

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Salah satu kekayaan yang dimiliki oleh Indonesia sebagai negara antara lain adalah kekayaan akan faunanya yang bermacam-macam. Menurut Kementerian Kelautan dan Perikanan Republik Indonesia (KKP RI) tahun 2015, Indonesia merupakan negara dengan *mega biodiversity* atau keanekaragaman hayati terbesar kedua di dunia setelah Brazil, dengan 25.000 aneka ragam tumbuhan dan sekitar 400.000 spesies hewan dan ikan. Salah satu dari hewan tersebut yang patut dilestarikan adalah Owa Jawa (*hylobates moloch*). Hewan endemik khusus di daerah Jawa Barat dan Jawa Tengah ini terdaftar sebagai salah satu hewan dalam Zona Merah daftar Hewan Terancam Punah IUCN (*International Union for Conservation of Nature*).

Saat ini terdapat kurang dari 2.000 (dua ribu) ekor Owa Jawa di alam liar. Jumlah ini semakin menurun karena terdapat praktik perburuan liar. Di Indonesia, taman yang berfungsi sebagai tempat konservasi Owa Jawa adalah Taman Nasional Gunung Halimun di Jawa Barat, yang dapat menampung populasi sebanyak 1.000 (seribu) ekor Owa Jawa. Habitat-habitat lain di penjuru daerah hanya dapat menampung beberapa ratus ekor. Beberapa permasalahan yang terjadi di dalam kawasan dan mengancam keberadaan habitat dan populasi owa jawa (*Hylobates moloch*) di kawasan Taman Nasional Gunung Gede Prangrango (TNGP) Jawa Barat adalah penebangan liar di dalam kawasan hutan tersebut, perambahan kawasan hutan, aktivitas wisatawan atau pengunjung yang datang ke kawasan TNGP, perburuan liar di kawasan hutan TNGP, pengambilan kayu bakar oleh masyarakat sekitar, dan pengambilan hasil hutan bukan kayu dari dalam kawasan TNGP (Iskandar, 2009).

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 tahun 2008 tentang keterbukaan informasi publik, informasi adalah keterangan, pernyataan, gagasan, dan tanda-tanda yang mengandung nilai, makna, dan pesan, baik data, fakta maupun penjelasannya yang dapat dilihat, didengar, dan dibaca yang disajikan dalam berbagai kemasan dan format sesuai dengan

perkembangan teknologi informasi dan komunikasi secara elektronik ataupun nonelektronik.

Berdasarkan definisi dari informasi di atas, animasi adalah bagian dari tanda-tanda yang mengandung informasi. Sayangnya, melalui website *YouTube*, penulis menemukan hanya terdapat satu buah video animasi 2D *motion-graphic* yang memuat Owa Jawa.

Agar sebuah animasi dapat berjalan, diperlukan suatu karakter dan cerita untuk menyampaikan informasi menggunakan animasi tersebut. Tillman, dalam bukunya yang berjudul *Creative Character Design* (2011), menyatakan bahwa karakter selalu melayani cerita (*the character is always in service of the story*). Artinya, alur cerita akan selalu membentuk sifat dan bentuk si karakter, dan peran si karakter inilah untuk berjalan di dalam cerita tersebut. Dalam salah satu bab lain bukunya, Tillman menjelaskan bahwa selain umur audiens, genre cerita yang dibawakan oleh karakter tersebut sangat berpengaruh terhadap estetika dan desain karakter.

Berdasarkan fenomena tersebut penulis tertarik untuk merancang desain karakter untuk memberikan informasi pada masyarakat muda, yaitu masyarakat berusia 15-30 tahun, menurut Undang-Undang Kepemudaan Nomor 40 Tahun 2009. Perancangan karakter adalah suatu proses menentukan ciri-ciri karakter tersebut, baik dari peran yang akan dilakukan, bentuk fisiknya, dan kemudian sifatnya (Islam, 2010).

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat ditarik permasalahan bahwa:

- a. Owa Jawa mengalami kelangkaan dikarenakan perburuan hewan dan diperlukan suatu cara untuk menyebarkan kesadaran pada masyarakat mengenai kelangkaan Owa Jawa.
- b. Hanya terdapat satu karya animasi yang mengangkat tentang upaya konservasi Owa Jawa.

1.3. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana menginformasikan mengenai upaya konservasi Owa Jawa pada masyarakat muda?
- b. Bagaimana merancang desain karakter “Tanggung” untuk animasi 2D sebagai media edukasi konservasi Owa Jawa?

1.4. Tujuan Perancangan

- a. Untuk menginformasikan mengenai upaya konservasi Owa Jawa pada masyarakat muda.
- b. Untuk merancang desain karakter “Tanggung” untuk animasi 2D sebagai media edukasi konservasi Owa Jawa.

1.5. Manfaat Perancangan

Manfaat yang penulis harapkan dari perancangan karakter ini adalah sebagai berikut:

a. Manfaat Teoritis

Perancangan desain karakter ini diharapkan dapat referensi perancangan serupa untuk wilayah akademisi.

b. Manfaat Praktis

Hasil perancangan desain karakter ini diharapkan dapat menghasilkan karakter yang mengandung edukasi mengenai kondisi kelangkaan Owa Jawa.

1.6. Ruang Lingkup

a. Apa?

Perancangan karakter Tangguh yang didasarkan pada hewan Owa Jawa dan menyorot kelangkaan Owa Jawa yang disebabkan oleh perburuan liar.

b. Siapa?

Sasaran penyebaran karya ini adalah untuk memberi informasi pada warga di kota Bandung, dengan kisaran umur antara 16-30 tahun.

c. Dimana?

Penelitian dan observasi dilakukan penulis di Yayasan Konservasi Owa Jawa, yaitu Yayasan Kiara yang bertempat di Bogor, Jawa Barat. Selain itu, penulis juga melakukan pengamatan secara langsung pada hewan Owa Jawa di Taman Margasatwa Ragunan, Jakarta.

d. Mengapa?

Karakter mengenai Owa Jawa ini diharapkan dapat menjadi sebuah media alternatif yang menyenangkan untuk mengedukasi masyarakat seputar kelangkaan Owa Jawa, untuk menyebarkan wawasan akan kelangkaan Owa Jawa kepada khalayak agar makin luas masyarakat yang peduli kepada perlindungan terhadap Owa Jawa.

e. Bagaimana?

Media yang akan digunakan adalah perancangan desain karakter yang disesuaikan dengan jalannya cerita, data observasi, dan data wawancara yang didapatkan penulis.

f. Waktu?

Penelitian ini dimulai oleh penulis pada tahun 2022 dan diselesaikan pada tahun 2023.

1.7. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan oleh penulis adalah metode campuran, yaitu metode yang melibatkan pengumpulan, analisis, dan integrasi data dari metode pengumpulan data kualitatif dan kuantitatif (Creswell, 2016). Metode penelitian ini dipilih oleh penulis karena data yang diolah tidak hanya berasal dari metode kuantitatif saja, melainkan wawancara dan cerita dari lapangan diperlukan untuk berjalannya penelitian.

1.8. Metode Pengumpulan dan Analisis Data

a. Data Primer

Penulis mengumpulkan data primer melalui berbagai metode, antara lain metode observasi dan wawancara.

Wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu, percakapan itu dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara (*interviewer*) yang

mengajukan pertanyaan dan terwawancara (*interviewee*) yang memberikan jawaban atas pertanyaan itu (Abubakar, 2021: 67). Wawancara dilakukan oleh penulis pada petugas taman konservasi Owa Jawa untuk mendapatkan informasi mengenai kegiatan konservasi Owa Jawa.

Observasi adalah pengamatan dan pencatatan terhadap fakta-fakta yang dibutuhkan oleh peneliti. Observasi adalah dasar ilmu pengetahuan, karena para ilmuwan bekerja berdasarkan data, yaitu fakta mengenai dunia kenyataan yang dihasilkan melalui kegiatan observasi. Observasi dapat dikategorikan dalam empat macam, yaitu observasi partisipasi, non partisipasi, sistematis, dan eksperimen. Observasi partisipasi dilakukan oleh peneliti apabila ia terlibat secara langsung dalam kegiatan subjek yang diamati. Observasi non partisipasi dilakukan apabila peneliti melakukan observasi, namun peneliti tersebut tidak terlibat langsung dalam aktivitas yang dilakukan subjek penelitian. Observasi sistematis adalah observasi yang dilakukan dengan kerangka atau daftar mengenai hal-hal yang akan diobservasi. Terakhir adalah observasi eksperimen, yaitu observasi yang dilakukan terhadap keadaan yang telah disiapkan terlebih dahulu untuk mengetahui keadaan yang diujicobakan. (Abubakar, 2021: 90).

Observasi dilakukan oleh penulis pada Owa Jawa yang menempati kebun binatang untuk mendapatkan informasi mengenai visual dan perilaku Owa Jawa.

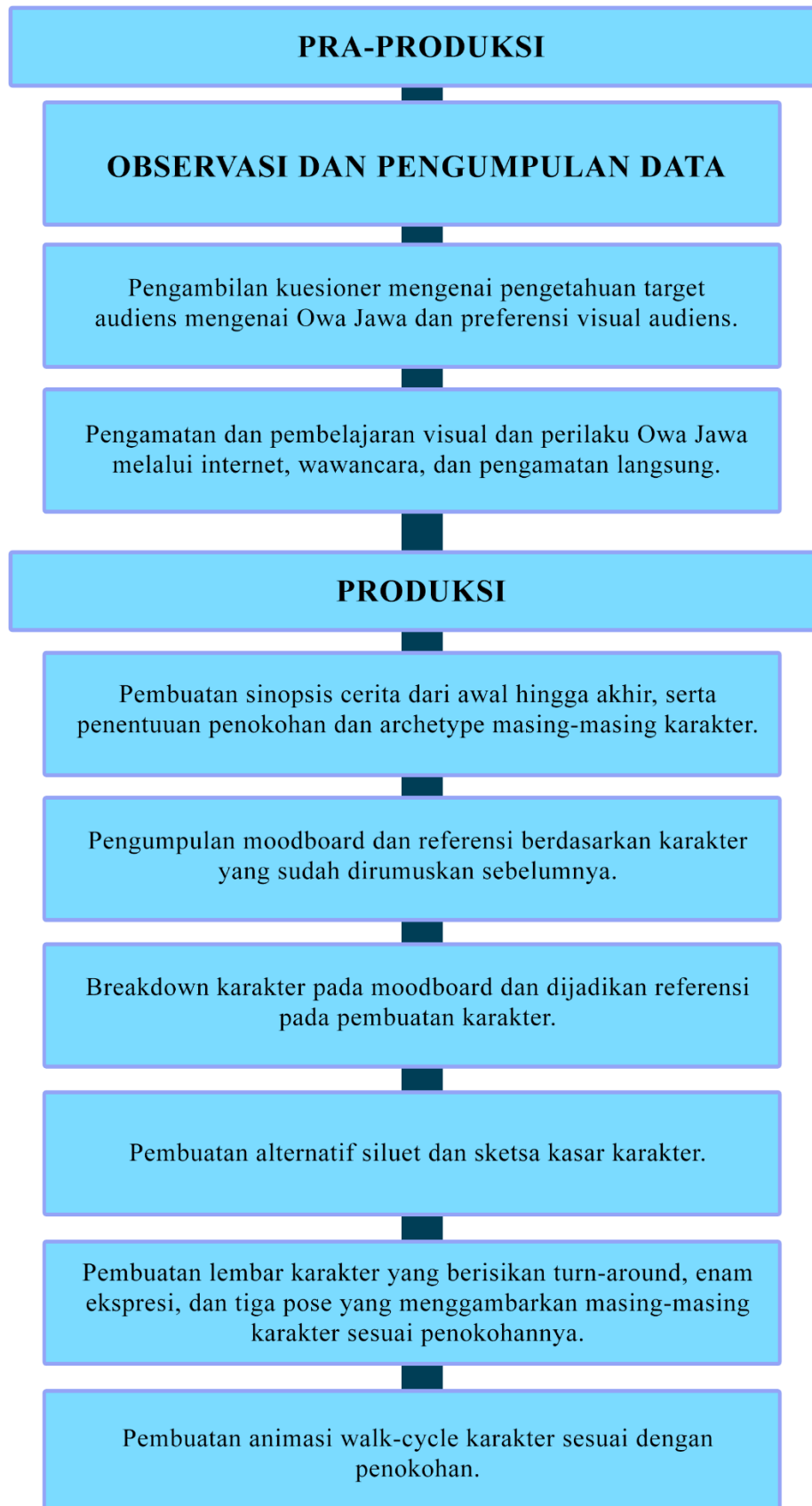
b. Data Sekunder

Pengumpulan data dilakukan dengan cara studi pustaka. Menurut Zed (2003) dalam bukunya *Metode Penelitian Kepustakaan*, studi pustaka adalah serangkaian kegiatan yang berkenaan dengan metode pengumpulan data pustaka. Untuk mengetahui kondisi wawasan dan kesadaran masyarakat mengenai kelangkaan Owa Jawa akan dilakukan secara kuantitatif dengan metode survei melalui kuesioner. Menurut Abubakar (2021), kuesioner suatu bentuk daftar pertanyaan yang telah disiapkan oleh peneliti untuk diajukan kepada responden. Isi daftar pertanyaan tersebut merupakan pertanyaan-pertanyaan yang jawabannya diperlukan untuk memecahkan problematika atau permasalahan penelitian.

1.9. Sistematika Penelitian



1.10. Kerangka Perancangan



1.11. Pembabakan Penelitian

Tugas akhir ini dibagi menjadi lima bab dan dapat diuraikan sebagai berikut:

- **BAB I: Pendahuluan**

Bab ini berisi pembahasan mengenai latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan perancangan, manfaat perancangan, metode perancangan, kerangka perancangan, dan pembabakan.

- **BAB II: Landasan Teori**

Bab ini berisi pembahasan mengenai teori yang digunakan sebagai acuan perancangan. Bab ini membahas tentang teori objek, teori medium, landasan perancangan, serta khalayak sasaran.

- **BAB III: Data dan Analisis Masalah**

Bab ini berisi pembahasan mengenai data yang diperoleh melalui proses observasi, wawancara serta studi pustaka, dan menyertakan analisisnya.

- **BAB IV: Konsep dan Hasil Perancangan**

Bab ini berisi penjelasan konsep dan hasil perancangan, dimulai dari tahapan pra-produksi, produksi, hingga pasca produksi.

- **BAB V: Kesimpulan dan Saran**

Bab ini berisi kesimpulan dari hasil perancangan dan saran.