

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Perancangan

Kedung Banteng Sumberagung adalah sebuah dusun (kampung) yang dari masa lalu dikenal sebagai sebuah dusun tempat orang mengaji, banyak dari sekitar kampung bahkan diluar Kabupaten Sleman yang turut mengaji di Kedung Banteng. Kedung yang berarti bagian sungai yang paling dalam terpenyuh air dimana air dalam simbolisme Jawa adalah simbol ilmu pengetahuan sebagaimana ada bebasan “Nyecep Toya Wening” yang bermakna mencari ilmu Pengetahuan. Sedangkan makna Banteng adalah satwa herbivora lambang kegagahan yang hidup berkelompok dapat dimaknai sebagai semangat kebersamaan. Kedung Banteng memiliki makna sebagai Wadahnya Ilmu pengetahuan yang harus diraih dalam semangat kebersamaan. Ilmu pengetahuan dapat dicapai adalah dengan membaca Ayat-ayat Tuhan baik yang tertulis maupun yang tidak tertulis. Di Kedung Banteng pengkajian atas ayat-ayat tertulis ini sudah menjadi tradisi lama yang rutin dilaksanakan baik di Pondok Pesantren Abdul Manan, Kajian Himpunan Putusan Tarjih, Madrasah dan pengajian-pengajian rutin. Kampung Satwa dibentuk dan dihadirkan sebagai pelengkap untuk ngaji ayat-ayat Tuhan yang tersirat di alam semesta baik yang berupa alam itu sendiri maupun satwa dan tumbuhannya. Oleh karena itu Kampung satwa dibangun sebagai sarana Edukasi (ngaji) bersama sekaligus Rekreasi (menata pikiran dan hati untuk berkreasi kembali).

Kampung Satwa merupakan sebuah desa wisata yang terletak di tengah-tengah pedesaan Moyudan, Sleman, Yogyakarta. Menawarkan wisata edukasi dan rekreasi tentang satwa. Didirikan oleh Hanif Kurniawan, seorang pengacara. Kecintaannya terhadap hewan, terutama satwa eksotis, membuatnya untuk mendirikan dan mengelola Kampung Satwa.



Gambar 1.1 Kampung Satwa

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Selain potensi sejarah yang syarat dengan budaya edukasi, kondisi alam di Kampung Satwa adalah sangat mendukung. Pada sisi barat yang memang lumbung padinya Sleman, terhampar lahan pertanian produktif yang saat ini dikembangkan berbagai pertanian, diantaranya : padi, melon, cabe, kelengkeng, tebu, segala palawija dan palakependem. Selain itu juga dikembangkan untuk konsep mina padi, perikanan dan pengembang biakan kambing. Pada sebelah timur membentang aliran sungai Kedung Banteng yang masih cukup layak sebagai habitat berbagai satwa endemik hingga dapat kita temukan berbagai satwa langka dan satwa dilindungi seperti elang bido, bubut jawa, dan serak jawa. Ada juga juga otter, garangan, ular *reticulatus python* dll. Pada aliran sungai juga masih bisa kita temukan habitat dari ikan sidat, hampala, bulus dan ikan-ikan lokal yang lainnya.

Satwa-satwa yang ada di Kampung Satwa terdiri dari beberapa jenis reptilia, mamalia, aves, ikan dan insekta. Kondisi alam yang masih sangat mendukung baik suhu, kelembaban udara, tanah dan air yang mencerminkan keseimbangan ekologis masih berfungsi, hingga hampir segala jenis satwa dapat hidup dan berkembang biak, termasuk satwa exotic dari manca yang berhasil dipelihara dan ada yang sudah dikembang biakkan seperti : Reptilia : iguana, aneka kura-kura, aneka ular, aneka kadal. Mamalia : musang, Pisces : ikan hias laut dan tawar. Aves : aneka burung. Saat ini Kampung Satwa juga sudah mulai merambah untuk mencoba ex situ satwa dilindungi dengan dukungan penuh Balai Konservasi Alam Yogyakarta hingga proses perizinan sedang dalam proses di Kementerian Lingkungan Hidup. Saat ini yang sudah maju ke Kementerian LHK dan tinggal mengambil izinnya adalah izin Penangkaran Reptil diantaranya : buaya, kura-kura *Orlitia Borneensis*, *Batagur Borneoensis*, *Manouria Emys* dll.



Gambar 1.2 Beberapa satwa di Kampung Satwa

(Sumber: Instagram Kampung Satwa)

Untuk saat ini, Kampung Satwa memiliki beberapa media promosi yang disebarakan melalui platform seperti Facebook dan Instagram. Media-media yang disebarakan di platform tersebut berupa poster, video pendek kegiatan yang ada di Kampung Satwa serta foto-foto yang menampilkan beberapa satwa dan sedikit trivia tentang satwa tersebut. Adapula media berupa video panjang seperti vlog atau film pendek yang disebarakan melalui platform Youtube. Dengan adanya media-media tersebut, Kampung Satwa kini lumayan dilirik oleh beberapa kalangan masyarakat. Hanif Kurniawan, selaku sekretaris sekaligus pemilik Kampung Satwa, menginginkan media promosi dengan target *audience* anak-anak. Hanif sendiri merasa kita semua perlu mendapatkan pengetahuan dasar tentang satwa-satwa yang ada di sekitar kita dan cara penanganannya sejak dini. Oleh karena itulah, Kampung Satwa membutuhkan media promosi yang nyaman dan *acceptable* untuk mengedukasi anak-anak berupa video *profile* pengenalan Kampung Satwa dengan menggunakan karakter animasi sebagai narrator.



Gambar 1.3 Kegiatan Kunjungan Sekolah di Kampung Satwa

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan di atas, maka rumusan masalah dalam perancangan ini adalah:

Bagaimana merancang video *profile* sebagai media pengenalan Kampung Satwa di Sleman dengan menarik dan informatif untuk anak – anak ?

1.3 Batasan Perancangan

Pembatasan suatu masalah digunakan untuk menghindari adanya penyimpangan maupun pelebaran pokok masalah agar perancangan tersebut lebih terarah dan memudahkan dalam pembahasan sehingga tujuan perancangan akan tercapai. Beberapa batasan masalah dalam perancangan ini adalah sebagai berikut:

- 1) Luas lingkup perancangan hanya meliputi Kampung Satwa.
- 2) Membuat video *profile* dengan maskot sebagai tokoh narator agar lebih menarik dalam menginformasikan seputar satwa untuk tayangan di channel Youtube Kampung Satwa.

1.4 Tujuan Perancangan

Adapun tujuan perancangan ini adalah sebagai berikut :

- 1) Membuat media desain komunikasi visual yang dapat mengedukasi target *audiens* mengenai pengetahuan tentang satwa yang ada di Kampung Satwa.
- 2) Membuat media desain komunikasi visual yang menjawab permasalahan Kampung Satwa.

1.5 Manfaat Perancangan

- 1) Manfaat bagi lembaga STSRD VISI
 - a. Sebagai sumber referensi ilmu baru terhadap perancangan desain komunikasi visual video animasi yang baik dan efektif.
 - b. Sebagai sumber referensi ilmu baru terhadap perancangan desain komunikasi visual UMKM yang baik dan efektif.

2) Manfaat bagi bidang keilmuan DKV

Dalam perancangan ini sangat penting dan bermanfaat dalam menambah wawasan serta kepekaan terhadap suatu masalah untuk menciptakan solusi dari masalah tersebut dengan menggunakan metodologi DKV sebagai subjek dalam perancangan kali ini sehingga menghasilkan solusi yang kreatif

3) Manfaat bagi masyarakat

Menambah perhatian dan pengetahuan warga Yogyakarta terutama anak-anak agar lebih mencintai satwa dan lingkungan alam.

1.6 SKEMA PERANCANGAN

