

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sesuai Undang-Undang No. 41 Tahun 2014, bahwa berbagai hal yang berkaitan dengan perilaku atau kebiasaan alami dari hewan perlu dilindungi agar terhindar dari perlakuan tidak layak dari orang-orang yang dimanfaatkan oleh manusia (peraturan.bpk.go.id). Indonesia dengan melimpahnya keanekaragaman sumber daya alamnya, membuat banyak makhluk hidup yang dimanfaatkan seperti yang terjadi pada hewan luwak.

Luwak atau *Paradoxurus Hermaphroditus*, dikenal sebagai hewan penghasil kopi termahal didunia yang berasal dari Indonesia (Kemlu.go.id, 2020). Hal ini, membuat banyak produsen kopi tertarik ingin memproduksi kopi luwak secara mandiri. Dengan cara menangkap luwak liar, lalu meletakkannya di kandang. Ini bertujuan untuk memudahkan dalam mengumpulkan kotorannya, yang nanti akan menjadi bahan utama dari kopi luwak (20.detik.com, 2022). Seiring berjalan waktu, permintaan pasar terhadap kopi luwak melonjak. Hingga membuat Indonesia menjadi bagian dari negara yang mengekspor kopi terbanyak didunia, dan kopi luwak sebagai kopi yang terpopuler diantara kopi lainnya. (ditjenbun.pertanian.go.id, 2019). Hal ini, membuat para produsen mulai menunjukkan tindakan yang tidak sesuai dengan prinsip kesejahteraan hewan. Seperti kondisi kandang yang masih terkena sinar matahari, padahal luwak termasuk hewan nokturnal. Hal ini berdampak terhadap luwak yang merasa tidak nyaman, ada rasa ketakutan, serta stress yang bisa berakhir membuat luwak menyakiti dirinya sendiri.

Oleh karena itu, pemahaman prinsip kesejahteraan hewan dalam proses pemanfaatan sumber daya hayati pada hewan luwak menjadi penting. Seperti pendapat Rollin (1993) bahwa kondisi dimana hewan dapat bebas melakukan kebiasaan alaminya dan terpenuhi semua kebutuhannya disebut kesejahteraan hewan telah tercapai. Hal ini menjadi penting untuk disampaikan tidak hanya kepada pelaku usaha kopi luwak, tetapi sejak usia anak-anak. Menurut Lakestani, et. al. (2015) bahwa anak yang sudah dikenalkan dengan hewan

sejak kecil akan memiliki potensi untuk lebih memikirkan tentang hewan dan kesejahteraannya.

Dalam penyampaian, animasi 2D dipilih sebagai media. Karena dapat menjelaskan serta menyampaikan berbagai tingkatan informasi menjadi lebih mudah untuk dipahami melalui visual yang ditampilkan serta didukung dengan audio yang sesuai (Wahyuni, et.al., 2021). Didukung dengan sifat dari animasi itu sendiri yang penuh akan hal fantasi ini dapat mempermudah dalam penyampaian pengetahuan yang abstrak (Lawe, et. al., 2020).

Supaya penyampaian pesan dalam animasi 2D ini. dapat tersampaikan dengan jelas. Maka perlu adanya perancangan *environment* dan *background*. Menurut Lammi (2021) *background art* memiliki peran yang sangat penting dan perannya sama pentingnya dengan karakter dalam sebuah animasi, karena *background* dapat membentuk sebuah dunia di sekitar karakter, *background* juga dapat memberi konteks dan informasi kepada penonton tentang apa dan dimana karakter itu berinteraksi.

1.2 Permasalahan

1.2.1 Identifikasi Masalah

- a. Kurangnya pemahaman mengenai kesejahteraan hewan seperti lingkungan tempat tinggalnya
- b. Luwak menjadi hewan yang menghasilkan biji kopi dengan nilai ekonomi yang tinggi, membuat sering terjadinya tindakan manusia yang memanfaatkan hewan luwak secara berlebihan.
- c. Perlunya perancangan *environment* dan *background* untuk mendukung penyampaian pesan dalam animasi yang disesuaikan dengan khalayak sasarnya.

1.2.2 Rumusan Masalah

- a. Bagaimana karakteristik dari lingkungan kebun kopi di daerah Puntang yang akan digunakan sebagai landasan dari perancangan *environment* dan *background* dalam animasi?

- b. Bagaimana merancang kebutuhan *environment* dan *background* berdasarkan hasil data dari rumusan masalah pertama dalam animasi?

1.3 Ruang Lingkup

1.3.1 Apa

Membahas tentang perancangan *environment* dan *background* untuk animasi 2D sebagai media edukasi menjaga kesejahteraan hewan luwak.

1.3.2 Siapa

Anak yang berusia enam hingga duabelas tahun.

1.3.3 Kapan

Dalam proses pengumpulan data dilakukan sejak 25 Oktober 2023, berlokasi di Bojongsoang, Bandung. Kemudian kegiatan observasi langsung pertama kali dilakukan ke tempat penangkaran luwak di Cikole pada tanggal 2 Desember 2023. Lalu ke Gunung Puntang, Pasir Mulya dilakukan pada tanggal 5 dan 11 Desember 2023. Sedangkan untuk proses pengerjaan karya animasi dilakukan dari akhir semester 7 dan mulai fokus ke dalam proses produksi animasi pada tanggal 5 Maret 2024.

1.3.4 Dimana

Dalam proses pengumpulan data penelitian dilakukan secara online dan offline melalui observasi langsung di daerah Cikole dan Gunung Puntang, Pasir Mulya.

1.3.5 Mengapa

Karena proses perancangan *environment* dan *background* ini akan digunakan sebagai asset, dalam mendukung proses terjadinya sebuah adegan karakter dalam animasinya.

1.3.6 Bagaimana

Setelah melakukan seluruh proses penelitian, ini akan dilanjut ke proses perancangan *environment* dan *background* yang nantinya akan berfokus pada lingkungan disekitar Gunung Puntang. Serta kebun kopi yang akan mendominasi dalam penggambaran *background* yang akan dibuat.

1.4 Tujuan Perancangan

- a. Untuk mengenalkan dan memberikan gambaran karakteristik yang beranekaragaman dari lingkungan sekitar kebun kopi yang berada di Puntang.
- b. Untuk menghasilkan sebuah *environment* dan *background* untuk memenuhi kebutuhan animasi.

1.5 Manfaat Perancangan

1.5.1 Manfaat Teoritis

Dapat memberikan informasi mengenai kesejahteraan luwak atau karakteristik lingkungannya. Serta mengenai perancangan *environment* dan *background* dalam animasi 2D.

1.5.2 Manfaat Praktis

a. Manfaat bagi Penulis

Dapat mengasah kemampuan penulis mulai dari menyusun laporan tugas akhir hingga proses perancangan karya.

b. Manfaat bagi Pembaca

Dapat mengedukasi si pembaca mengenai kesejahteraan hewan terutama pada hewan luwak

c. Manfaat bagi Institusi

Dapat menjadi referensi dalam perancangan karya-karya selanjutnya yang memiliki topik yang sama.

d. Manfaat bagi Khalayak Sasar

Dapat memberikan gambaran serta pemahaman yang dapat meningkatkan kepedulian masyarakat, terutama pada anak-anak sebagai generasi muda bangsa.

e. Manfaat bagi Industri Animasi

Bisa menjadi referensi dalam pembuatan karya selanjutnya dalam mengangkat kesejahteraan hewan.

1.6 Metode Pengumpulan dan Analisis Data

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Dalam proses penulisan laporan tugas akhir, menggunakan metode pengumpulan data secara kualitatif. Seperti menurut Mulyadi (2019: 49) bahwa penelitian kualitatif adalah proses penelitian yang memiliki tujuan agar dapat memahami masalah mengenai manusia dan sosial secara mendalam, tidak hanya sekedar informasi yang dapat diterima oleh pengalaman indrawi tetapi dilakukan dengan pendekatan dari proses penelitian kualitatif.

1.6.2 Teknik Pengumpulan Data

a. Observasi

Observasi merupakan sebuah kegiatan yang memerlukan perhatian akurat, mencatat, dan mempertimbangkan antar aspek dalam fenomena tersebut (Mulyadi, 2019:212). Observasi yang dilakukan oleh penulis ada dua macam, yaitu observasi secara *direct* dan *indirect*. Observasi secara *direct* penulis melakukan kunjungan ke dua tempat yaitu, Cikole dan Puntang. Serta untuk observasi *indirect* penulis melakukan analisis karya sejenis yang akan berpengaruh terhadap proses produksi perancangan *environment* dan *background* dalam animasinya.

b. Studi Pustaka

Studi Pustaka digunakan dalam proses pengumpulan data mulai dari teori yang mendukung dalam penulisan laporan tugas akhir. Didapat melalui buku, jurnal atau artikel, yang nantinya akan membantu juga dalam proses perancangan *environment* dan *background*. Menurut Mardalis tahun 1999 (dalam T & Purwoko, 2020: 3) suatu studi yang digunakan dalam mengumpulkan informasi dan data dengan bantuan berbagai macam material yang ada di perpustakaan seperti dokumen, buku, majalah, kisah-kisah sejarah, dan sebagainya disebut studi kepustakaan.

c. Studi Dokumen

Digunakan untuk pengumpulan data visual seperti informasi tentang karakteristik dari visual animasi yang akan dibuat melalui karya sejenis sebagai referensi dalam proses pengerjaan *environment* dan *background* di animasinya. Menurut Sugiyono (2017: 124) Studi dokumen merupakan

pelengkap dari penggunaan metode observasi dan wawancara dalam penelitian kualitatif, yang dapat berupa tulisan, gambar, atau karya-karya monumental seseorang.

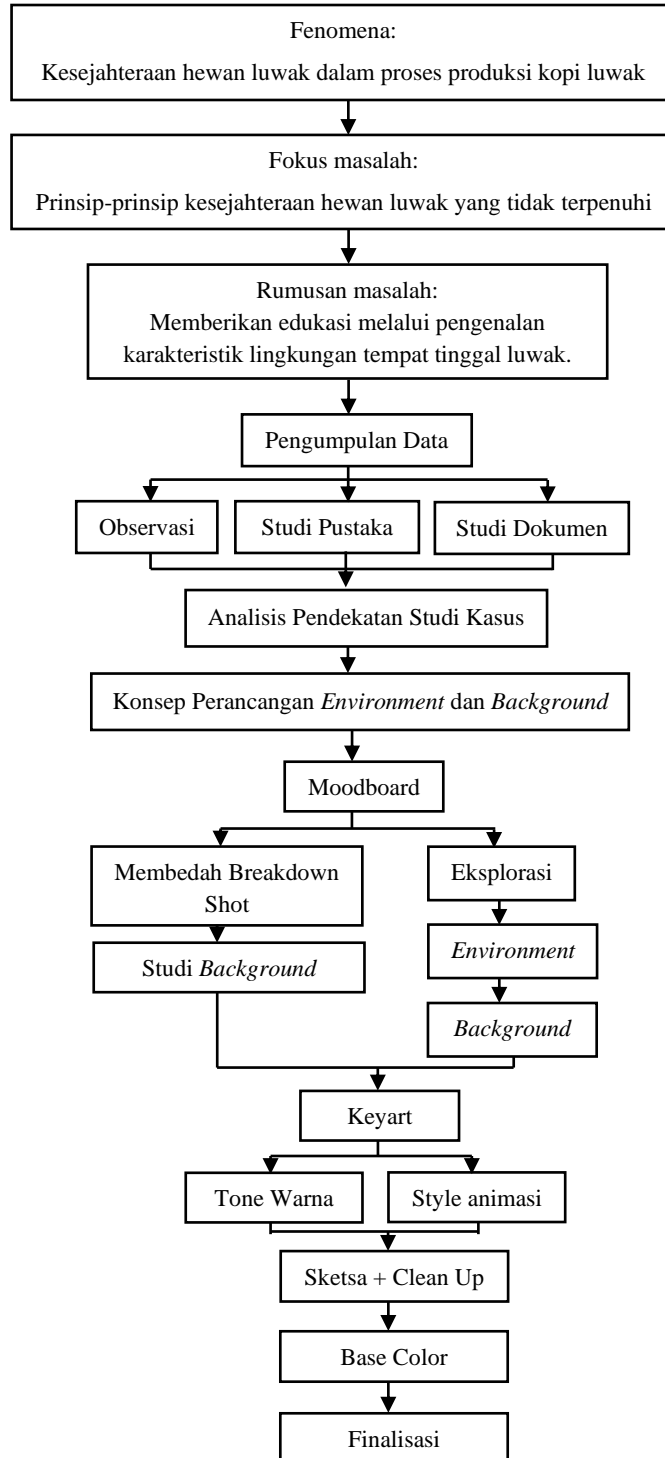
1.6.3 Metode Analisis Data

Metode yang akan digunakan oleh penulis dalam penelitian ini adalah metode kualitatif yang menggunakan hasil dari observasi. Penulis akan melakukan pengamatan baik secara langsung atau *direct* dengan mengunjungi tempat yang terkait dengan fenomena kesejahteraan manusia, alam dan hewan. Observasi secara tidak langsung atau *indirect* , melalui media atau melakukan pencarian terhadap hal yang terkait dengan fenomena. Ada satu metode lagi yaitu metode studi pustaka yang dikumpulkan akan dianalisis dari data yang sudah didapatkan menjadi deskripsi sederhana, serta di akhir keseluruhan akan ditarik kesimpulan. Dianalisis dengan pendekatan studi kasus. Menurut Soewardikoen (2019: 81) Menganalisis data adalah menghubungkan antara rumusan masalah dan kerangka teori dengan hasil penelitian. Seperti menurut Creswell (2015) mengatakan bahwa terdapat lima analisis pendekatan pada penelitian kualitatif yang biasa digunakan. Pada penelitian ini akan di analisis dengan salah satu dari kelima pendekatan yaitu studi kasus (dalam Saleh, 2021).

1.7 Kerangka Perancangan

Bagan 1.1 Kerangka Perancangan

Sumber: Anisa Hanifah, 2024



1.8 Pembabakan

BAB I

Berisi mengenai hal yang melatarbelakangi dari penelitian ini dilakukan; permasalahan yang terdiri dari identifikasi masalah yang muncul dan rumusan masalah yang didapatkan dari latar belakang; ruang lingkup tersusun dari pertanyaan seperti apa, siapa, kapan, dimana, mengapa, bagaimana; tujuan perancangan; manfaat perancangan terdiri dari manfaat teoritis, lalu manfaat praktis bagi penulis, pembaca, institusi, khalayak sasaran serta bagi industri animasi; metode penelitian serta pengumpulan data, teknik serta menganalisis data.

BAB II

Bab dua mengenai semua teori mulai dari fenomena yang diangkat hingga keperluan dalam proses perancangan sesuai *jobdesc*.

BAB III

Bab tiga berisi penjelasan data-data yang sudah penulis kumpulkan yang nantinya akan digunakan dalam merancang ide serta konsep dari karya yang akan dikerjakan.

BAB IV

Bab empat berisi proses perancangan karya visual mulai dari pra produksi hingga pasca produksi menjadi sebuah karya *environment* dan *background* dari animasinya.

BAB V

Memuat kesimpulan serta saran mengenai perancangan karya yang dibuat.