

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1.Latar Belakang**

Pada pemanfaatan sumber daya alam khususnya hewan, manusia perlu memperhatikan aspek-aspek penting agar tidak merugikan hewan tersebut dan menjaga kesejahteraan hewan sehingga alam dan manusia dapat saling memberi. 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 baik fisik maupun mental dari perilaku alami hewan tersebut dan tidak hanya memandang hewan sebagai objek yang dimanfaatkan dalam menegakan kesejahteraan hewan.

Salah satu hewan yang cukup umum untuk dimanfaatkan dalam memenuhi kebutuhan manusia dan dimanfaatkan secara komersial di Indonesia adalah hewan luwak. Hewan luwak biasa dimanfaatkan dalam mengolah kopi luwak yang memiliki cita rasa spesial dan merupakan kopi termahal di dunia. Hal ini menyebabkan ketidaksejahteraan pada hewan luwak yang kurang diperhatikan dalam proses produksinya yang merupakan salah satu contoh dari eksploitasi. Berdasarkan Kementerian Perdagangan Republik Indonesia, Indonesia sendiri merupakan salah satu penghasil kopi luwak terbesar di dunia. Wilayah penghasil kopi luwak di Indonesia sendiri saat ini adalah Gayo dan Bandung, yang salah satu nya terdapat di Kopi Luwak Cikole. Melonjaknya minat peminat kopi terhadap kopi luwak yang tinggi menyebabkan luwak liar menjadi diburu untuk dimanfaatkan dalam produksi kopi luwak sehingga dapat mengancam keberadaan luwak di habitat aslinya. Berdasarkan Jurnal Studi Ragam Morfometri Musang (2018), habitat luwak adalah cekungan pohon, celah batu, hingga semak-semak di hutan sekunder, perkebunan, bahkan pemungkiman.

Kesejahteraan hewan merupakan topik yang perlu diajarkan kepada anak sejak usia dini. Dikutip dari Suhartini (2018) pada Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini dengan Judul Meningkatkan Kecerdasan Natural Anak Usia Dini melalui Pengenalan Hewan di TK Pelita Kota Bandung, “kegiatan pembelajaran kognitif melalui pengenalan hewan untuk Anak Usia Dini memiliki peran yang sangat penting dalam mengembangkan seluruh potensi anak. Salah satunya potensi kecerdasan natural anak.” Tingkat pemahaman anak yang baik terhadap alam akan mempengaruhi cara pandang anak terhadap kesejahteraan hewan dan lingkungan di sekitarnya.

Media yang akan dirancang dari topik yang telah ditentukan adalah animasi. Sifat animasi yang imajinatif akan memudahkan dalam menyampaikan pengetahuan yang sifatnya abstrak (Lawe, dkk., 2020). Salah satu media yang dapat dimanfaatkan dalam penyampaian edukasi mengenai kesejahteraan hewan dengan baik kepada target audiens yang merupakan anak-anak adalah animasi. Sejauh ini juga belum ditemukandesain karakter animasi 2D dengan isu kesejahteraan yang mengangkat hewan luwak di dalamnya. Tidak hanya itu, Lawe (2020) juga menyebutkan bahwa pada usia dini, anak melalui fase imitasi dimana anak belajar meniru perangai seperti cara bicara dan cara bersikap yang diambil dari model yang diteladani. Hal ini menunjukkan bahwa edukasi melalui karakter animasi merupakan salah satu cara yang tepat untuk mengenalkan kesejahteraan hewan terhadap anak-anak.

Peran penulis dalam media yang dirancang adalah sebagai desainer karakter untuk memenuhi kebutuhan produksi Animasi 2D sebagai media edukasi sebagai bentuk menjaga dan mendukung kesejahteraan hewan yang didukung oleh data observasi, wawancara, dan studi dokumen yang dianalisis menggunakan metode analisis deskriptif. Peran desainer karakter adalah sebagai perancang dari karakter yang akan ditampilkan dalam media visual (Bancroft, 2006). Tanpa adanya desainer karakter maka karakter yang dirancang akan kurang maksimal dan sesuai dengan kebutuhan sebuah animasi, menurut Hart (2008), desain karakter yang baik tidak terlahir dengan begitu saja, mereka di desain oleh seorang desainer karakter dengan hati-hati untuk memenuhi kebutuhan dalam cerita.

## **1.2. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, identifikasi masalah dari topik yang diangkat adalah.

- a. Kesejahteraan hewan luwak kurang diperhatikan pada produksi kopi luwak.
- b. Minat kopi luwak yang tinggi membuat luwak diburu.
- c. Keberadaan luwak di habitat aslinya yaitu hutan sekunder dan perkebunan menjadi terancam.
- d. Belum ditemukannya desain karakter animasi 2D yang mengangkat isu kesejahteraan luwak

## **1.3. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah disusun sesuai dengan identifikasi masalah yang ada sebelumnya, berupa pertanyaan-pertanyaan penelitian yang akan dipecahkan.

- a. Apa saja unsur visual yang perlu diperhatikan dalam merancang karakter luwak liar dan para petani kopi untuk animasi 2D “Pulik”?
- b. Bagaimana perancangan desain karakter luwak liar dan para petani kopi untuk animasi 2D “Pulik”?

## **1.4. Tujuan Perancangan**

- a. Mengetahui dan memahami unsur-unsur visual dari luwak liar dan para petani kopi.
- b. Merancang desain karakter keluarga petani kopi yang terdiri dari Ayah, Ibu, Anak, dan keluarga hewan Luwak yang terdiri dari anak dan ibu luwak.

## **1.5. Manfaat Perancangan**

### **1.5.1. Manfaat Teoritis**

Sebagai bahan referensi data bagi perancang maupun penelitian-penelitian selanjutnya khususnya dalam bidang perancangan animasi 2D.

### **1.5.2. Manfaat Praktis**

- a. Manfaat bagi Perancang  
Memahami proses perancangan desain karakter animasi 2D terkait topik kesejahteraan hewan.

- b. Manfaat bagi Universitas  
Sebagai bahan referensi data bagi penelitian penelitian selanjutnya khususnya dalam bidang perancangan animasi 2D.
- c. Manfaat bagi Masyarakat  
Menambah wawasan mengenai proses perancangan desain karakter animasi 2D dan terkait topik kesejahteraan hewan.

### **1.6.Ruang Lingkup**

Agar pembahasan yang terdapat pada penelitian tidak terlalu luas, penulis menentukan fokus dari bahasan penelitian yang berupa ruang lingkup sebagai berikut:

- a. Apa  
Perancangan Desain Karakter Animasi 2D sebagai Media Edukasi dan Bentuk Menjaga serta Mendukung Kelestarian Hewan Luwak.
- b. Mengapa  
Dalam memanfaatkan sumber daya alam khususnya hewan, manusia perlu memperhatikan aspek-aspek penting agar tidak merugikan hewan tersebut dan menjaga kesejahteraan hewan sehingga alam dan manusia dapat saling memberi.
- c. Siapa  
Animasi yang dirancang menargetkan audiens dengan usia 6-12 tahun, hal ini dikarenakan pentingnya menanamkan edukasi mengenai kesejahteraan hewan pada anak-anak sejak dini, anak-anak dapat memahami dengan cepat dan cenderung terbuka terhadap informasi baru.
- d. Dimana  
Proses perancangan dilakukan berdasarkan data yang terkumpul dari Kopi Luwak Cikole di Kabupaten Bandung Barat untuk data terkait hewan luwak dan Gunung Puntang yang berada di Kabupaten Bandung untuk data terkait Petani Kopi.
- e. Kapan

Pengumpulan data dilakukan mulai dari tanggal 2 - 11 Desember 2023 dan perancangan desain karakter dilakukan mulai tanggal 15 Januari-3 April 2024.

f. Bagaimana

Dengan merancang desain Karakter Animasi 2D sebagai Media Edukasi dan Bentuk Menjaga serta Mendukung Kelestarian Hewan Luwak, dengan menggunakan tokoh-tokoh yang memiliki peran erat terkait topik yang diangkat.

## 1.7. Metode Penelitian

### 1.7.1. Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data pada penelitian ini adalah observasi, wawancara, dan studi dokumen. Metode pertama yaitu observasi adalah sebuah metode pengumpulan data dimana peneliti turun ke lapangan untuk mengumpulkan data terkait ruang, waktu, tempat, pelaku, kegiatan, benda-benda, peristiwa, tujuan, dan perasaan (Ghony & Almanshur, 2012). Metode kedua yaitu adalah wawancara, yaitu peneliti mengajukan pertanyaan-pertanyaan kepada narasumber untuk memperoleh data (Ghony & Almanshur, 2012). Metode yang ketiga adalah studi dokumen, dimana peneliti mengumpulkan dokumen-dokumen yang dapat berupa tulisan atau gambar maupun karya orang lain dalam melengkapi data yang dibutuhkan (Sugiyono, 2017).

a. Observasi

Observasi terhadap objek penelitian dilakukan secara langsung atau *direct observation* untuk digunakan sebagai data utama dalam merancang desain karakter. Observasi secara langsung dilakukan di dua tempat yang berbeda untuk memenuhi kebutuhan data yang diperlukan. Observasi langsung pertama dilakukan dengan mengamati penangkaran hewan luwak yang berada di Kopi Luwak Cikole, Kec. Lembang, Kabupaten Bandung barat untuk memperoleh data terkait hewan luwak dan kopi luwak itu sendiri. Observasi langsung kedua dilakukan di Perkebunan Kopi di Gunung Puntang untuk memperoleh data terkait petani kopi maupun orang-orang yang biasa berada di kebun kopi.

b. Wawancara

Metode kedua adalah wawancara yang dilakukan di kedua tempat observasi untuk memperoleh data yang tidak bisa di dapat dari pengamatan, wawancara dilakukan kepada Nandang selaku edukator di Kopi Luwak Cikole dan Jajang selaku petani di Kebun Kopi di Gunung Puntang.

c. Studi Dokumen

Metode pengumpulan data terakhir yaitu metode studi dokumen dilakukan dengan mengumpulkan referensi-referensi visual melalui berbagai *platform* digital untuk mendukung dan melengkapi data yang telah ada.

1.7.2. Metode Analisis Data

Metode analisis yang digunakan dalam penelitian terdiri dari metode analisis deskriptif dan model matriks. Analisis deskriptif sendiri merupakan cara analisis dimana peneliti mendeskripsikan dan menggambarkan data seutuhnya dan sebagaimana adanya tanpa membuat kesimpulan yang bersifat menggeneralisasi (Sugiyono, 2019). analisis matriks sendiri merupakan sebuah alat yang digunakan dengan cara membuat kolom dan baris, yang sangat bermanfaat dalam melakukan perbandingan dari beberapa data untuk mengambil kesimpulan (Soewardikoen, 2019).

a. Analisis Deskriptif

Analisis data pada penelitian ini dilakukan dengan analisis deskriptif dimana data yang telah diperoleh melalui observasi, wawancara, dan studi dokumen dipahami dan dideskripsikan sesuai dengan apa yang telah di peroleh tanpa merubah maupun membuat kesimpulan yang bersifat subjektif.

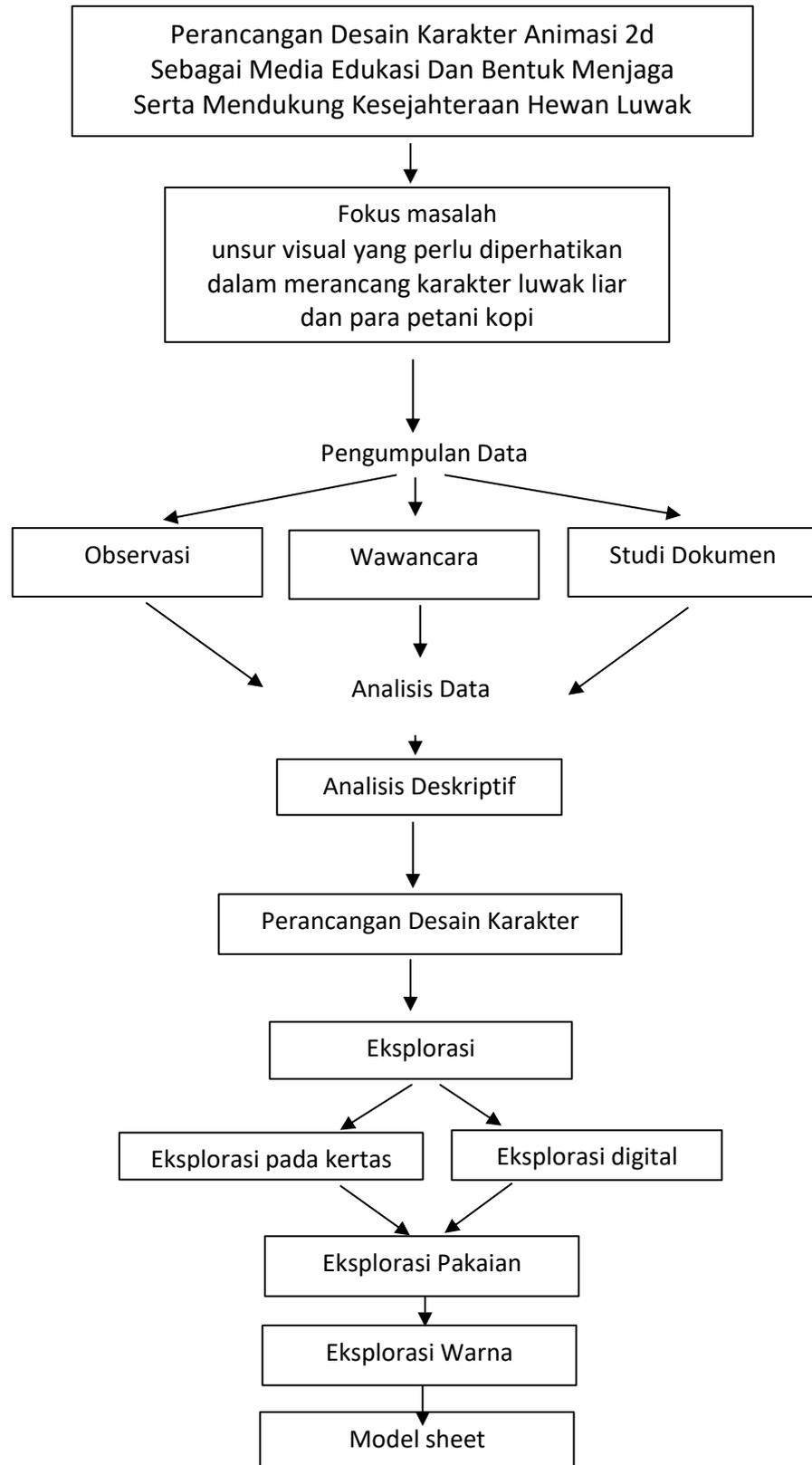
b. Analisis dengan Model Matriks

Pada data karya sejenis, analisis akan dilakukan setelah menjabarkan isi maupun unsur visual yang terdapat di dalam karya tersebut dengan menggunakan tabel matriks, yang kemudian akan dideskripsikan dalam hasil analisis secara keseluruhan. Tabel matriks berisi gambar/foto yang

dianalisis yang kemudian akan dilengkapi dengan deskripsi terkait ciri-ciri visual yang terdapat dalam objek yang diteliti.

### 1.8. Kerangka Perancangan

Bagan 1.8. Kerangka Perancangan



## **1.9.Pembabakan**

Pada tulisan ini, pembabakan merupakan penjelasan dari masing-masing bab yang akan ditulis. Berikut merupakan paparan dari pembabakan pada laporan ini.

### **BAB 1 Pendahuluan**

Pada bab pertama, terdapat dari pendahuluan yang terdiri dari latar belakang fenomena, identifikasi masalah, ruang lingkup, rumusan masalah, mafaat dan tujuan perancangan, metode penelitian, hingga kerangka perancangan.

### **BAB II Landasan Teori**

Bab kedua ini berisikan landasan teori, yaitu merupakan teori-teori atau dasar pemikiran yang akan digunakan dalam perancangan animasi yang mengangkat fenomena pencemaran sungai.

### **BAB III Data dan Analisis**

Bab ketiga ini berisikan data yang telah dikumpulkan penulis dan analisis yang telah dilakukan mengenai fenomena perilaku membuang sampah di sungai. Data berasal dari beberapa metode pengumpulan yaitu observasi, wawancara, dan studi dokumen.

### **BAB IV Konsep dan Hasil Perancangan**

Bab keempat ini berisikan konsep dan rancangan animasi 2D yang dilakukan oleh penulis berdasarkan data dan analisis yang telah dilakukan.

### **BAB V Kesimpulan dan Saran**

Pada bab kelima berisikan mengenai kesimpulan dan saran dari hasil penelitian yang telah dilakukan.