

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kucing dengan nama latin *Felis* sudah menjadi sahabat manusia semenjak ribuan tahun lalu, salah satu hewan yang berhasil didomestikkan selain hewan ternak, menurut Dicky Wibowo (2009) kucing mulai bersahabat dengan manusia berawal dari peran kucing sebagai pemangsa hewan pengerat untuk menjaga hasil tani dan kebun manusia. Namun dengan berkembangnya jaman, ditemukannya solusi lain untuk mengusir hama, kucing menjadi tersingkirkan dari peran sebelumnya hingga sekarang menjadi hewan jinak yang dapat dipelihara manusia sebagai peliharaan rumahan. Namun mudahnya para kucing beradaptasi di lingkungan manusia dan perkembangbiakan yang cepat menjadikan banyaknya kucing liar tanpa tuan yang hidup di jalanan, over populasi ini bisa menimbulkan kerugian untuk masyarakat seperti lingkungan kotor dan keresahan ketika kucing mencuri makanan.

Ketertarikan masyarakat terhadap kucing ras yang diperjual-belikan membuat kucing domestik yang terkesan kotor memiliki sedikit peminat yang ingin merawatnya, ada pun yang merawatnya dengan tidak bertanggungjawab hingga dibuang dan berakhir di jalanan. Masih banyak masyarakat yang menyepelekan keberadaan kucing liar, menganggap hewan tersebut sebagai pengganggu, sehingga banyak di antaranya yang menyikapi hewan liar dengan kasar dan tidak peduli. Setelah melakukan pengamatan pada lingkungan sekitar penyusun, ternyata masih banyak masyarakat yang memperlakukan kucing liar dengan tidak baik mulai dari anak-anak hingga dewasa ketika populasi kucing liar di lingkungan cukup banyak.

Selain itu pada animasi Indonesia ketika berbicara bertemakan hewan pasti langsung tertuju pada hewan yang terancam punah, atau ketika membahas antropomorfik lebih akrab untuk tontonan anak kecil yang belum sekolah, masih sedikitnya animasi Indonesia yang menargetkan remaja dengan konsep antropomorfik mendorong penyusun untuk mengangkat sebagai Tugas Akhir dengan memfokuskan objek kucing liar.

Berdasarkan fenomena tersebut penyusun akan membuat sebuah *character concept art* berdasarkan cerita fantasi mengenai antropomorfisme dari kucing liar dan manusia. Hasil dari konsep ini akan disusun menjadi sebuah *artbook character concept art* yang menampilkan ilustrasi karakter mempresentasikan ide pada sebuah animasi. Diharapkan dengan dibuatnya konsep ini meningkatnya kepedulian masyarakat terutama remaja kepada kucing liar di jalanan.

1.2 Permasalahan

1.2.1 Identifikasi Masalah

1. Masih rendahnya kesadaran dan kepedulian masyarakat terutama di kalangan remaja terhadap hewan jalanan membuat hewan jalanan seperti kucing liar memiliki kondisi yang mengkhawatirkan.
2. Kebanyakan konsep animasi yang bertemakan kepedulian hewan hanya sebatas hewan langka yang terancam punah, sedangkan hewan yang dekat dengan kehidupan manusia masih sebatas hewan peliharaan yang diperjual-belikan.

1.2.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi di atas, dapat diambil rumusan masalah yaitu:

1. Bagaimana mengingatkan kembali pada masyarakat untuk peduli terhadap kucing jalanan lewat *concept art character*?
2. Bagaimana merancang sebuah *concept art character* yang menarik dan dapat dinikmati remaja dari segi cerita dan tampilan karakter yang memiliki tema kepedulian terhadap kucing jalanan?

1.3 Ruang Lingkup

Berikut merupakan ruang lingkup masalah dalam perancangan *character concept art* ini:

1. Apa

Perancangan *character concept art* dengan mengangkat tema kepedulian terhadap kucing jalanan untuk mengingatkan pada masyarakat mengenai pentingnya hidup harmonis antara manusia dan hewan.

2. Siapa

Audience yang diincar untuk dapat menikmati rancangan *character concept art* ini adalah remaja, dengan rentang umur 15 – 18 tahun.

3. Di mana

Perancangan ini berfokus pada wilayah Bandung.

4. Mengapa

Dibuatnya rancangan ini karena melihat kesadaran manusia terhadap kucing jalanan masih tidak merata, masih sering ditemui kasus-kasus kekerasan hewan liar namun juga di sisi lain perhatian terhadap hewan liar masih kurang sehingga lebih terlihat dampak buruknya ketimbang dampak baiknya. Padahal seharusnya manusia dan hewan dapat hidup berdampingan dengan harmonis.

5. Kapan

Perancangan ini dilakukan mulai September 2021 hingga perkiraan berakhir pada Juni 2022.

6. Bagaimana

Perancangan *character concept art* ini dibuat sesuai langkah-langkah pembuatan desain karakter dengan *output* berupa *artbook*.

1.4 Tujuan Perancangan

Tujuan perancangan yang di targetkan pada perancangan ini adalah sebagai berikut:

1. Mengingatkan kembali pada masyarakat untuk peduli terhadap kucing jalanan lewat *concept art character*.
2. Membuat *character concept art* menarik dan dapat dinikmati remaja dari segi cerita dan tampilan karakter yang memiliki tema kepedulian terhadap kucing jalanan.

1.5 Metode Pengumpulan dan Analisis Data

Metode kualitatif adalah salah satu metode yang digunakan pada sebuah penelitian. Metode ini menekankan pada pengamatan fenomena yang terjadi

tertuju pada elemen objek, manusia, dan interaksinya untuk memahami fenomena tersebut (Soewardikoen, 2019). Metode ini biasanya bersifat subjektif dan induktif, dengan mengembangkan teori yang sudah ada, kemudian biasanya menggunakan cara observasi untuk mengumpulkan data. Dalam metode kualitatif, Teknik yang dilakukan adalah menggunakan studi pustaka untuk memperoleh landasan teori yang berhubungan dengan objek, lalu ada observasi dan wawancara yang dilakukan untuk memperoleh data yang akan dianalisis untuk menjawab permasalahan (Sumarlin, 2021).

Metode kualitatif bertujuan untuk memahami sebuah fenomena objek secara mendalam. Berikut berupa metode kualitatif yang dilakukan:

1. Observasi

Dalam metode ini dilakukan pengamatan secara langsung dan tidak langsung terhadap objek yang berada pada lingkungannya. Observasi dilakukan secara langsung di lingkungan kompleks perumahan yang terdapat banyak kucing liar. Ada pula observasi secara tidak langsung dengan membaca artikel berita mengenai kucing liar di wilayah Bandung seperti mengenai penyakit yang diderita kucing liar, keresahan warga terhadap kucing liar yang terus menerus berkembang biak, adanya program sterilisasi hewan liar, dan kekerasan terhadap hewan liar.

2. Studi Pustaka

Studi Pustaka adalah salah satu metode kualitatif yang melakukan pembelajaran terhadap objek melalui sumber-sumber tertulis yang resmi seperti buku cetak dan jurnal. Buku dan jurnal yang akan digunakan adalah yang membahas mengenai perilaku kucing, jenis-jenis kucing, kesehatan dan penyakit yang mengancam binatang, binatang liar dan lingkungannya, dan lain sebagainya. Sumber buku diperoleh dengan mencarinya di perpustakaan, perpustakaan *online*, jurnal *online*, serta artikel-artikel pada web resmi.

3. Wawancara

Metode ini melakukan wawancara terhadap sumber yang berkaitan dengan objek tersebut untuk memperoleh data secara langsung. Pada Langkah ini sumber yang akan diwawancara adalah beberapa orang yang tinggal pada wilayah dengan banyak kucing liar dan dokter hewan.

1.6 Kerangka Perancangan



Gambar 1. 1 Kerangka Perancangan

1.7 Pembabakan

a. BAB I PENDAHULUAN

Pada bagian ini membahas latar belakang kenapa dibuatnya perancangan yang dilakukan, mencakup latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan perancangan, metode pengumpulan dan analisis data, kerangka penelitian, pembabakan.

b. BAB II DASAR PEMIKIRAN

Pembahasan pada bab ini adalah mengenai teori yang telah dikumpulkan dan disusun dengan baik untuk menjelaskan mengenai medium yang dibuat dan *jobdesk* yang dilakukan.

c. BAB III DATA DAN HASIL ANALISIS

Bab berikut ini mengumpulkan data yang diperlukan dari rancangan yang akan dibuat melalui beberapa cara seperti studi pustaka, wawancara, dan observasi, lalu menjelaskan hasil penelitian dari data-data yang diperoleh.

d. BAB IV PERANCANGAN

Setelah mengumpulkan data di bab sebelumnya, pada bab ini adalah bab eksekusi karya yang telah dirancang, dimulai dari merancang cerita, perancangan desain karakter mulai dari sketsa, *turn around*, ekspresi, *gesture*, dan lain-lain hingga hasil akhir dalam bentuk *artbook*.

e. BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini menyimpulkan jawaban permasalahan yang diangkat dan memberi saran ide terhadap permasalahan.