

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Vegan yang merupakan pola makan yang paling ketat, sebab pola makan ini meniadakan konsumsi produk hewani seperti daging, ikan, unggas, telur, susu, dan produk olahan hewani lainnya (Nareza, Meva. alodokter.com, 2021). Namun, walaupun hanya mengonsumsi produk dari nabati atau sayur-sayuran, seorang vegan tetap mengatur kebutuhan gizi harian selayaknya orang yang mengonsumsi makanan pada umumnya, namun adanya miskonsepsi mengenai gaya hidup vegan seperti makanan vegan yang mahal, sulit dicari dan diolah, dan tidak memberikan nutrisi cukup (Simon Laturiuw, Theo Yonathan, 6 Maret, 2018). Pada rentang usia sekitar 19 -25 tahun merupakan usia dewasa awal, pada usia ini memiliki ketertarikan dalam mencoba hal baru (Jahja, Yudrik. 2011: 246-247), tidak hanya karena ingin mencoba pola hidup sehat, namun juga dorongan emosional, seperti yang dinyatakan oleh Ivonne Setiawati bahwa rasa kasihannya membuatnya tidak sanggup untuk memakan daging, bahkan hanya sesuap ke mulutnya (Ivonne Setiawati, Wawancara Pribadi, 29 Desember 2021).

Oleh sebab itu seiring perkembangan zaman, maka penulis ingin memberikan gambaran mengenai proses menjalani gaya hidup vegan dan pengolahan makanannya dengan bentuk penyampaian informasi yang dapat menyesuaikan dengan perkembangan media informasi di era digital saat ini, dan animasi merupakan salah satu bentuk media yang dijadikan pilihan tepat untuk menyampaikan informasi yang telah berkembang di era digital saat ini yang dimana industri animasi di Indonesia cukup berkembang, sehingga oleh pemerintah termasuk dalam bagian dan program pembangunan Nasional (Jurnal, Super. 2019: 2), hal ini didukung oleh target audiens dengan rentang usia remaja-dewasa yaitu sekitar 19 hingga 25 tahun, dimana berdasarkan perkembangan lembaga pelatihan di bidang animasi, dengan meningkatnya pendidikan formal tingkat SMK hingga perguruan tinggi, yang berisikan orang-

orang dengan rentang usia remaja-dewasa, menunjukkan adanya peningkatan minat terhadap media animasi di era digital saat ini (Jurnal, Super. 2019: 4), sehingga animasi 2D digunakan sebagai media dalam menyampaikan topik mengenai vegan, yang menurut Andrew Selby (2013:07), animasi adalah bentuk dari ekspresi dari suatu audio-visual yang menarik serta mudah beradaptasi dan sangat efektif dalam menyatukan gambar bergerak dan suara secara bersamaan yang mampu menceritakan kisah dan menyampaikan ide.

Dalam animasi terdapat elemen pendukung yaitu desain karakter, yang menurut Bryan Tillman (2011:19), saat berhadapan dengan desain karakter, perlu diingat bahwa adanya karakter karena sebagai hasil dari cerita, sehingga desain karakter menjadi hal penting dalam media animasi, hal ini karena melalui karakter maka informasi atau pesan yang ingin disampaikan dapat tersampaikan dengan lebih mudah, karena perancangan karakter memiliki tujuan agar penonton dapat mengenali karakter dengan mudah, serta dapat membuat penonton turut merasakan emosi yang ingin disampaikan melalui karakter tersebut (Andrew Selby, 2013:94). Melalui karakter yang dirancang tersebut, maka informasi mengenai proses vegan dapat tersampaikan dengan efektif karena memiliki gambaran atau visualisasi. Dengan mengangkat urgensi mengenai proses gaya hidup vegan dan pengolahan makanannya, maka penulis meneliti perempuan vegan dengan rentang usia 19-25 tahun, dengan mengenali karakteristik dari cerita animasi “*Her Morning*”, dan melakukan pemahaman dengan data dan referensi yang dikumpulkan untuk membantu dalam proses perancangan.

1.2. Identifikasi Masalah

1. Vegan bukan hal yang tabu lagi di masyarakat karena sudah ada kelompok atau komunitas vegan baik itu aktif secara *offline* maupun *online*, namun ada miskonsepsi mengenai gaya hidup ini dan gambaran proses menjadi vegan masih belum banyak dijumpai.
2. Perancangan karakter dari animasi 2D yang menceritakan mengenai proses gaya hidup vegan dan membuat makanannya, merupakan karakter yang

dirancang agar dapat menyampaikan informasi mengenai proses perubahan karakter sebelum menjadi vegan dan sesudah menjadi vegan.

1.3. Rumusan Masalah

1. Bagaimana ciri karakteristik dari perempuan vegan dengan usia sekitar 19-25 tahun?
2. Bagaimana perancangan desain karakter dari vegan yang sesuai berdasarkan ciri karakteristik dari perempuan vegan dengan usia sekitar 19-25 tahun?

1.4. Ruang Lingkup

Ruang lingkup adalah batasan atau poin-poin penting yang berisi penelitian yang dikerjakan. Berikut ruang lingkupnya.

1.4.1. Apa

Perancangan desain karakter menjadi salah satu elemen animasi yang merupakan bagian sarana menyampaikan cerita mengenai gaya hidup vegan yaitu proses perubahan menuju vegan dan pengolahan makanannya.

1.4.2. Siapa

Audience yang akan menjadi target utama dalam cerita animasi 2D mengenai vegan adalah yang secara umum seseorang yang memiliki rasa ingin tahu mengenai gaya hidup vegan, ingin tahu cara membuat makanannya, dan yang sedang dalam tahap proses menjalani gaya hidup vegan.

1.4.3. Dimana

Perancangan desain karakter yang membahas cerita mengenai perempuan vegan yang merupakan seorang vegan asal Indonesia.

1.4.4. Bagaimana

Melalui perancangan desain karakter yang menggunakan referensi seorang perempuan vegan, yang kemudian akan memberikan bentuk informatif yang berisikan informasi mengenai proses menjalani gaya hidup vegan dan pengolahan makanannya.

1.4.5. Kapan

Masa penelitian dan perancangan ini dilaksanakan pada tahun 2021 hingga 2022.

1.5. Tujuan Perancangan

1. Mengetahui ciri karakteristik dari seorang perempuan vegan dengan usia sekitar 19-25 tahun.
2. Mengetahui perancangan desain karakter dari vegan yang sesuai berdasarkan ciri karakteristik dari seorang perempuan vegan dengan usia sekitar 19-25 tahun.

1.6. Manfaat Perancangan

1. Manfaat bagi Masyarakat
Dapat menjadi informasi tambahan mengenai gaya hidup vegan, dan pembuatan makanan vegan, serta perancangan desain karakter dapat menjadi gambaran mengenai karakteristik seorang perempuan vegan.
2. Manfaat bagi Industri
Perancangan desain karakter dan juga cerita animasi pendek 2D yang berjudul "*Her Morning*" dapat memberikan manfaat bagi program studi Desain Komunikasi Visual sebagai bagian dari akademik.
3. Manfaat bagi Mahasiswa
Menambah pengetahuan dan informasi mengenai gaya hidup vegan, dan menambah pengalaman dalam perancangan desain karakter yang sesuai dengan seorang perempuan vegan.

1.7. Metodologi Perancangan

Metodologi perancangan adalah cara atau teknik yang digunakan dalam mengumpulkan data untuk kebutuhan perancangan laporan dari suatu permasalahan. Data yang dikumpulkan kemudiandapat dijadikan referensi dan pemenuhan penelitian agar informasi yang disampaikan lebih valid.

1.7.1. Pengumpulan Data

1. Studi Pustaka

Merupakan metode pengumpulan data dengan mempelajari, mendalami, dan melakukan kutipan teori atau konsep dari literatur seperti dari jurnal, buku, majalah, koran, atau karya tulis lainnya

yang berkaitan dengan topik, fokus, atau variabel penelitian (Widodo, 2017:75).

2. Wawancara

Merupakan metode pengumpulan data dengan tanya jawab agar mendapatkan informasi atau data (Widodo, 2017:74). Wawancara merupakan melibatkan pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide dengan kegiatan tanya jawab, kemudian dapat mendikonstruksikan makna dalam topik tertentu (Widodo, 2017: 83).

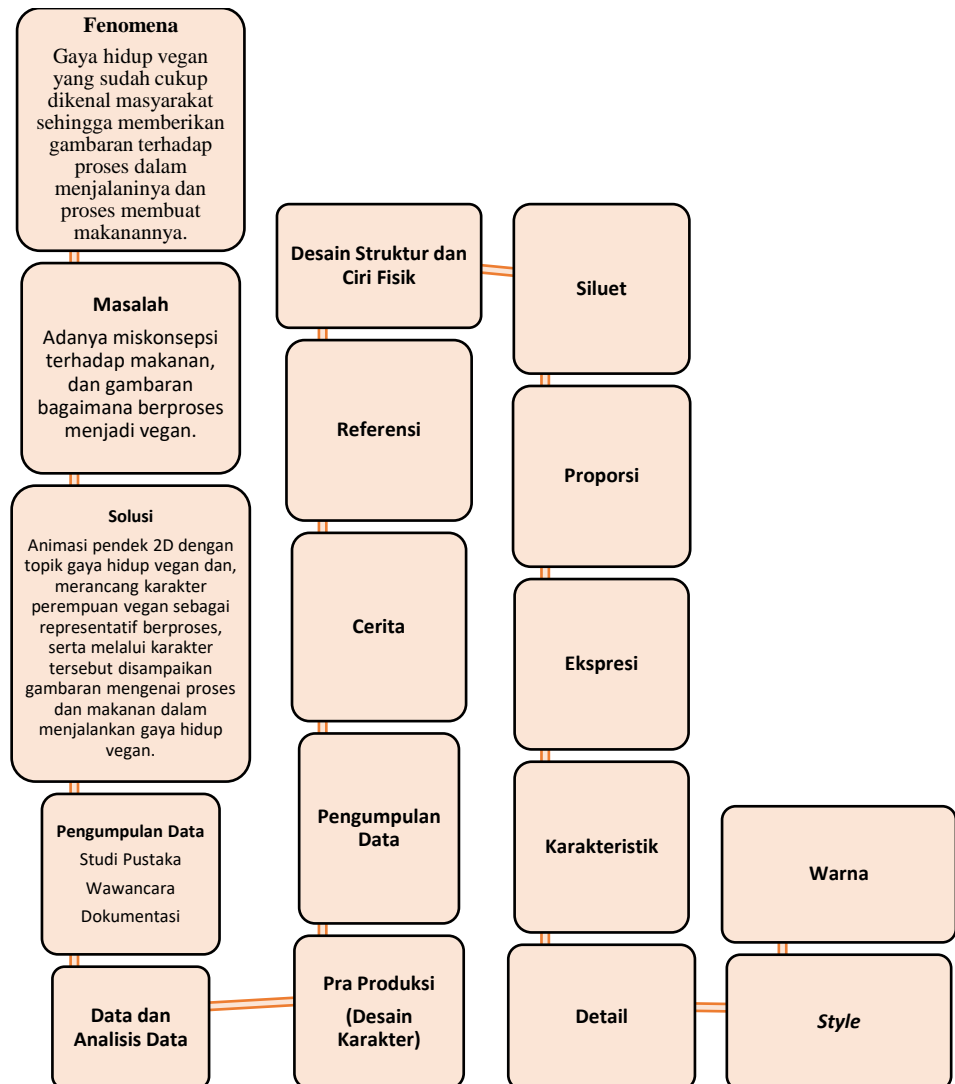
3. Dokumen

Merupakan metode pengumpulan data yang berisi catatan kejadian yang sudah lampau. Dokumentasi dapat berbentuk tulisan, gambar, atau karya monumental dari seseorang (Hikmawati, Fenti, 2017:84). Dokumen merupakan metode pengumpulan data yang dimana dilakukan dengan cara melihat atau menganalisis dokumen-dokumen. Data pendukung untuk perancangan karakter didapatkan dari buku *Creative Character Design* milik Bryan Tillman (2011), buku *The Character Designer* milik 21 *DrawsI* (2019), dan buku *Portfolio Animation* milik Andrew Selby (2013).

1.7.2. Analisis Data

Pada tahap ini akan menggunakan metode kualitatif. Menurut Ibnu Hajar (1996) dikutip dari Salim dan Syahrums (2012:44) dalam bukunya yang berjudul *Metodologi Penelitian Kualitatif* yaitu menjelaskan bahwa dari segi hasil penelitian yang disajikan, penelitian kualitatif adalah menyajikan hasilnya dalam bentuk deskriptif naratif.

1.8. Kerangka Penelitian



Gambar 1.1. Kerangka Perancangan

Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2021

1.9. Pembabakan

BAB I Pendahuluan

Pada bab ini berisikan penjelasan yang memuat tentang latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan perancangan, manfaat perancangan, metodologi perancangan, kerangka perancangan, dan pembabakan.

BAB II Landasan Pemikiran

Pada bab ini berisikan mengenai teori-teori yang akan digunakan, diantaranya yaitu mengenai animasi, desain karakter, vegan, manfaat vegan, dan teori metodologi penelitian kualitatif.

BAB III Data dan Analisis Data

Pada bab ini berisikan mengenai data yang telah dikumpulkan melalui wawancara, studi pustaka, dan analisis visual yang telah dianalisis.

BAB IV Konsep dan Hasil Perancangan

Pada bab ini berisikan mengenai konsep perancangan dari animasi pendek 2D yang dibuat, kemudian proses dari perancangan desain karakter untuk animasi pendek 2D berdasarkan data yang dikumpulkan sebelumnya.

BAB V Penutup

Pada bab ini berisikan mengenai kesimpulan dari laporan yang disusun, dan memberikan saran atau rekomendasi sebagai solusi berdasarkan laporan yang telah disusun.