

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Vegetarian adalah sebutan istilah bagi orang yang menjalani gaya hidup tidak mengonsumsi daging hewani, vegetarian cenderung mengonsumsi sayuran dan buah-buahan, lalu biji-bijian sebagai asupan protein (Agustin, Sienny.alodokter.com.2022), ada beberapa macam jenis gaya hidup vegetarian, vegan adalah salah satu dari tipe vegetarian, vegan adalah gaya hidup yang sama sekali tidak mengonsumsi produk hewan dalam bentuk apapun.

Di Indonesia gaya hidup ini mulai populer, peminatnya terus meningkat dari tahun ke tahun, dilihat dari meningkatnya jumlah restoran khusus vegan, dan banyak restoran dan kafe yang mulai menyediakan menu-menu alternatif yaitu makanan dan minuman yang dibuat dengan bahan berbasis tanaman (*plant based*), menurut Dr Susianto, MKM, *President of World Vegan Organisation (WVO)* dan *Vegan Society of Indonesia*, jumlah restoran vegan di Indonesia meningkat, *Indonesia Vegetarian Society (IVS)* melakukan survey, pada 1998 ada 50 restoran vegetarian yang ada di Indonesia namun pada tahun 2017, jumlah tersebut meningkat menjadi 2000 restoran vegetarian (Tiofani, Krisda. Kompas.com. 2021).

Kemudian berdasarkan survei FMCG Gurus Indonesia pada juli 2020, peminat makanan *plant based* meningkat, karena pandemi Covid-19 menyebabkan 95% konsumen Indonesia melakukan bermacam-macam cara untuk menjaga kesehatan, hasil survei yang dilakukan selama pandemi 2020 memperlihatkan kenaikan minat konsumen dari 67% pada bulan mei menjadi 78% pada bulan juli terhadap bahan-bahan alami, pola makan khusus seperti *plant-based*, vegetarian, dan flexitarian (Amalia, Amanda, Happy.Investor.id.2020).

Meskipun peminat makanan plant-based terus meningkat di Indonesia, sebagian besar penduduk Indonesia bukanlah pelaku gaya hidup vegan, menurut Dr Susianto MKM, *President of World Vegan Organisation (WVO)* dan *Vegan Society of Indonesia* saat ini ada sekitar 700 juta orang vegetarian dan vegan di seluruh dunia, di Indonesia mungkin belum sampai 10%, masih pada batas 5% dikarenakan jumlah penduduk yang banyak (Tiofani, Krisda. Kompas.com. 2021).

Hal ini menyebabkan informasi tentang gaya hidup vegan masih minim dan terbatas, untuk para peminatnya, oleh karena itu diperlukan sebuah media informasi tentang gaya hidup

vegan, pada tahun 2019-2020 Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) membuat survey dengan hasil bahwa pengguna internet didominasi usia 15-19 tahun dan usia 20-24 tahun (Novandi,Harod.revolusimental.go.id.2021).

Sehingga akses untuk menyampaikan informasi berupa video atau film dan berbagai jenis animasi lebih mudah, hal ini dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan informasi tentang gaya hidup vegan kepada peminatnya yang berusia 19-25 tahun, yaitu usia remaja akhir dan dewasa awal, menggunakan media film animasi 2D singkat, karena film animasi adalah hiburan yang diminati oleh berbagai kalangan usia lalu industri animasi yang berkembang, sehingga dimasukkan sebagai rencana pembangunan ekonomi kreatif di Indonesia oleh pemerintah serta meningkatnya perkembangan lembaga bidang animasi tingkat SMK dan perguruan tinggi (Yasa Adnyana Putra, Gede Pasek. 2019:84), yang mayoritas masyarakat dengan usia remaja, disini penulis berperan sebagai storyboard artist dalam merancang animasi 2D yang berjudul “*Her Morning*” sebagai media untuk menyampaikan informasi tentang proses gaya hidup vegan.

Animasi merupakan media yang menampilkan suatu kumpulan objek gambar yang disusun secara beraturan, menurut Agus Suheri (2006: 2) Animasi merupakan kumpulan gambar yang diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan gerakan tertentu, Animasi mewujudkan ilusi dari pergerakannya dan menampilkan sebuah urutan gambar yang berubah sedikit demi sedikit pada kecepatan yang tinggi.

Salah satu tahap penting dalam proses produksi animasi adalah membuat *storyboard*, *storyboard* merupakan sketsa gambar yang dikumpulkan dan disusun secara berurutan yang disesuaikan dengan naskah yang sudah dibuat, untuk menyampaikan ide cerita dengan lebih mudah, lalu dalam proses produksi animasi *storyboard* merupakan proses awal yang ada di tahap proses pra produksi, setelah naskah selesai dibuat, storyboard akan dibuat secara sketsa kasar terlebih dahulu, baru kemudian akan dirapikan, agar lebih mudah untuk dibaca.

Storyboard adalah salah satu tahap dalam pembuatan animasi, yang ada di bagian awal pra produksi Tujuan dibuatnya *storyboard* adalah untuk memudahkan proses produksi film, dengan menampilkan detail visualisasi dari naskah yang telah dibuat sebagai arahan dalam pembuatan film animasinya sendiri.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang, batasan-batasan masalah yang ditemukan adalah :

1. Peminat gaya hidup vegan terus meningkat, namun informasi tentang proses gaya hidup vegan masih minim.
2. Cara pengolahan makanan vegan yang berbasis tumbuhan yang tepat sehingga menghasilkan rasa yang lezat.
3. Perancangan Storyboard untuk animasi 2D yang mengangkat tema tentang informasi bagaimana proses gaya hidup vegan.

1.3 Rumusan Masalah.

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, rumusan masalah yang ditemukan adalah :

1. Bagaimana proses melakukan gaya hidup vegan?
2. Bagaimana merancang *storyboard* untuk animasi “Her Morning” yang dapat menampilkan ciri khas visual yang jelas dan menyampaikan informasi mengenai proses gaya hidup vegan dengan efektif?

1.4 Ruang Lingkup

Berdasarkan latar belakang dapat ditentukan ruang lingkup yang dapat membantu penulis dalam membatasi permasalahan dan langkah selanjutnya dalam penelitian.

1.4.1 Apa

Menyampaikan proses dalam menjalani pola hidup vegan.

1.4.2 Siapa

Target Audience utama dalam film singkat animasi 2D ini secara umum adalah orang-orang yang berminat untuk menjalani gaya hidup sebagai vegan, usia 19-25 tahun.

1.4.3 Dimana

Perancangan *storyboard* mengenai proses menjalani gaya hidup vegan yang di Indonesia.

1.4.4 Bagaimana

Cerita singkat menghibur yang kemudian divisualisasikan menjadi *storyboard* yang hasil akhirnya menjadi film singkat animasi 2D tentang proses menjalani gaya hidup vegan dan cara mengolah makanannya.

1.4.5 Kapan

Penelitian dan perancangan karya dilaksanakan pada tahun 2021-2022.

1.5 Tujuan Perancangan.

1. Untuk mengetahui bagaimana proses dalam menjalani hidup sebagai vegan.
2. Untuk merancang storyboard animasi 2D yang merupakan media untuk menyampaikan Proses menjalani gaya hidup vegan

1.6 Manfaat perancangan.

Manfaat penelitian dari perancangan yang dihapakan oleh penulis adalah sebagai berikut :

1.6.1 Manfaat bagi Praktisi.

1. Sebagai media menyampaikan informasi tentang proses menjalani gaya hidup sebagai vegan.
2. Untuk memberikan perspektif baru kepada masyarakat terhadap gaya hidup vegan.

1.6.2 Manfaat bagi Institusi.

1. Memberikan variasi referensi bacaan tentang penelitian gaya hidup vegan.
2. Memberikan variasi referensi bacaan tentang perancangan storyboard.

1.6.3 Manfaat bagi Mahasiswa

1. Memberikan dan menambah pengetahuan tentang gaya hidup vegan.
2. Menambah wawasan dan mengasah keterampilan dan kemampuan dalam membuat karya *storyboard* animasi 2D.

1.7 Metode Perancangan

1.7.1 Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang akan dilakukan adalah menggunakan metode kualitatif, penelitian kualitatif adalah metode pengumpulan data dari berbagai macam perspektif, metode kualitatif bertujuan untuk memahami fenomena subjek penelitian yang mereka alami (moleong 2007:6), metode yang digunakan oleh penulis adalah dengan wawancara, studi pustaka dan studi dokumen.

1. Studi Pustaka

Menurut Nazir (2003) studi pustaka adalah metode pengumpulan data dengan literatur, buku dan juga bermacam catatan yang memiliki kaitan dengan permasalahan yang ingin ditulis oleh penulis. (Abdhul,Yusuf. penerbitbukudeepublish.com.2021)

Metode ini dilakukan dengan mengumpulkan data dari buku, karya ilmiah, jurnal, dan artikel yang akan berkaitan dengan laporan yang berisi tentang kehidupan menjalani gaya hidup vegan lalu data-data yang sudah dikumpulkan dan dijadikan tumpuan untuk membuat *storyboard*.

2. Wawancara

Menurut Lexy J Moleong, wawancara merupakan percakapan antar pihak dengan memiliki tujuan tertentu, seperti untuk mendapatkan informasi untuk data yang dicari (Yuda,Alfi.Bola.com.2021), berikut adalah wawancara yang dilakukan penulis untuk mengumpulkan data informasi sebagai landasan membuat animasi tentang proses gaya hidup vegan.

- a. Wawancara tidak terstruktur dilakukan dengan Michelle Sukendro, yang merupakan seorang content creator yang membuat content tentang pola hidup vegan dan hidup minimalis di platform youtube.
- b. Wawancara tidak terstruktur dilakukan dengan Ivvone Setiawati, seorang kepala sekolah dari SMA di batam,
- c. Wawancara tidak terstruktur dengan Sylvia Monica, seorang mahasiwa

3. Studi Dokumen

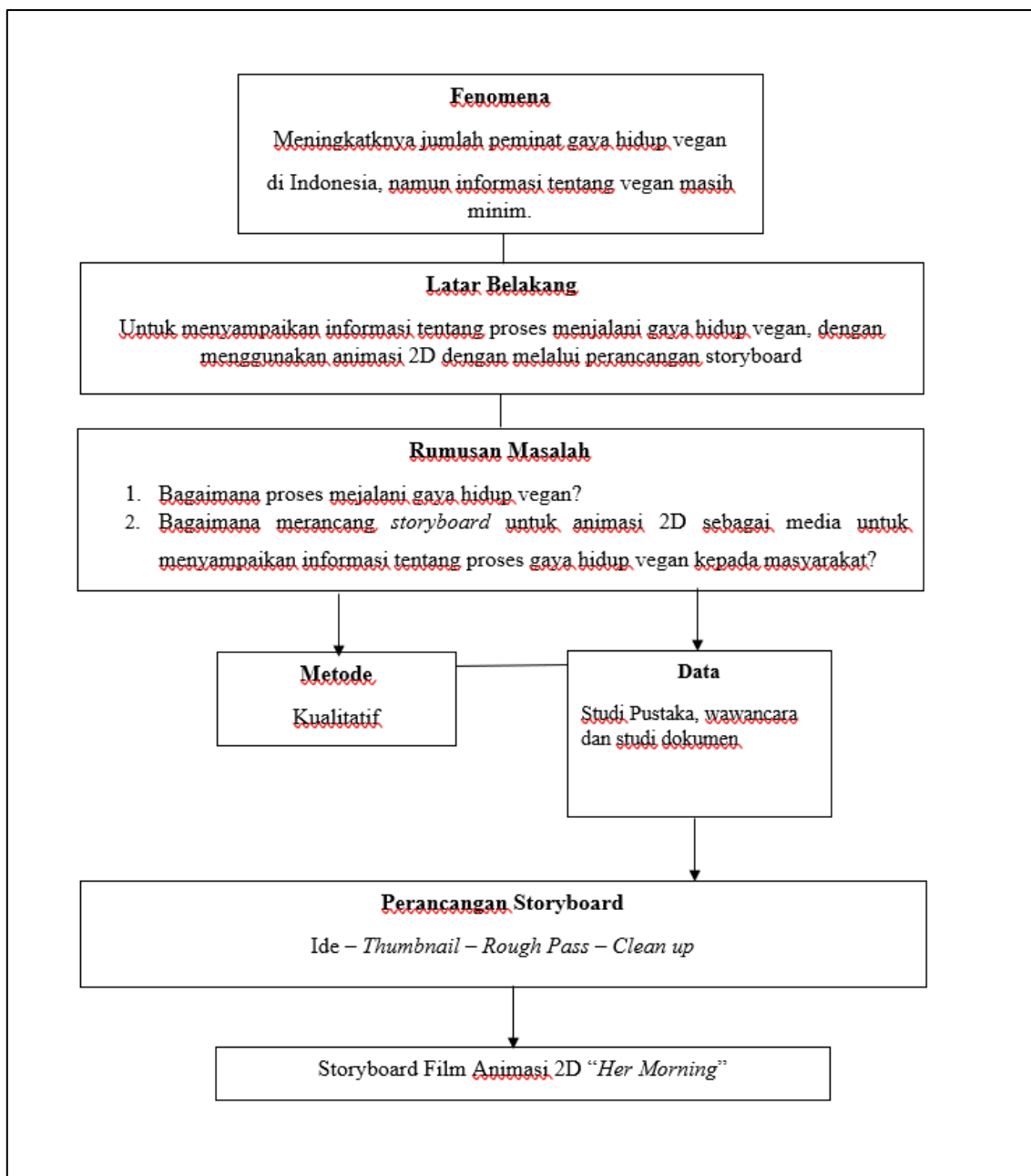
Metode ini dilakukan dengan cara mengumpulkan data untuk menunjang penelitian melalui dokumen seperti film, video dan foto (Aditya,Rifan.suara.com.2021) Menggunakan beberapa video dari content creator yang menceritakan proses mereka menjadi seorang vegan, kemudian menggunakan beberapa film animasi sebagai referensi untuk film animasi 2D yang dibuat.

1.7.2 Analisis Data

Menganalisis data yang dikumpulkan dari hasil studi pustaka, wawancara, dan studi dokumen, data tersebut akan dianalisis sesuai dengan kebutuhan dari masing-masing data lalu dihubungkan dengan rumusan masalah dan landasan pemikiran.

1.8 kerangka Perancangan

kerangka tentang urutan perancangan karya tugas akhir yang berupa storyboard animasi 2D yang berjudul “Her Morning”.



Gambar 1. 1 Kerangka Perancangan

Sumber : Dokumentasi Pribadi

1.9 Pembabakan

Penulisan Tugas akhir terbagi menjadi 5 bab yaitu :

- **Bab I Pendahuluan**

Bab ini menjelaskan mengenai latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, ruang lingkup, tujuan perancangan, manfaat perancangan, metode yang digunakan kemudian kerangka perancangan dan pembabakan yang akan tertulis.

- **Bab II Landasan Pemikiran**

Bab ini menjelaskan teori-teori yang akan menjadi acuan dalam perancangan storyboard animasi 2D dengan tema vegan, yaitu teori tentang vegan, teori tentang animasi 2D, dan proses perancangan storyboard.

- **Bab III Data dan Analisis Data**

Bab ini berisi tentang analisis dari data yang telah dikumpulkan, berupa data dari wawancara, analisis karya sejenis dan observasi tidak langsung, kemudian menganalisis data-data tersebut sesuai dengan teori untuk mendapatkan data yang sesuai untuk menentukan konsep perancangan visual.

- **Bab IV Konsep dan Hasil Perancangan.**

Bab ini berisi tentang hasil dari perancangan yang telah dibuat berdasarkan data dan penjelasan mengenai konsep karya yang telah dibuat.

- **Bab V Penutup**

Bab ini berisi mengenai hasil seluruh hasil kesimpulan mengenai seluruh isi 1 Laporan dan saran.