ini masyarakat pun tau ciri cirinya serta bersama-sama menjaga Elang jawa

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat teoritis dan praktis dalam pelaksanaan penelitian ini adalah:

1.6.1 Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan bisa menjadi wawasan infomasi yang edukatif berdasarkan teori-teori yang berkaitan dengan Satwa Elang Jawa melalui ilmu desain komunikasi visual konsentrasi multimedia

1.6.2 Manfaat praktis

a. bagi peneliti

Menambah wawasan bagi peneliti tentang desain karakter yang dihubungkan dengan permasalahan satwa langka Indonesia serta pengaplikasian dalam bentuk *Storybook*

b. Bagi lembaga Satwa

Diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi sarana media informasi yang dapat dipakai jika ada penyuluhan tentang melindungi satwa dengan target audience yang sama

1.7 Metode Perancangan

Metode perancangan yang digunakan adalah metode kualitatif , Menurut Sugiyono (2009:15) penelitian kualitatif merupakan suatu metode penelitian yang berlandaskan dalam filsafat *postpositivisme*, digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, pengambilan sampel sumber data dilakukan secara purposive, teknik pengumpulan dengan membandingkan data dengan cara yang berbeda, analisis data bersifat induktif/kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna daripada generalisasi. Penelitian kualitatif bertumpu pada latar belakang alamiah secara keseluruhan, memposisikan objek menjadi alat penelitian, melakukan analisis data secara induktif.

1.7.1 Pengumpulan Data

a. Observasi

Dalam perancangan ini, peneliti melakukan observasi ke kebun binatang bandung, dengan tujuan untuk mengamati Elang jawa dari gerak, dan keunikan satwa tersebut. Observasi ini dilakukan untuk sampling data

b. Wawancara

Peneliti melakukan wawancara dengan pengelola kebun binatang Bandung Jawa Barat yang berkaitan dengan penelitian yaitu tentang Elang Jawa

c. Studi pustaka

Peneliti menggunakan buku-buku teori sebagai referensi yang berkaitan dengan penelitian dan perancangan *storybook*.

d. Kuesioner

Peneliti menyebarkan Kuesioner online untuk mengetahui target audien dengan penelitian dan perancangan *storybook*

1.7.2 Analisis data

peneliti menggunakan metode analisis data menggunakan metode kualitatif (observasi)

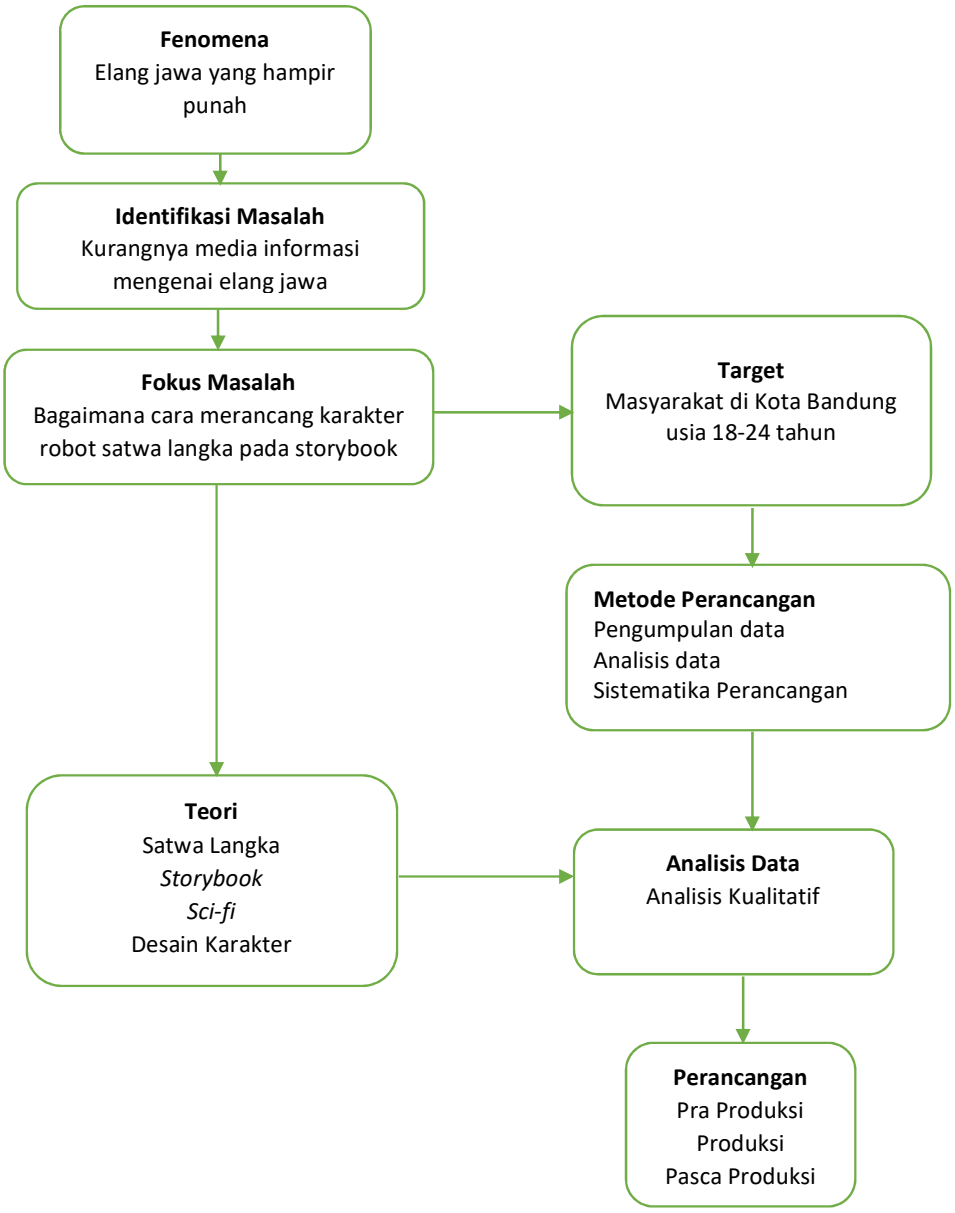
1.7.3 Sistematika Perancangan

Sistematika Perancangan dalam perancangan laporan tugas akhir ini adalah sebagai berikut

1. Pra Produksi
   a. Studi literatur mengenai satwa langka serta pembuatan desain karakter
   b. Melakukan observasi langsung ke lapangan dan wawancara dengan narasumber ahli
   c. Menganalisis karya sejenis yang sudah ada, sebagai bahan referensi dan acuan dalam membuat karya
2. Produksi
   a. Proses eksplorasi pembuatan karakter berupa sketsa kasar
   b. Proses produksi digital karakter
   c. Proses pewarnaan digital karakter

3. Pasca Produksi
   a. *detailing* digital karakter
   b. *Finishing*

1.8 Kerangka Perancangan



Tabel 1.1 Kerangka perancangan

1.9 Pembabakan

Bab 1

Pendahuluan pada bab ini menjelaskan secara umum penulisan secara singkat yang akan dijabarkan melalu katar belakang, rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan dan manfaat, metode, dan kerangka percadangan yang akan membahas penuh mengenai perancangan desain karakter visual robot elang jawa

Bab 2

Landasan pemikiran pada bab ini akan dijelaskan secara garis besar teori-teori yang akan dipakai dalam perancangan desain karakter. Teori yang terkait dengan perancangan yaitu teori tentang desain karakter, warna, satwa langka.

Bab 3

Data dan analisis masalah pada bab ini akan dibahas tentang penyajian dan analisis masalah yang akan pada data yang sudah dikumpulkan melalui observasi, analisis karja sejenis, dan wawancara

Bab 4

Konsep dan hasil perancangan pada bab ini berisikan konsep ide besar, media, konsep visual, dan hasil perancangan

Bab 5

Simpulan dan saran pada bab ini akan dibahas kesimpulan hasil dari perancangan, tujuan, dan menjawab permasalahan yang sudah dibahas pada bab seebelumnya, serta hasil dari perancangan dan kendala yang dilakukan selama perlancangan