

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam pemanfaatan sumber daya hayati seperti hewan, manusia perlu memperhatikan aspek-aspek penting agar tidak merugikan hewan tersebut dan menjaga kesejahteraan hewan. Menurut UU No.41 tahun 2014 kesejahteraan hewan merupakan segala hal yang berhubungan dengan kondisi baik fisik maupun mental hewan dari segi perilaku alami hewan yang perlu diterapkan dan ditegakkan demi melindungi hewan dari perlakuan setiap orang yang tidak layak terhadap hewan yang dimanfaatkan manusia. Dalam penerapan dari UU tersebut, kita sebagai manusia harus memprioritaskan kondisi fisik dan mental dari perilaku alami hewan tersebut. Salah satu hewan yang cukup umum untuk dimanfaatkan oleh manusia adalah hewan luwak.

Hewan luwak di Indonesia umumnya dimanfaatkan untuk produksi kopi luwak, yaitu kopi yang bijinya telah melalui sistem pencernaan luwak, dan dipanen dari kotoran luwak itu sendiri (Lewis-Whelan et al., 2024). Pada awalnya, kopi dari kotoran luwak liar ini merupakan kopi yang dikonsumsi oleh para petani kopi di zaman penjajahan Belanda. Kopi luwak pertama kali populer pada tahun 2007, saat diperkenalkan dalam sebuah acara gelar wicara “The Oprah Winfrey Show” dan ketenaran kopi tersebut berlanjut setelah beberapa aktor Hollywood mengonsumsinya (Dharmawan, 2022). Hal tersebut membuat kopi luwak populer hingga menjadi kopi termahal di dunia. Karena harga jual yang tinggi dan sulitnya untuk mencari kotoran luwak liar, penangkaran luwak untuk produksi kopi luwak mulai menjamur. Di Indonesia sendiri penghasil kopi luwak terbesar ada dari pulau Sumatra hingga Bali, salah satunya ada di Bandung Selatan (Dharmawan, 2022). Selain itu produsen kopi luwak di Indonesia sangat beragam dan ekspansif, mulai dari produsen industri rumah tangga skala kecil dan perkebunan milik pemerintah serta perusahaan skala besar (Cahill, 2017). Namun karena ketidakseimbangan antara permintaan pasar dan stok kopi luwak, banyak produsen yang kurang

memperhatikan aspek-aspek kesejahteraan hewan dalam proses produksinya, sehingga merugikan hewan luwak secara mental maupun fisik. Berdasarkan video yang direkam oleh BBC di sebuah peternakan penghasil kopi luwak di Sumatera, Indonesia, luwak yang ditenak hanya ditempatkan di kandang kecil yang tidak ideal untuk ukuran tubuhnya dan juga tidak disesuaikan dengan habitat aslinya, sehingga luwak tersebut terlihat menunjukkan perilaku stress.

Pengenalan dan penerapan kesejahteraan hewan tidaklah terbatas pada produsen-produsen yang memanfaatkan hewan untuk kebutuhan produksi. Edukasi tentang kesejahteraan hewan seharusnya sudah dikenalkan sejak usia anak-anak sebagai upaya untuk menimbulkan rasa empati dan tanggung jawab. Menurut Suhartini dan Laela (2018), pengenalan hewan untuk anak usia dini memiliki peran yang sangat penting dalam mengembangkan seluruh potensi anak, salah satunya adalah potensi kecerdasan natural. Edukasi terkait kesejahteraan hewan akan mengajari anak-anak mengenai sikap yang baik dan sopan santun terhadap hewan, dan tentunya terhadap manusia dan lingkungan. Anak yang sudah dikenalkan dengan hewan sejak kecil akan memiliki potensi untuk lebih memikirkan tentang hewan dan kesejahteraannya (Lakestani et al., 2015). Sehingga untuk menghasilkan generasi yang lebih teredukasi terkait kesejahteraan hewan, maka pengenalan terkait hal tersebut harus dikenalkan sejak usia anak-anak.

Kesejahteraan hewan merupakan aspek penting yang harus diperhatikan dalam proses pemanfaatan sumber daya hewani. Pengenalan kesejahteraan hewan khususnya untuk anak-anak dapat dibantu dengan berbagai media, salah satunya adalah animasi 2D. Animasi merupakan teknik pembuatan sebuah karya audio visual untuk menghasilkan sebuah urutan gambar yang membentuk satu adegan (Wahyuni et al., 2021). Kelebihan animasi 2D yaitu dapat menyampaikan dan menjelaskan informasi yang rumit menjadi wujud yang lebih sederhana dalam bentuk media visual dan audio (Herliyani, 2014). Selain sebagai media hiburan, animasi juga dapat dijadikan sebagai media untuk menyampaikan ilmu pengetahuan (Lawe et al., 2020). Sejauh ini media animasi 2D yang mengangkat objek luwak hanyalah membahas proses pembuatan kopi luwak dan sejarahnya.

Belum adanya animasi yang mengangkat kesejahteraan hewan luwak membuat penulis tertarik untuk merancang animasi 2D sebagai media yang mengkomunikasikan kesejahteraan hewan kepada khalayak, khususnya untuk anak-anak yang baru dikenalkan ke hewan oleh orang tua atau orang-orang di sekitarnya.

Dalam pembuatan animasi, diperlukan perancangan storyboard di tahap pra-produksi. Storyboard adalah serangkaian ilustrasi yang digunakan untuk memvisualisasikan adegan-adegan di dalam naskah (Cristiano, 2011). Storyboard berfungsi sebagai acuan untuk visualisasi cerita, ilustrasi background hingga gerakan animasi sebelum masuk ke tahap produksi. Dengan begitu, peran storyboard artist dalam merancang storyboard diperlukan untuk mendukung proses pembuatan animasi 2D sebagai media edukasi moral tentang kesejahteraan hewan luwak untuk anak-anak.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang terlampir di atas, maka masalah yang dapat diidentifikasi adalah:

- a. Harga Jual yang tinggi dan permintaan pasar yang tidak seimbang dengan stok kopi luwak membuat kesejahteraan hewan luwak kurang diperhatikan oleh produsen kopi luwak
- b. Perlunya edukasi tentang kesejahteraan hewan sejak usia anak-anak sebagai upaya untuk menghasilkan generasi yang lebih memperhatikan kesejahteraan hewan.
- c. Dibutuhkannya perancangan storyboard dalam proses pembuatan animasi sebagai edukasi moral tentang kesejahteraan hewan luwak.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka rumusan masalahnya adalah:

- a. Bagaimana cara untuk merancang storyboard dengan komposisi visual yang sesuai dengan pesan, tema dan suasana yang ingin disampaikan ke audiens?

- b. Apa saja aktivitas luwak liar, luwak yang dikandangkan, petani kopi di perkebunan kopi dan kondisi perkebunan kopi sesuai dengan kebutuhan narasi?

1.4 Ruang Lingkup

1.4.1 Apa

Penelitian ini membahas aktivitas luwak di penangkaran, aktivitas luwak liar, aktivitas petani kopi di perkebunan, serta perkebunan kopi. Hal ini dilakukan untuk memperhatikan hal-hal yang dapat digunakan dalam perancangan storyboard untuk animasi 2D.

1.4.2 Siapa

Karya animasi 2D yang dirancang akan ditujukan untuk anak-anak berumur 6-12 tahun, sebagai media edukasi kesejahteraan hewan untuk anak-anak.

1.4.3 Mengapa

Animasi 2D ini dirancang untuk anak-anak berumur 6-12 tahun, sebagai media edukasi tentang kesejahteraan hewan, juga sebagai upaya untuk menghasilkan generasi yang lebih peka terhadap kesejahteraan hewan.

1.4.4 Kapan

Penelitian dan pengumpulan data literatur telah dilakukan sejak 25 Oktober 2023 sampai dengan 13 Juli 2024 di Bandung. Kemudian pengumpulan data secara langsung dilakukan pada tanggal tanggal 2—11 Desember 2023 di Bandung Selatan. Perancangan storyboard telah dimulai sejak 1 Januari 2024.

1.4.5 Dimana

Penelitian dan pengumpulan data dilakukan di Bandung Selatan.

1.4.6 Bagaimana

Dengan merancang storyboard yang bertujuan untuk memvisualisasikan naskah animasi 2D ini.

1.5 Tujuan dan Manfaat Perancangan

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah penelitian, maka tujuan perancangan ini adalah:

- a. Memahami aktivitas luwak liar di alam dan di kandang serta aktivitas harian petani kopi di Perkebunan yang sesuai dengan kebutuhan narasi.
- b. Merancang storyboard yang memvisualisasikan narasi sesuai dengan naskah, agar audiens dapat menangkap pesan mengenai pentingnya kesejahteraan hewan.

Manfaat perancangan storyboard untuk animasi 2D tentang kesejahteraan hewan adalah:

- a. Manfaat bagi Universitas, perancangan diharapkan dapat menjadi referensi untuk mahasiswa Universitas Telkom, terutama untuk program studi Desain Komunikasi Visual.
- b. Manfaat bagi industri, perancangan ini diharapkan dapat menjadi referensi untuk pengembangan karya-karya mengenai kesejahteraan hewan lainnya di kemudian hari.
- c. Manfaat bagi penulis, perancangan ini tentunya mengasah kemampuan *visual storytelling* penulis dan juga lebih memahami prinsip-prinsip kesejahteraan hewan khususnya hewan luwak.
- d. Manfaat bagi audiens, perancangan ini diharapkan dapat mengedukasi anak-anak berumur 6-12 tahun tentang kesejahteraan hewan, sehingga anak-anak dapat bersikap lebih baik terhadap hewan dan lebih memikirkan kesejahteraan hewan di kemudian hari.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang akan digunakan adalah metode kualitatif, yaitu Metode penelitian yang lebih menekankan pada aspek pemahaman secara mendalam kepada suatu masalah (Mashrukin, 2014). Dalam penelitian ini, metode kualitatif digunakan untuk memahami masalah terkait penerapan kesejahteraan

hewan luwak tangkar, suasana dan kontur kebun kopi, aktivitas petani kopi, dan aktivitas luwak liar.

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Metode-metode yang digunakan dalam pengumpulan data penelitian ini adalah observasi secara langsung, wawancara tidak terstruktur, studi pustaka, dan studi dokumen. Observasi terstruktur adalah metode pencarian data yang dilakukan dengan menyatakan terstruktur kepada subjek penelitian sebagai sumber data, bahwa ia sedang melakukan penelitian sehingga mereka yang diteliti mengetahui sejak awal sampai akhir tentang aktivitas peneliti (Sugiyono, 2017). Metode selanjutnya adalah wawancara tidak terstruktur, yaitu metode pengumpulan data yang dilakukan tanpa menggunakan daftar pertanyaan tertulis karena semua pertanyaan disimpan di dalam otak pewawancara, dan urutan pertanyaan dikeluarkan dengan sangat memperhitungkan suasana pembicaraan (Soewardikoen, 2019). Kemudian data didapat dari studi pustaka, yaitu metode pengumpulan data yang dilakukan dengan membuat uraian tentang penelitian-penelitian terdahulu, tentang permasalahan yang sama atau serupa (Fitrah dan Luthfiyah, 2018). Terakhir, data didapat dari studi dokumen, yaitu metode pengumpulan data yang dilakukan dengan menganalisis dokumen yang dapat berupa gambar atau tulisan.

a. Observasi Langsung

Data akan diambil dengan cara observasi, yaitu mengamati secara langsung kondisi dan aktivitas luwak tangkar, kondisi dan suasana Perkebunan kopi, juga aktivitas petani kopi.

b. Wawancara

akan dilakukan wawancara dengan pengurus penangkaran luwak untuk mengetahui kondisi luwak dan perilakunya di dalam kandang, disusul dengan wawancara dengan petani kopi untuk mengetahui kondisi Perkebunan kopi dan aktivitas para petani.

c. Studi Pustaka

Selanjutnya akan dilakukan studi pustaka, yaitu mempelajari penelitian-penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya terkait kopi luwak tangkar dan liar, untuk mendapatkan teori serta data pendukung terkait masalah yang diangkat.

d. Studi Dokumen

Studi dokumen juga akan dilakukan untuk memperoleh data-data dari arsip, karya, gambar, dokumen, dan film untuk dikaji secara mendalam sehingga dapat digunakan sebagai data pendukung.

1.6.2 Teknik Analisis Data

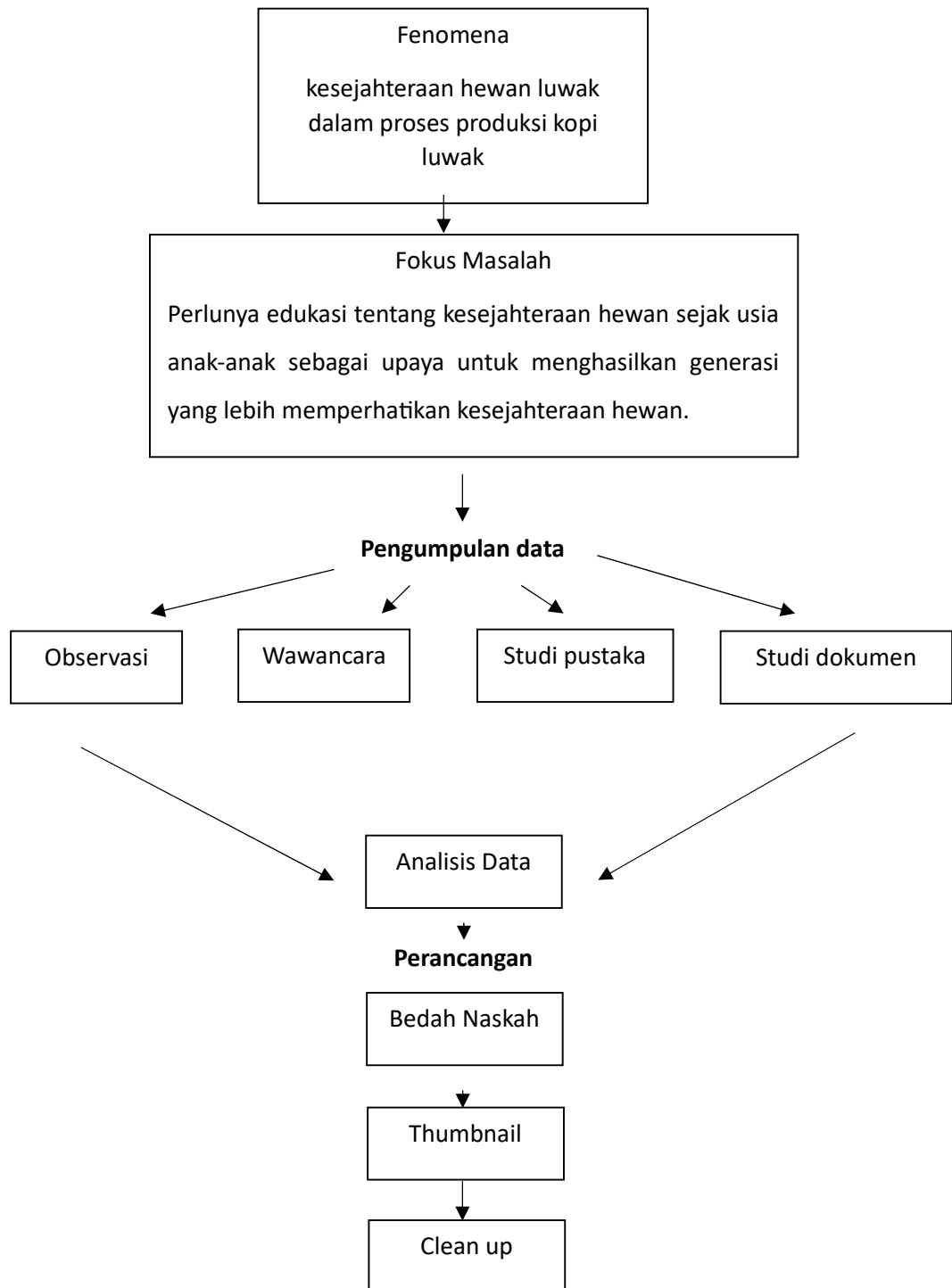
Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif. Menurut Sugiyono (2019) analisis deskriptif yaitu menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat Kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi.

a. Analisis Deskriptif

Pada penelitian ini, data yang telah diperoleh akan dianalisis secara deskriptif, yaitu mendeskripsikan data apa adanya tanpa membuat Kesimpulan yang bersifat subjektif.

1.7 Kerangka Perancangan

Bagan 1.8: Kerangka Perancangan
(Sumber: Pribadi, 2024)



1.8 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang penelitian terkait kesejahteraan hewan luwak dan pentingnya edukasi terkait kesejahteraan hewan sejak anak-anak, identifikasi masalah, rumusan masalah, lingkup penelitian, tujuan dan manfaat perancangan, metode penelitian dan sistematika penulisan

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi teori-teori yang akan digunakan untuk memecahkan masalah yang telah tertulis di rumusan masalah dan sebagai landasan dalam perancangan storyboard

BAB III DATA DAN ANALISIS

Bab ini berisi data dan analisisnya yang akan digunakan untuk perancangan film animasi ini.

BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Bab ini berisi penjelasan konsep, proses, dan hasil perancangan storyboard animasi secara detil.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran dari penelitian dan perancangan yang telah dilakukan