

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Berdasarkan UU No.41 tahun 2014 tentang peternakan dan kesehatan hewan, kesejahteraan hewan adalah segala hal yang berhubungan dengan keadaan fisik dan mental hewan berdasarkan perilaku alami hewan yang harus ditegakkan untuk melindungi hewan dari pemanfaatan yang dilakukan manusia secara tidak layak. Hal ini menjelaskan bahwa dalam pemanfaatan hewan tetap harus diperhatikan kesejahteraan hewan tersebut, dengan begitu manusia tidak akan memandang hewan hanya sebagai alat produksi. Indonesia khususnya, masyarakat masih belum memahami makna kesejahteraan hewan secara utuh, sehingga masih sulit untuk menjamin tercapainya kesejahteraan hewan (Nuruddin, dkk., 2020). Salah satu contoh pemanfaatan hewan oleh manusia adalah produksi kopi luwak, kopi luwak adalah salah satu jenis kopi yang dihasilkan dengan bantuan hewan.

Kopi luwak merupakan kopi yang diproses dari buah kopi yang telah dimakan oleh hewan luwak (Bahasa Jawa) atau di Indonesia secara umum disebut musang (*Paradoxorus hermaphroditus*) (Muzaifa, dkk., 2021). Kopi luwak yang dihasilkan memiliki cita rasa yang unik dan berbeda dari kebanyakan kopi, hal ini menyebabkan permintaan kopi luwak cukup tinggi baik dari dalam negeri maupun dari luar negeri. Kopi luwak sendiri tercatat sebagai kopi termahal kedua di dunia, setelah kopi ekstraksi kotoran gajah dari Thailand. Karena permintaan kopi luwak yang tinggi, para petani kopi luwak diharapkan mampu memproduksi kopi luwak dengan jumlah yang banyak dan cepat. Proses yang tidak normal akibat permintaan yang tinggi akan mengakibatkan kelalaian manusia dalam memperhatikan kesejahteraan hewan, maka dari itu perlu adanya media yang dapat mengedukasi tentang kesejahteraan hewan.

Edukasi terkait kesejahteraan hewan tidak hanya disampaikan pada mereka yang terlibat dalam proses produksi kopi luwak atau produksi lain yang memanfaatkan hewan, namun juga dapat diberikan kepada anak-anak untuk meningkatkan kepedulian terhadap hewan sejak dini. Menurut Suhartini (2018) pada jurnalnya dengan judul Meningkatkan Kecerdasan Natural Anak Usia Dini

melalui Pengenalan Hewan di TK Pelita Kota Bandung, kegiatan pembelajaran kognitif pada anak usia dini lewat pengenalan hewan memiliki peran yang sangat penting untuk mengembangkan potensi anak yang salah satunya adalah potensi kecerdasan natural anak. Perkembangan dimulai dari masa kanak-kanak sejak masih usia dini terus bertumbuh seiring bertambahnya usia dan pengetahuan yang diperoleh seorang individu (Afif, R. T., 2021). Dengan demikian anak-anak dapat memilih keputusan yang tepat saat dewasa ketika terlibat dalam pemanfaatan hewan, mereka dapat mementingkan kesejahteraan hewan sesuai dengan ilmu yang didapatkan saat masih anak-anak.

Media yang akan dirancang untuk memberikan edukasi tentang kesejahteraan hewan kepada anak-anak adalah animasi 2D, media ini dapat dikemas dengan menarik sehingga dapat diminati oleh anak-anak tanpa melupakan pesan yang ingin disampaikan. Sifat animasi yang imajinatif akan memudahkan dalam menyampaikan pengetahuan yang sifatnya abstrak (Lawe, dkk., 2020). Dengan demikian animasi yang dikemas dapat dengan mudah menyampaikan pesan tentang kesejahteraan hewan, namun tetap menjadi media yang menarik untuk dikonsumsi oleh anak-anak. Selain itu Lawe (2020) juga berpendapat bahwa anak-anak usia dini berada dalam proses imitasi, yaitu proses dimana anak-anak meniru apa yang mereka lihat dan dengar. Dengan demikian edukasi dengan menggunakan animasi 2D merupakan salah satu cara yang bisa mengedukasi anak-anak tentang kesejahteraan hewan.

Dalam perancangan animasi 2D tentang kesejahteraan hewan luwak, penulis memiliki peran sebagai editor yang bergerak di tahap pasca produksi dalam proses perancangan animasi 2D. *Editing* merupakan tahap dimana dilakukan proses pemilihan gambar, pemotongan dan penghubungan gambar-gambar sehingga dapat menghasilkan sebuah cerita (Khairi, dkk, 2023). Peran penulis sebagai editor dalam perancangan animasi 2D ini adalah menggabungkan hasil produksi yang telah dipilih dan disesuaikan, penggabungan ini memiliki tujuan untuk menghasilkan sebuah cerita yang utuh sesuai dengan pesan yang ingin disampaikan. Secara umum sebuah film terdiri dari dua elemen pembentuk yaitu elemen sinematik dan elemen cerita (narasi) (Hidayat, D., & Putri, A, M., 2022). Hidayat dan Putri (2022) juga berpendapat bahwa elemen sinematik adalah bagian teknis pembuatan film sementara narasi adalah unsur cerita atau tema dari film itu

sendiri. Hal ini membuat editor memiliki tugas untuk merancang elemen sinematik yang disesuaikan dengan cerita yang ingin disampaikan, yaitu tentang kesejahteraan hewan luwak untuk anak-anak sebagai media edukasi yang tepat.

Berdasarkan hal di atas, editor dapat merancang elemen sinematik yang sesuai dengan kebutuhan konsep cerita yang ingin disampaikan. Perancangan ini dapat dilakukan dengan mengatur cahaya untuk fokus objek, penambahan visual effect serta mengatur ulang warna yang sesuai dengan mood serta suasana berdasarkan narasi cerita. Warna memiliki kekuatan bercerita yang luar biasa, sehingga warna mampu mengekspresikan emosi, memperjelas motivasi, dan bahkan mampu mendikte semua makna dalam sebuah cerita, terutama dalam film animasi (Adi, A. E dan Tresna, S. B., 2022). Dengan demikian perancangan editing oleh penulis dapat menyampaikan pesan tentang kesejahteraan hewan luwak sebagai media edukasi untuk anak-anak sesuai dengan pesan yang ingin disampaikan berdasarkan mood serta suasana yang sesuai elemen sinematik sesuai kebutuhan.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, berikut adalah beberapa identifikasi masalah yang ditemukan:

1. Tingginya minat terhadap kopi luwak menyebabkan kurangnya kesadaran kesejahteraan hewan luwak dalam proses produksinya.
2. Dibutuhkannya media untuk mengedukasi tentang kesejahteraan hewan khususnya luwak yang biasa dimanfaatkan dalam pembuatan kopi luwak.
3. Animasi yang mengangkat isu kesejahteraan hewan luwak belum ada.
4. Dibutuhkannya proses editing yang tepat untuk memperkuat mood serta suasana sehingga pesan di dalam animasi dapat tersampaikan dengan baik.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, berikut adalah rumusan masalah yang didapatkan:

1. Bagaimana teknik *editing* yang tepat untuk memperkuat mood serta suasana sesuai dengan narasi animasi 2D yang akan dirancang?
2. Bagaimana perancangan *editing* yang tepat untuk memperkuat mood serta suasana sesuai dengan narasi animasi 2D yang akan dirancang?

1.4 Ruang Lingkup

Berdasarkan latar belakang dan permasalahan yang telah ditemukan, maka ruang lingkup penelitian adalah sebagai berikut.

1. Apa?

Penelitian ini membahas tentang perancangan *editing* animasi 2D tentang kesejahteraan hewan khususnya pemanfaatan luwak dalam proses pembuatan kopi luwak.

2. Siapa?

Target penelitian dan perancangan ini adalah masyarakat umum khususnya anak-anak berumur 6-12 tahun.

3. Kenapa?

Penelitian ini dilakukan untuk edukasi tentang kesejahteraan hewan khususnya pemanfaatan luwak dalam proses pembuatan kopi luwak kepada masyarakat umum khususnya anak-anak berumur 6-12 tahun.

4. Dimana?

Penelitian dilakukan di perkebunan kopi yang berlokasi di Gunung Puntang provinsi Jawa Barat terkait dengan latar tempat untuk animasi yang dirancang.

5. Kapan?

Pengumpulan data dilakukan pada Desember 2023 dan proses perancangan dilakukan pada Juni hingga Juli 2024.

6. Bagaimana?

Penulis melakukan perancangan editing berdasarkan storyboard yang sudah dirancang pada tahap praproduksi, kemudian menyesuaikan teknik editing yang tepat untuk memperkuat mood serta suasana yang sesuai dengan narasi yang ingin disampaikan yaitu tentang kesejahteraan hewan khususnya pemanfaatan luwak dalam proses pembuatan kopi luwak.

1.5 Tujuan Perancangan

Tujuan dari perancangan animasi tentang kesejahteraan hewan dengan objek kopi luwak adalah sebagai berikut.

1. Mengetahui dan memahami teknik editing yang tepat untuk diterapkan pada animasi 2D yang akan dirancang.

2. Menerapkan dan merancang proses editing yang tepat pada animasi 2D yang akan dirancang sesuai dengan narasi yang ingin disampaikan.

1.6 Manfaat Perancangan

1.6.1 Manfaat Teoritis

Dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi untuk perancangan bagi penulis dan perancangan sejenis kedepannya, serta menjadi sumber ilmu baru terkait fenomena kesejahteraan hewan luwak.

1.6.2 Manfaat Praktis

a. Bagi Perancang

1. Memahami kesejahteraan hewan khususnya pemanfaatan luwak dalam proses pembuatan kopi luwak.
2. Memberikan pengetahuan tentang teknik *editing* animasi 2D untuk menciptakan mood serta suasana yang sesuai dengan narasi dari animasi yang dirancang.

b. Bagi Universitas

Hasil penelitian dan perancangan ini diharapkan mampu menjadi referensi dan menambah ilmu pengetahuan bagi anggota akademika Universitas Telkom, khususnya tentang kesejahteraan hewan khususnya pemanfaatan luwak dalam proses pembuatan kopi luwak dan teknik *editing* animasi 2D untuk menciptakan mood serta suasana yang sesuai dengan narasi.

c. Bagi Masyarakat

Hasil penelitian dan perancangan ini diharapkan mampu memberikan ilmu pengetahuan kepada masyarakat tentang kesejahteraan hewan khususnya pemanfaatan luwak dalam proses pembuatan kopi luwak.

1.7 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan oleh penulis adalah metode penelitian kualitatif, penulis menggunakan metode ini agar dapat memahami fenomena yang diangkat secara mendalam. Penelitian kualitatif tidak menggunakan statistik, tetapi melalui pengumpulan data, analisis, kemudian diinterpretasikan (Anggito &

Setiawan, 2018:9). Dengan demikian penulis akan melakukan pengumpulan data terlebih dahulu menggunakan metode observasi dan studi pustaka, setelah data dikumpulkan penulis akan melakukan analisis dengan analisis visual.

1.7.1 Pengumpulan Data

a. Observasi

Menurut Ghony (2012), observasi adalah sebuah teknik pengumpulan data yang mengharuskan peneliti turun ke lapangan mengamati hal-hal yang berkaitan dengan ruang, tempat, pelaku, kegiatan, benda-benda, waktu, peristiwa, tujuan, dan perasaan. Observasi yang dilakukan penulis adalah observasi secara langsung di perkebunan kopi Gunung Puntang provinsi Jawa Barat, observasi ini bertujuan agar penulis dapat mengetahui bagaimana kondisi nyata pada perkebunan kopi yang nantinya digunakan sebagai latar tempat pada animasi 2D yang akan dirancang.

b. Kajian Pustaka

Kajian pustaka adalah suatu tahapan penelitian yang berupaya untuk melakukan pendalaman masalah atau kajian terhadap teori dan konsep yang berkaitan dengan topik yang akan diteliti (Jasiah, dkk, 2021). Penulis mengumpulkan literatur resmi dari buku, jurnal serta artikel yang berhubungan erat pada topik yang akan diteliti, pengumpulan data ini bertujuan untuk membantu dan menambah referensi bagi penulis dalam melakukan penelitian dan proses perancangan karya.

c. Studi Dokumen

Penulis mengumpulkan dokumen-dokumen yang berhubungan erat pada topik yang akan diteliti, dokumen ini dapat berasal dari dokumen pribadi penulis maupun dokumen dari internet. Menurut Sugiyono (2017) studi dokumen merupakan pelengkap dari penggunaan metode observasi dan wawancara dalam penelitian kualitatif, yang dapat berupa tulisan, gambar, atau karya-karya monumental seseorang.

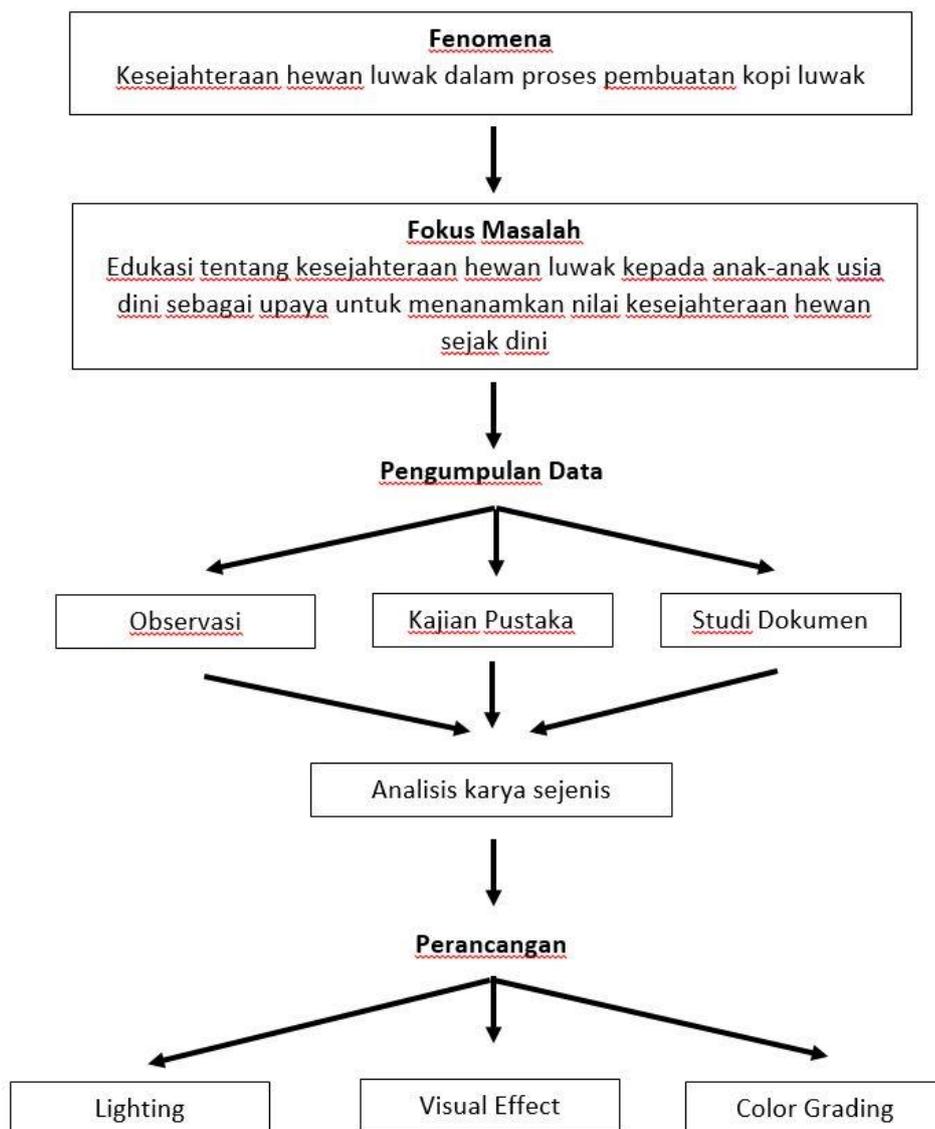
1.7.2 Analisis Data

a. Analisis Visual

Menurut Soewardikoen (2021), analisis visual adalah tahapan menguraikan dan menginterpretasi gambar. Penulis akan menganalisis hasil

data yang telah dikumpulkan dengan metode observasi dan kajian pustaka sebelumnya, kemudian dihubungkan dalam menganalisis visual dari karya sejenis yang juga telah dikumpulkan yang bertujuan menjadi referensi dalam proses perancangan. Soewardikoen juga berpendapat bahwa semakin sering seseorang melihat karya maka akan semakin mengenal karya visual tersebut. Dengan demikian penulis dapat menguraikan dan menginterpretasi visual dari hasil observasi dan karya sejenis yang telah dipilih yang hasilnya akan digunakan sebagai referensi pada proses perancangan karya..

1.8 Kerangka Penelitian



Gambar 1.1 Kerangka Penelitian

Sumber: Dokumen Pribadi

1.9 Pembabakan

Laporan ini disusun dalam 5 bab, yaitu sebagai berikut:

1. BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, ruang lingkup masalah, tujuan dan manfaat perancangan, metode penelitian, kerangka penelitian dan pembabakan penulisan yang sesuai dengan fenomena atau topik yang diangkat yaitu kesejahteraan hewan dengan objek kopi luwak.

2. BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang teori-teori yang digunakan sebagai landasan pemikiran terkait dengan penelitian serta perancangan.

3. BAB III DATA DAN ANALISIS

Bab ini berisi data-data yang sudah dikumpulkan sesuai dengan teknik pengumpulan data serta hasil analisis dari data-data yang sudah ada hingga menciptakan sebuah hasil analisis.

4. BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan tentang keterlibatan penulis dalam perancangan *editing* animasi, dari konsep yang digunakan kemudian proses pengerjaan hingga hasil akhir karya.

5. BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi tentang kesimpulan serta saran dari hasil penelitian serta perancangan yang sudah dilakukan pada bab-bab sebelumnya.