BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Perancangan

Salah satu fauna yang memiliki keanekaragaman hayati yang cukup tinggi di Indonesia adalah burung (Aves). Indonesia memiliki 1598 jenis burung, diantaranya terdapat burung pemangsa (Sukmantoro dan Supriatna, 2010). Salah satu burung pemangsa yang terdapat di Indonesia adalah Elang Jawa (*Spizaetus bartelsi*). Sesuai dengan namanya, Elang Jawa merupakan burung pemangsa endemik di Pulau Jawa. Namun, keberadaan Elang Jawa di alam saat ini sedang dalam keadaan genting (Shanaz, Jepson dan Rudyanto 1995).

Hingga saat ini, populasi Elang Jawa diperkirakan sangat rendah (Meyburg dkk., 1986; van Balen dan Meyburg, 1994; Sözer dan Nijman, 1995 dalam Setiadi et al., 2000). Elang Jawa hanya tercatat di 66 lokasi dari seluruh area Pulau Jawa (Sözer et al., 1998). Rendahnya populasi Elang Jawa ini disebabkan oleh perburuan liar, perdagangan liar dan penyempitan kawasan hutan yang menjadi habitatnya (Prawiradilaga, 1999). Banyak cara yang dapat dilakukan untuk menyelamatkan Elang jawa dari kepunahan. Salah satunya dengan cara mensosialisakan atau memperkenalkan Elang Jawa kepada masyarakat khususnya anak-anak.

Salah satu media yang efektif untuk menyampaikan informasi kepada anak-anak adalah dengan animasi. Animasi adalah salah satu yang dapat digunakan untuk menggambarkan apapun yang terbersit dalam pikiran manusia. Animasi memiliki kemampuan untuk mewujudkan gagasan secara lebih gamblang, tanpa batas, dan mampu diapresiasi oleh khalayak secara lebih luas. Hal ini yang kurang lebih disampaikan oleh Walt Disney dalam salah satu kutipannya menerangkan bahwa *"Animation can explain whatever the mind of man can conceive. This facility makes it the most versatile and explicit means of communication yet devised for quick mass*

http://digilib.mercubuana.ac.id/

*appreciation" (*Rost, Randi J., 2006, *"OpenGL Shading Language"*). Pernyataan Walt Disney tersebut di atas menegaskan bahwa animasi dapat dimanfaatkan untuk berbagai kebutuhan. Animasi bisa dikembangkan sebagai hiburan, tetapi menyimpan potensi untuk dioptimalkan pada bidang-bidang lain yang membutuhkan medium komunikasi yang berkaitan dengan transfer pesan dan gagasan.

Pemaparan Walt Disney tentang animasi tersebut, memberikan kita gambaran bahwa animasi dapat dipakai untuk menyampaikan informasi, pesan dan gagasan. Contoh sederhana adalah penggunaan animasi sebagai medium ajar. Animasi dianggap mampu menjelaskan proses ilmiah dan yang berkaitan dengan urutan kejadian secara lebih gamblang dan detail, sehingga kekuatan ini terus dikembangkan dalam dunia pendidikan baik dalam format pembelajaran linier maupun interaktif. Selain dikembangkan sebagai film untuk hiburan dan medium ajar, salah satu fungsi animasi yang melekat adalah sebagai medium dokumentasi. Sering kali tidak disadari, hal ini (dokumentasi) berkaitan dengan bagaimana film animasi mengangkat tema tertentu seperti kekayaan alam, budaya, intelektual, dan lain-lain yang menjadi penanda sejarah suatu masyarakat atau bangsa dalam kurun waktu tertentu.

Salah satu kelebihan film animasi adalah kebebasan dalam ide cerita karena keleluasaan dalam pencapaian visualisasi. Dalam kata lain, film animasi dapat membuat film yang tidak dapat dibuat atau dicapai dengan teknik real shoot. Karena keunikan tersebut, media ini dapat menjadi penyampai pesan yang efektif. Segala informasi melalui film animasi dijelaskan secara detil dalam bentuk yang beragam mulai dari unsur-unsur seperti simbol, warna dan audio yang menggambarkan suatu lokasi yang mendekati realita hingga pemilihan gerakan yang dapat menguatkan pesan yang ingin disampaikan.

Berdasarkan uarain diatas, penulis tergugah untuk membuat animasi 3D tentang Elang Jawa yang dikemas menjadi sebuah animasi

http://digilib.mercubuana.ac.id/

slapstick 3D. Dengan harapan agar anak-anak dapat mengenal dan tertarik dengan Elang Jawa, sehingga anak-anak yang sudah mengenal Elang Jawa, dimasa mendatang dapat ikut berpartisipasi dalam melestarikan Elang Jawa dari ancaman kepunahan.

1.2. Judul Dan Intepretasi Judul

1.2.1. Judul

" PERANCANGAN ANIMASI SLAPSTICK 3D ELANG JAWA".

1.2.2. Intepretasi Judul

Dalam Tugas Akhir ini penulis memberi judul "PERANCANGAN ANIMASI SLAPSTICK 3D ELANG JAWA". Penulis memaparkan bagaimana merancang animasi Elang Jawa yang merupakan salah satu hewan terancam punah dan dilindungi ke bentuk 3D menggunakan software blender. Beberapa inovasi yang belum ada diserial animasi 3D sebelumnya akan dihadirkan dalam animasi ini, diantaranya adalah :

1. Batik

   Menghadirkan budaya Indonesia seperti batik, salah satu budaya Indonesia yang telah mendunia baik dalam desain karakter maupun cerita.

2. Tempat wisata

   Set atau background dalam animasi ini adalah berupa tempat wisata, sehingga penonton juga dapat mengenal atau mengeksplore tempat wisata melalui animasi.

Desain karakter ini ditargetkan untuk anak-anak dengan pertimbangan bahwa desain ini dapat menjadi salah satu sarana belajar untuk mengenal dan mencintai kearifan lokal nusantara. Sehingga tidak hanya nilai estetika yang ditampilkan, namun nilai

http://digilib.mercubuana.ac.id/

etika dan nilai edukasi juga turut dikembangkan dalam desain karakter ini.

1.3. Tujuan Perancangan

Tujuan dari pembuatan Elja Animation Series adalah :

a. Agar anak-anak di Indonesia mendapatkan tambahan informasi tentang budaya dan kearifan lokal Indonesia dari menonton Elja Animation Series.

b. Supaya anak-anak yang menonton Elja Animation Series di masa yang akan datang, ikut serta dalam melestarikan budaya dan kearifan lokal Indonesia.

c. Agar anak anak mendapatkan idola baru yaitu Elja si Elang Jawa.

1.4. Permasalahan Rancangan

Dalam penyusunan tugas akhir ini penulis menemukan permasalahan tentang bagaimana merancang serial animasi *slapstick* 3D untuk menginformasikan tentang burung Elang Jawa. Mulai dari ide cerita, konsep *art*, desain karakter, dan penerapan 12 (dua belas) prinsip animasi yang dikemas dalam sebuah serial animasi 3D bergenre *slapstick*.

UNIVERSITAS MERCU BUANA

1.5. Manfaat Perancangan

Adapun manfaat dari perancangan ini adalah :

a. Bagi perancang, dapat menambah wawasan yang berkaitan dengan perancangan Elja Animation Series.

b. Bagi umum, memberi pengenalan lebih tentang budaya dan kearifan lokal untuk anak-anak Indonesia.

c. Bagi akademis, menambah literatur mengenai pembuatan animasi yang dapat digunakan untuk pendidikan, penelitian maupun perancangan dikemudian hari.

http://digilib.mercubuana.ac.id/