

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Menurut Price (2017), hewan yang mendominasi muka bumi adalah serangga, jumlahnya kurang lebih 950.000 spesies dari 1,82 juta spesies tumbuhan dan hewan yang sudah teridentifikasi. Keberadaan serangga tersebar diseluruh ekosistem, dan termasuk kelompok yang paling besar sehingga keberadaannya sangat berpengaruh bagi ekosistem dan kehidupan manusia. Serangga termasuk salah satu hewan yang dikenal sebagai hama tanaman (Ulimah, 2021), akan tetapi tidak semua keberadaan serangga bertindak sebagai hama, sebagian serangga justru memiliki peran positif sebagai musuh alami seperti, predator dan parasitoid (Christian & Gotisberger, 2000). Peran positif serangga dapat berkontribusi dalam upaya pengendalian hama (Pradhana dkk, 2014).

Serangga *aerial* berkontribusi pada keanekaragaman hayati dan memainkan peran penting dalam jaring makanan. Serangga aerial juga menyediakan jasa ekosistem seperti penyerbukan tanaman. Sekitar 65% jenis tanaman yang dikonsumsi oleh manusia bergantung pada jenis serangga pollinator. Salah satu serangga pollinator adalah Reungit Ageung atau bisa disebut juga dengan *Cranefly* (Martin *et al.*, 2018).

Reungit Ageung merupakan panggilan dari masyarakat Desa Mandalasari untuk serangga yang memiliki bentuk menyerupai nyamuk dengan ukuran yang lebih besar dari nyamuk biasanya. Saat ini keberadaan *Reungit Ageung* suka disalah

pahami dengan nyamuk dan dianggap mengganggu karena memiliki rupa yang menyerupai nyamuk raksasa, padahal *Reungit Ageung* adalah serangga *ordo diptera* berjenis *tipula* yang sama sekali tidak berbahaya (tidak menggigit atau beracun) bahkan *Reungit Ageung* adalah hewan yang lemah dan memiliki kaki-kaki yang sangat rapuh (nc satate, diakses pada tanggal 10 November 2022). Dari fenomena di atas, penulis tertarik untuk memvisualisasikan *Reungit Ageung* dalam bentuk media yang *persuasive* dan menarik bagi remaja untuk media informasi agar *Reungit Ageung* tidak dibunuh karena bentuknya menyerupai nyamuk. *Reungit Ageung* menyebar diseluruh penjuru dunia tetapi dengan jumlah yang terbatas, dan dapat banyak ditemui di daerah tropis, baguan utara bumi dan dataran tinggi (Pritchard, 1983).

Menurut penelitian Muzzakir (2015) menyatakan bahwa remaja pada hakikatnya adalah kelompok masyarakat yang menginginkan penghargaan dan peran dalam masyarakat, serta kejelasan akan masa depannya. Remaja memiliki kewajiban untuk menjamin kekayaan bumi untuk generasi yang akan datang (Najicha dkk, 2020). Flora dan fauna juga adalah suatu hak dari generasi yang akan datang, maka dari itu penting untuk remaja mendapatkan informasi mengenai flora dan fauna salah satunya yaitu *Reungit Ageung* sebagai serangga polinator yang penting dalam penyerbukan tumbuhan pangan dan kelestarian tanaman endemik Indonesia.

Melalui riset kepustakaan dengan kata kunci "*Reungit Ageung*" di *platform youtube*, pada tanggal 17 November tahun 2022, penulis mendapat beberapa informasi tentang media yang mengangkat topik ini dengan media yang

mengangkat topik ini dengan media video dokumenter. Terdapat satu animasi dengan judul “*Crane Flies*” oleh William Garratt 2019 dan belum ada *motion comic* yang mengangkat cerita mengenai *Reungit Ageung* di *platform youtube*. Hasil dari data survei dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia tahun 2017 membuktikan jika mayoritas pengguna internet dan sosial media adalah remaja, sekitar 75,5% diantaranya menggunakan platform youtube (Hootsuite dalam Putri, 2022). Motion comic menjadi sebuah daya tarik baru dalam sarana informasi, apalagi diusia remaja yang dekat dengan fasilitas seperti smartphone dan komputer menjadi penambahan media informatif yang baru (Gunawan, 2019). Motion comic memiliki potensi yang baik untuk menyampaikan informasi yang menarik karena pengemasan cerita oleh pergerakan yang terbatas meningkatkan imajinasi audien (Panuntun, 2015)

Motion Comic memiliki potensi yang baik sebagai media untuk mengangkat informasi *Reungit Ageung* bagi remaja. Dalam hal ini, penulis ingin memvisualisasikan salah satu famili Tipulidae yaitu *Reungit Ageung* dalam bentuk desain karakter untuk media *motion comic* karena banyak yang tidak mengetahui bahwa *Reungit Ageung* merupakan serangga yang dapat membantu penyerbukan tumbuhan. Dan seringkali disalahartikan oleh masyarakat karena dianggap mengganggu dan bentuknya yang hampir mirip dengan nyamuk. Desain karakter *Reungit Ageung* akan menjadi menarik sekali untuk di visualisasikan karena merupakan salah satu serangga unik dan belum banyak masyarakat yang tahu, padahal telah menjadi bagian dari kehidupan masyarakat.

Menurut Estidianti dan Lakoro (2014) menjelaskan bahwa karakter merupakan sebuah hasil pemikiran penciptanya yang berasal dari sebuah inspirasi, baik kejadian yang dirasakan langsung oleh sang pencipta ataupun hasil dari stimulus membaca sebuah cerita dalam karya literatur maupun bidang seni lainnya seperti musik dan film.

Dengan latar belakang permasalahan tersebut, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “**Perancangan Desain Karakter untuk Motion Comic mengenai *Reungit Ageung* bagi Remaja (Studi Kasus pada Desa Mandalasari, Kecamatan Cikalong Wetan, Kabupaten Bandung Barat Tahun 2022)**”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka penulis dapat mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. *Reungit Ageung* merupakan jenis serangga dari *ordo Diptera*, famili *Tipulidae* yang dapat membantu proses penyerbukan tanaman serta menjaga keseimbangan ekosistem. Namun masyarakat banyak yang salah mengartikan karena bentuk *Reungit Ageung* yang hampir menyerupai nyamuk dan berukuran lebih besar dari nyamuk pada umumnya. Sehingga seringkali dibunuh oleh kebanyakan orang ketika melihat serangga jenis ini.
2. Belum adanya media informasi mengenai *Reungit Ageung* dalam bentuk desain karakter untuk *motion comic*.

1.3 Rumusan Masalah

Dari identifikasi masalah di atas, kemudian penulis merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana ciri fisik dan manfaat *Reungit Ageung* bagi kehidupan masyarakat?
2. Bagaimana merancang desain karakter untuk media *motion comic* sebagai sarana informasi terkait *Reungit Ageung* kepada masyarakat?

1.4 Ruang Lingkup

Dalam strategi yang digunakan untuk mencapai sebuah tujuan kearah yang lebih baik guna membantu dan memudahkan dalam pembuatan visualisasi desain karakter di dalam sebuah karya yang dapat dirumuskan dalam 5W+1H yaitu: *what, who, when, where, why, and how.*

1. *What* (apa)

Reungit Ageung merupakan salah satu serangga yang berasal dari *Ordo Diptera* dan famili *Tipulidae*, dalam pembuatan karakter dari *Reungit Ageung* disini akan menyajikan bagaimana tata cara dan proses dalam penciptaan wujud fisik dari *Reungit Ageung* sehingga dapat divisualisasikan dengan baik dan dapat diterima oleh audien.

2. *Who* (siapa)

Target audien dari pembuatan karakter *Reungit Ageung* ini adalah para remaja sebagai media informasi.

3. *When* (kapan)

Penelitian ini dilakukan pada bulan Oktober 2022 sampai dengan Agustus 2023.

4. *Where* (dimana)

Penelitian ini berlangsung di Desa Mandalasari, Kecamatan Cikalong Wetan, Kabupaten Bandung Barat.

5. *Why* (kenapa)

Reungit Ageung merupakan serangga yang masih belum terkenal di kalangan masyarakat hingga saat ini. Sehingga masyarakat menganggap *Reungit Ageung* sama dengan nyamuk.

6. *How* (bagaimana)

Karakter *Reungit Ageung* ini akan diperkenalkan melalui media *motion comic* serta disebarakan melalui media-media sehingga dapat mudah diterima serta menjadi informasi bagi masyarakat.

1.5 Tujuan Perancangan

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui rupa fisik dan manfaat *Reungit Ageung* terhadap kehidupan masyarakat.
2. Untuk merancang desain karakter untuk media *motion comic* sebagai sarana informasi terkait *Reungit Ageung* kepada masyarakat.

1.6 Manfaat Perancangan

Manfaat perancangan desain karakter untuk *motion comic* pada *Reungit Ageung*, dibagi menjadi dua jenis yaitu:

1. Manfaat Teoritis

- a. Penciptaan ini diharapkan mampu memperkaya konsep atau metode pembelajaran dengan menggunakan media yang kreatif dan inovatif, yang belum diaplikasikan sebelumnya untuk menyokong perkembangan informasi mengenai *Reungit Ageung*.
- b. Penciptaan ini diharapkan dapat menambah alternatif media yang bisa digunakan dalam memperkaya informasi masyarakat terkait *Reungit Ageung*.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi desain komunikasi visual, menciptakan terobosan baru dalam menciptakan variasi media edukasi fauna menggunakan visual.
- b. Bagi masyarakat, dengan adanya perancangan desain karakter mengenai *Reungit Ageung*, diharapkan masyarakat akan tertarik dan menyerap informasi dari apa yang disampaikan.
- c. Bagi Pemerintah, meningkatkan himbauan untuk masyarakat agar tidak membunuh *Reungit Ageung*.

1.7 Metode Penelitian

Metode yang digunakan untuk penelitian ini adalah metode campuran. Metode campuran menurut Creswell dan Plano dalam Creswell (2010: 5) mengungkapkan jika metode campuran adalah bentuk

pendekatan penelitian dengan mengkombinasikan antara metode kualitatif dan kuantitatif, metode ini melibatkan aspek filosofi aplikasi pendekatan antara kualitatif dan kuantitatif, dan campuran antara keduanya. Jadi pada umumnya metode campuran adalah gabungan pendekatan antara kualitatif dan kuantitatif.

Pada penelitian ini yang berjudul Perancangan Desain Karakter Mengenai Fakta Unik *Reungit Ageung* untuk Media *Motion Comic* menggunakan metode campuran yang akan membahas tentang perancangan desain karakter dari *Reungit Ageung* dengan berfokus pada prinsip desain, sehingga visualisasi karakter *Reungit Ageung* memiliki keindahan sebagai nilai lebih.

Penelitian ini menggunakan sumber data primer dan sumber data sekunder. Sumber data primer adalah masyarakat di desa Mandalasari, kecamatan Cikalong Wetan dengan pendekatan kualitatif dan kuantitatif.

1.7.1 Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data (Sugiyono, 2013: 402). Jenis data dalam penelitian ini merupakan data primer, maka digunakan teknik studi literatur/pustaka, wawancara, kegiatan observasi untuk pengumpulan data dan kuisisioner. Dimana teknik studi pustaka dilakukan dengan melakukan telaah, eksplorasi, dan

mengkaji berbagai literatur pustaka yang relevan dengan penelitian seperti jurnal, buku, *website*, dan berbagai perangkat lainnya. Kemudian teknik wawancara dan observasi ditempuh dengan cara mengumpulkan data dan informasi dari masyarakat sekitar mengenai *Reungit Ageung* dan segala hal yang berkaitan dengan serangga tersebut. Berikut penjelasan mengenai teknik untuk pengumpulan data yang dilakukan penulsi pada penelitian ini:

a. Studi Literatur

Hasby B.A. mengungkapkan bahwa “Studi Literatur adalah cara yang dipakai untuk menghimpun data-data atau sumber-sumber yang berhubungan dengan topik yang diangkat dalam suatu penelitian” (Hasby B.A, 2017, 92-93)

Peneliti memilih pengumpulan data studi literatur untuk mendapatkan data-data pembantu dan pendukung perancangan. Peneliti melakukan studi literatur di beberapa buku, jurnal dan website.

b. Wawancara

Soegijono mengungkapkan bahwa “Dalam wawancara selalu ada dua pihak yang masing-masing mempunyai kedudukan yang berlainan. Pihak yang satu dalam kedudukan sebagai pencari informasi dan yang lain sebagai pemberi informasi (responden)” (Soegijono, 1993, 17).

Hasby B.A. mengungkapkan bahwa “Wawancara Mendalam adalah proses memperoleh keterangan secara mendalam

(indepth) tentang makna subjektif pemikiran, perasaan, perilaku, sikap, keyakinan, persepsi, niat, perilaku, motivasi dan kepribadian partisipan tentang suatu objek fenomena penelitian” (Hasby B.A, 2017, 97)

Wawancara adalah proses pengumpulan informasi dengan informan atau subjek penelitian dengan cara tanya jawab melalui komunikasi dan interaksi. (Rahardjo M, 2011)

Peneliti memilih pengumpulan data wawancara untuk mendapatkan data dari narasumber terkait *Reungit Ageung*. Peneliti melakukan wawancara pada penduduk desa Mandalasari

c. Observasi

Observasi adalah kegiatan memperoleh informasi yang diperlukan untuk menjawab masalah penelitian dengan menggunakan pancaindera, baik itu penglihatan ataupun pendengaran. (Rahardjo, 2011)

Menurut Hasanah H. bahwa “observasi merupakan proses pengamatan sistematis dari aktivitas manusia dan pengaturan fisik dimana kegiatan tersebut berlangsung secara terus menerus dari lokus aktivitas bersifat alami untuk menghasilkan fakta” (Hasanah H, 2016, 26).

“Observasi Kualitatif adalah pengamatan yang dilakukan oleh peneliti dalam setting ilmiah dengan tujuan mengeksplorasi atau

menggali suatu makna fenomena yang ada dalam diri partisipan” (Hasby B.A, 2017, 97).

Peneliti Memilih pengumpulan metode observasi sebagai data acuan dalam pengkaryaan dan bukti keberadaan objek. Peneliti melakukan dokumentasi di perkebunan disekitar desa Mandalasari.

d. Kuesioner

Dalam penelitian Isti Pujihastuti (2010), kuesioner merupakan alat pengumpulan data primer dengan metode survei untuk memperoleh jawaban atau opini responden. Kuesioner dapat didistribusikan kepada responden dengan cara: (1) langsung oleh peneliti (mandiri); (2) dikirim melalui pos; (3) dikirim melalui computer misalnya berupa link *Google Form* atau *email*. Pada penelitian ini kuesioner dikirimkan melalui *Google Form* karena dapat menjangkau responden yang lebih luas, dan waktu yang cepat. Tidak ada prinsip khusus dalam penyebaran kuesioner, namun peneliti merasa jika mengirimkan kuesioner melalui link *Google form* dapat lebih efektif dan efisien dalam segala hal.

1.7.2 Analisis Data

Dalam menganalisis data kualitatif terbagi menjadi tiga tahap yaitu sebelum lapangan, saat lapangan dan setelah dari lapangan (Sugiyono, 2013:245).

1.7.2.1 Analisis Data Sebelum di Lapangan

Menganalisis data sebelum kelapangan yaitu pada studi Pustaka atau data sekunder yang bersifat sementara sebagai pengembangan untuk memasuki lapangan (Sugiyono, 2013:245). Analisis data sebelum di lapangan yang akan dilakukan penulis yaitu dengan mengumpulkan informasi data mentah dari berbagai sumber, seperti artikel, jurnal, buku, dan video hasil karya konten *creator* dari berbagai *platform* yang mengangkat topik *Reungit Ageung*, sehingga penulis mendapatkan gambaran awal tentang serangga tersebut.

1.7.2.2 Analisis Data di Lapangan Model Miles dan Hubberman

Analisis data lapangan dilakukan saat dilapangan atau setelah data diperoleh dalam periode yang ditentukan agar data yang didapat dianggap kredibel (Sugiyono, 2013:246). Untuk menganalisis data kualitatif dilakukan secara langsung dan terus menerus hingga data jenuh, ada 3 komponen diantaranya data reduksi, penyajian data dan menggambar kesimpulan (Miles dan Hubberman dalam Sugiyono, 2013:246). Semua data dari lapangan yang terkumpul, kemudian akan dilakukan analisis menggunakan analisis model Miles dan Hubberman. Setiap data yang terkumpul akan masuk tiga tahap, yaitu tahap reduksi data, penyajian data dan pengambilan kesimpulan.

1. Data Reduksi

Data reduksi adalah mengambil garis besar atau merangkum data yang telah diperoleh dari sekian banyaknya data agar menjadi lebih ringkas dan jelas (Sugiyono, 2013:247).

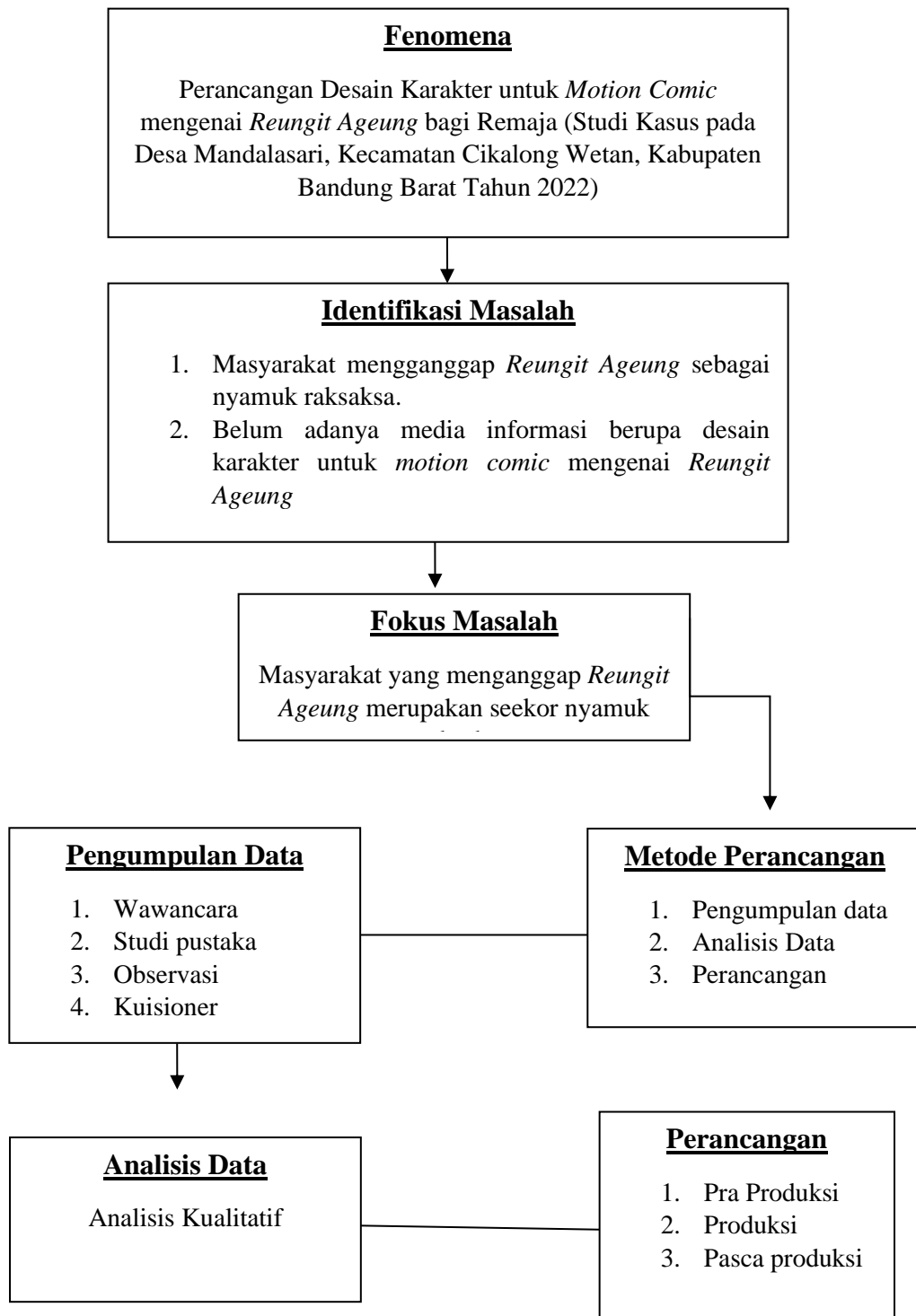
2. Penyajian Data

Data yang sudah direduksi kemudian masuk tahap penyajian bisa berupa kesimpulan, uraian singkat, kategori, table, grafik, flowchart, pie chart dan sejenisnya sehingga tersusun pola hubungan data yang bisa di pahami (Sugiyono, 2013:249).

3. Pengambilan Kesimpulan

Kesimpulan dilakukan bisa menjadi uraian dari data yang belum jelas pudar menjadi jelas bahkan hitam (Sugiyono, 2013:253).

1.8 Kerangka Penelitian



Gambar 1. 1 Kerangka Penelitian

1.9 Pembabakan

Laporan penelitian ini dibagi menjadi lima bab dan dapat diuraikan sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan

Bab ini berisi pembahasan mengenai latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan perancangan, manfaat perancangan, metode perancangan, kerangka perancangan, dan pembabakan.

BAB II Landasan Teori

Bab ini berisi pembahasan mengenai teori yang digunakan sebagai acuan perancangan. Bab ini membahas tentang teori *Reungit Ageung*, teori medium, serta khalayak sasaran.

BAB III Data dan Analisis Masalah

Bab ini berisi pembahasan mengenai data yang diperoleh melalui proses observasi, wawancara serta studi pustaka, dan menyertakan analisisnya.

BAB IV Perancangan

Bab ini berisi penjelasan konsep dan hasil perancangan, dimulai dari tahapan pra produksi, produksi, hingga pasca produksi.

BAB V Kesimpulan dan Saran

Bab ini berisi kesimpulan dari hasil perancangan dan saran.