

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

Gunung merupakan suatu obyek wisata yang digemari oleh penduduk Indonesia khususnya penduduk kota-kota besar seperti Kota DKI Jakarta dan Bandung yang kekurangan udara segar serta ruang terbuka hijau sebagai tempat rekreasi. Data Badan Pengendalian Lingkungan Hidup 2015, Kota Bandung hanya memiliki 2.032 hektare atau tersisa 12,15 persen saja. Sedangkan idealnya untuk kota yang memiliki luas 16.729,65 hektare adalah sekitar 6000 hektare atau 30 persen total luas kota (rth.bandung.go.id, 2023).

Salah satu gunung terdekat dengan dua kota tersebut yaitu Gunung Gede Pangrango yang menjadi salah satu obyek wisata utama karena hanya berjarak 94 kilometer dari Jakarta sedangkan dari Bandung berjarak 84 kilometer. Tercatat mencapai 600 orang perhari yang melakukan pendakian (tempo.co, 2018) dengan tingginya intensitas pengunjung tersebut menyulitkan petugas untuk terus mengingatkan pengunjung agar tidak melanggar etika dan peraturan yang dapat membahayakan lingkungan serta pengunjung itu sendiri.

Dari banyaknya pengunjung tersebut juga terdapat sebanyak 2,5 ton sampah diangkut dari jalur pendakian Gunung Gede Pangrango. Jumlah tersebut merupakan hasil dari Operasi Bersih (Opsih) selama satu pekan atau sejak tanggal 23 hingga 29 Oktober 2023 yang dilakukan sejumlah relawan serta petugas gabungan. Kepala Balai Besar TNGGP Sapto Aji, mengaku sangat menyangkan dengan masih banyaknya pendaki yang membuang sampah sembarangan di Gunung Gede (30/10/2023).

Selama periode lima tahun terakhir ini juga (2017 - 2021), TNGGP mencatat bahwa kecelakaan paling umum adalah keseleo, diikuti oleh *hipotermia*, kesurupan, pingsan atau lemas, serta berbagai kejadian lainnya seperti asma (sesak nafas/sakit dada), ledakan tabung gas, kram perut saat haid, tersesat, dan tersengat tawon. Dapat disimpulkan sebagian besar

kecelakaan tersebut diakibatkan oleh kurangnya kesiapan serta kesadaran dari individu itu sendiri.

Dengan maraknya kasus tersebut petugas diharap dapat mengingatkan para pengunjung untuk terus berhati hati dan mempersiapkan segala keperluannya dengan baik agar tidak terjadi hal yang tak diinginkan. Maka dari itu diperlukan sebuah fasilitas informasi yang memadai tentang aturan keselamatan bagi pengunjung saat sebelum mendaki.

melalui fasilitas televisi yang terdapat pada pos simaksi petugas dapat menyampaikan pesan yang bisa terus diberikan secara berulang dengan konten yang padat dan berisi tentu juga menarik. Dalam hal ini media animasi dapat menjadi pilihan yang efisien serta mudah dalam penyampaian suatu informasi untuk para calon pendaki.

Animasi sangat efektif sebagai sarana edukasi dan informasi (Mahayati, et al, 2023) karena animasi memungkinkan penggambaran visual dari konsep konsep abstrak dan lebih imajinatif yang mana sulit dicapai oleh media *cinematografi* yang lebih condong realistik serta Animasi 2D mempunyai kelebihan dalam seni gambarnya dan kemampuannya untuk menjadi jembatan dalam menyampaikan ide-ide baik fiksi maupun realita ke dalam bentuk karya (Aziz, 2019).

Dalam animasi terdapat komponen komponen penting agar terbentuk menjadi sebuah animasi yang utuh salah satu komponen tersebut yaitu desain karakter. Desain karakter dalam animasi memiliki manfaat dan fungsi penting, termasuk identifikasi, ekspresi emosi, konsistensi visual, dan menggambarkan karakter, yang kesemuanya berkontribusi pada kesuksesan dan daya tarik visual dari karya animasi.

Karena itu seorang karakter *artist* dituntut harus bisa memasukan emosi pada sebuah karakter agar lebih hidup dan menarik. Bukan hanya itu, Karakter artist perlu menciptakan karakter yang informatif dan mudah diingat. Dalam konteks ini karakter juga diharuskan dapat menggambarkan bagaimana pakaian serta alat pendaki profesional agar lebih aman dalam proses pendakian.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan fenomena tersebut, identifikasi masalah yang didapat sebagai berikut :

1. Kurangnya panduan keselamatan serta himbauan himbauan dalam proses pendakian gunung gede.
2. Kurangnya informasi mengenai gambaran kelengkapan seorang pendaki profesional.

## **1.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah, maka adapun rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagaimana membuat animasi yang dapat memberikan informasi tentang aturan keselamatan dalam proses pendakian gunung gede ?.
2. Bagaimana pakaian karakter yang aman dalam pendakian ?.

## **1.4 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan dari latar belakang penelitian beberapa tujuan yang ingin dicapai oleh penulis antara lain :

1. Membuat animasi yang dapat memberikan informasi mengenai proses serta aturan dalam pendakian.
2. Membuat karakter yang mencerminkan kelengkapan alat serta pakaian pendaki yang sesuai dengan SOP pendakian.

## **1.5 Ruang Lingkup**

Berdasarkan latar belakang, penelitian ini akan terfokus kepada beberapa aspek sebagai batasan, sebagai berikut :

1. Apa : Informasi untuk para pendaki tentang aturan keselamatan dalam proses pendakian gunung Gede Pangrango.

2. Siapa : Target audies dari penelitian ini adalah calon pendaki Taman Nasional Gunung gede Pangrango remaja dan dewasa berusia 18 tahun hingga 30 tahun
3. Kapan : Penelitian dilaksanakan dari Oktober 2023 sampai dengan Maret 2024
4. Kenapa : Karena terdapat banyaknya kasus kecelakaan dalam proses pendakian yang di sebabkan oleh kelalaian pendaki sendiri
5. Dimana : Penelitian ini dilakukan di Taman Nasional Gunung gede Pangrango, Jawa barat
6. Bagaimana : Dengan membuat media informasi berbasis animasi

## **1.6 Manfaat**

Adapun manfaat dari penulisan ini sebagai berikut :

### **1.6.1. Manfaat Teoritis**

Perancangan karakter sebagai bagian dari perancangan animasi 2D merupakan sebuah proses dan ilmu pengetahuan yang perlu dipelajari secara mendalam, sehingga ilmu pengetahuan tentang perancangan karakter perlu dikembangkan dan ditulis kedalam sebuah penelitian agar metode perancangan karakter dalam animasi 2D dapat selalu berkembang.

### **1.6.2. Manfaat Praktis**

#### **A. Manfaat Untuk Balai Besar Taman Nasional Gunung Gede Pangrango:**

1. Terdapat media animasi informatif tentang peraturan TNGGP yang dapat diakses melalui smartphone sebagai video informatif.
2. Membuka peluang penyampaian informasi yang lebih luas mengenai peraturan dan kegiatan pendakian melalui animasi.
3. Informasi tentang peraturan pendaki TNGGP dapat berguna untuk mengurangi dampak buruk pada pendaki dan lingkungan TNGGP

Manfaat perancangan animasi ini diharapkan dapat bermanfaat untuk karya animasi di Indonesia kedepannya sebagai rujukan penulis lain atau pun perancang animasi.

#### **B. Manfaat untuk *character artist* Indonesia Kedepannya:**

1. Sebagai referensi animasi yang memiliki unsur informatif tentang peraturan saat mendaki gunung, serta karakter animasi yang menggambarkan karakter pendakian gunung.
  2. Sebagai referensi teknis pembuatan animasi 2D
- C. Manfaat untuk Penulis Kedepannya :
1. Laporan dapat digunakan sebagai referensi panduan perancangan animasi yang sejenis.
  2. Laporan mengandung buku terkait fenomena dan teknis pembuatan animasi yang dapat digunakan Kembali sebagai referensi buku.

## **1.7 Metode Perancangan**

Metode Perancangan yang digunakan oleh perancang yaitu metode mixed methods, hal itu dilakukan karena perancangan animasi membutuhkan data kualitatif berupa data observasi partisipatif, studi dokumen, wawancara tidak terstruktur dan data kuantitatif berupa kuesioner. Metode perancangan diperlukan untuk kelengkapan data dan kebutuhan ide pembuatan karya.

### **1.7.1 Metode Pengumpulan Data**

#### **A. Observasi Partisipan**

Melakukan observasi secara langsung atau observasi partisipan di Taman Nasional Gunung Gede Pangrango dan tidak langsung melalui video diinternet terhadap karya serupa sebagai referensi pergerakan untuk animasi. Observasi secara langsung dengan cara datang langsung ke Taman Nasional Gunung Gede Pangrango dan merekam kegiatan Pendakian gunung menggunakan kamera smartphone. Observasi secara langsung bertujuan untuk mengetahui secara langsung kegiatan pendaki gunung. Tujuan kedua yaitu mengetahui secara langsung rasanya menjadi pendaki di TNGGP untuk mengetahui medan pendakian.

#### **B. Kuesioner**

Kuesioner dilakukan untuk mengetahui seberapa banyak para pendaki TNGGP mengetahui tentang peraturan TNGGP, serta

mengetahui preferensi style pada animasi panduan do and don't yang akan dibuat untuk pendaki TNGGP.

### **C. Studi Dokumen**

Mengumpulkan data yang relevan dalam pendakian gunung gede melalui dokumen dokumen terkait sebagai landasan teori untuk membuat karakter yang relevan untuk kondisi pendakian gunung gede.

### **D. Wawancara**

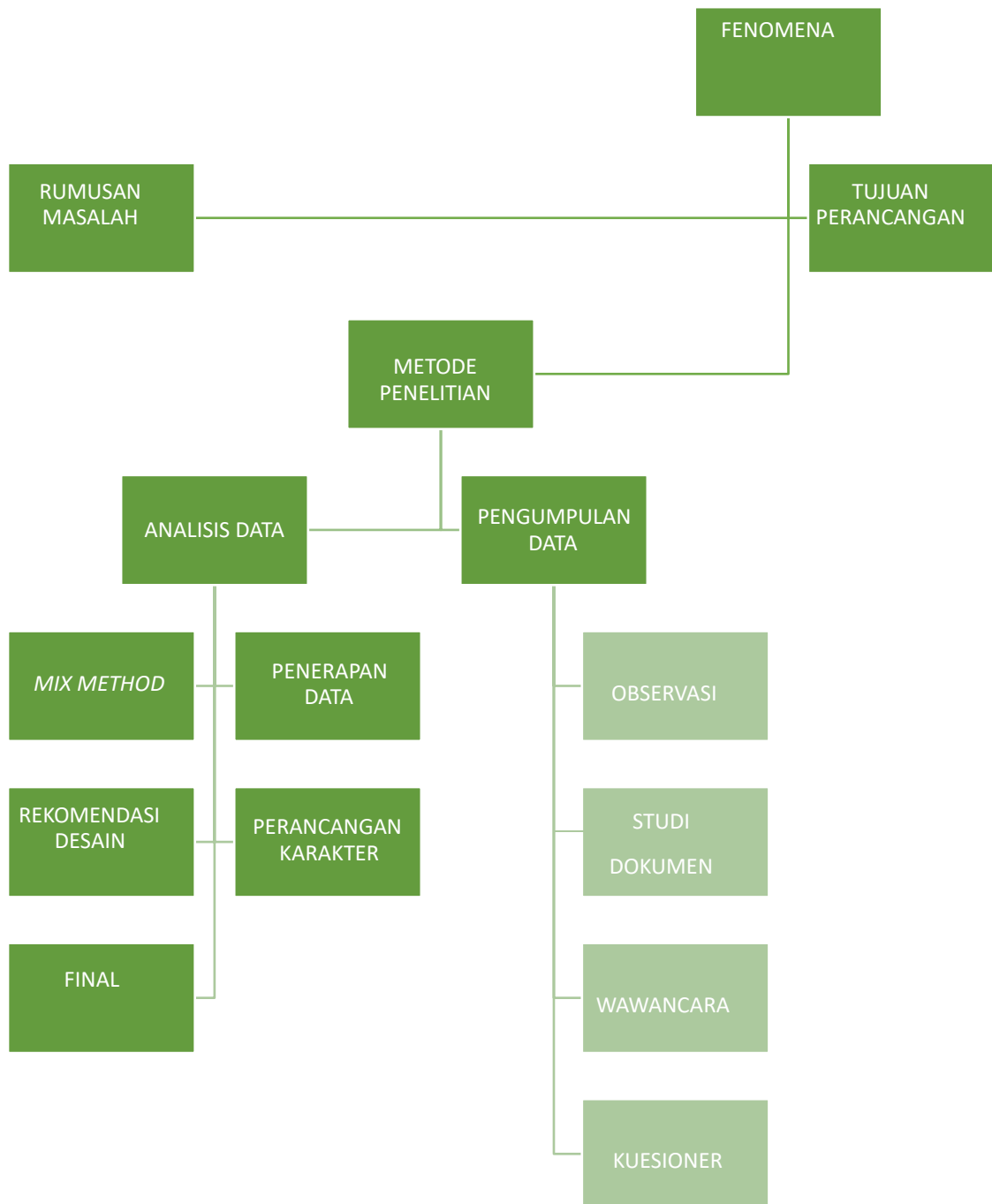
Melakukan wawancara terhadap para petugas beserta para pendaki untuk mendapatkan data mengenai bentuk, jenis serta *style* desain karakter yang cenderung lebih diminati masyarakat.

## **1.7.2 Metode Analisis Data**

Metode analisis yang digunakan adalah dengan metode analisis visual serta metode analisis dari Miles dan Huberman (1984) dengan cara data kualitatif yang telah dikumpulkan melalui observasi, Studi dokumen, kuesioner, dan wawancara akan mengalami proses analisis. Proses analisis dengan metode data mencakup pengorganisasian, pencatatan, dan penjelasan data yang diperoleh dari tempat observasi.

data yang telah dihimpun akan dianalisis berdasarkan pemahaman peneliti untuk menghasilkan data deskriptif yang menggambarkan apa yang diamati.

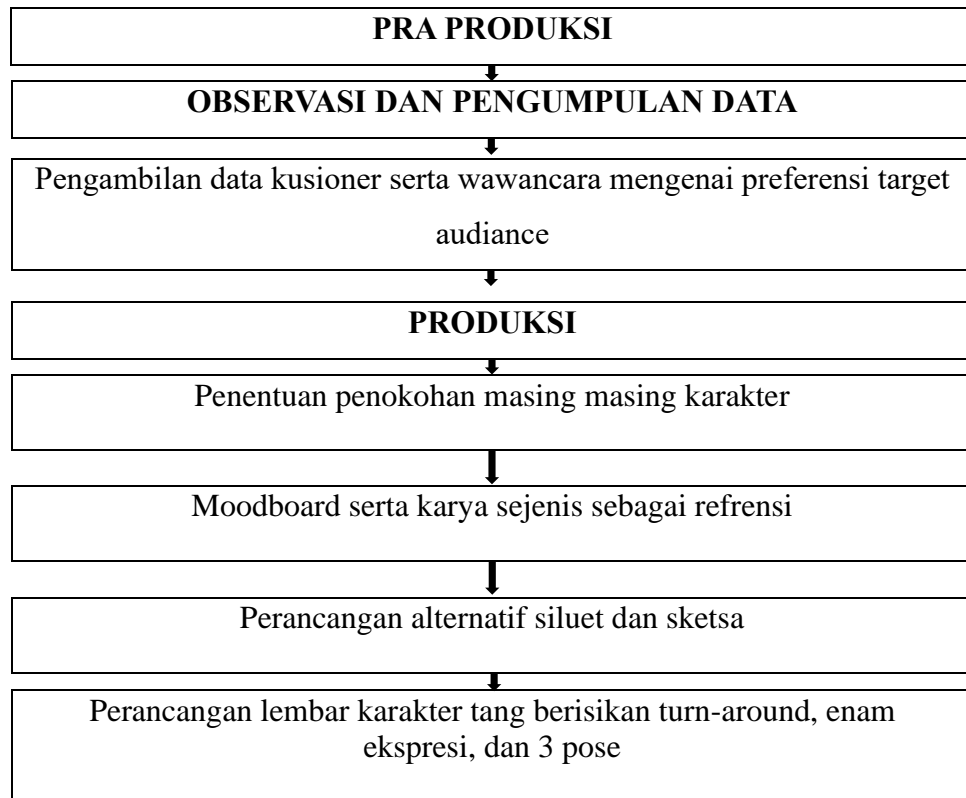
## 1.8 Sistematika Penulisan



Gambar 1. 1 Sistematika Penulisan

Sumber : Dokumen Pribadi

## 1.9 Kerangka Perancangan



Gambar 1. 2 Kerangka Perancangan

Sumber : Dokumen Pribadi

## 1.10 Sistematika Penulisan

Laporan ini tersusun atas 5 bab, yaitu :

### 1. BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini menjelaskan tentang latar belakang dari penelitian yang di ambil yaitu Perancangan Desain Karakter terkait dengan pendaki bagi pada Gunung Gede Pangrango, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, cara pengumpulan data & analisis, kerangka penelitian dan pembabakan.

### 2. BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini menjelaskan tentang teori para ahli, yang berkaitan dengan penelitian dan relevan sebagai pijakan laporan penelitian.

### 3. BAB III ANALISA DATA DAN MASALAH



Bab ini menjelaskan hasil pengumpulan data yang dilakukan berupa data observasi, studi dokumen, wawancara dan kuesioner terkait perancangan. Analisis data menggunakan metode matriks perbandingan objek visual.

#### 4. BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Menjelaskan konsep perancangan yang terdiri dari konsep pesan (ide besar), konsep kreatif (pendekatan), konsep media (media-media yang digunakan), konsep visual, hingga hasil perancangan mulai dari sketsa awal sampai penerapannya pada media.

#### 5. BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dari keseluruhan bahasan yang di paparkan di dalam laporan ini, juga menjabarkan mengenai saran-saran terhadap pihak yang bersinggungan atau terkait langsung dengan permasalahan yang digunakan atau diusung.