

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Mecintai dan menjaga bumi atau alam merupakan ajakan yang tidak pernah bosan disuarakan kepada manusia di seluruh dunia. *Earth day* merupakan gerakan untuk mencintai alam dan bumi yang paling gencar disuarakan untuk mengurangi dampak kerusakan yang dialami oleh alam. Manusia tinggal dan hidup berdampingan dengan alam dan sangat bergantung dengannya. Alam beserta segala kekayaan yang terkandung didalamnya merupakan warisan nenek moyang yang nantinya akan kita wariskan kepada anak cucu kita. Kita sebagai manusia tentunya menginginkan alam yang lestari dan bersahabat dengan kita yang juga dapat dinikmati anak cucu kita kelak.

Bumi yang lestari dan indah adalah yang memiliki keseimbangan diberbagai komponen ekosistemnya. Setiap komponen dalam alam saling ketergantungan satu dengan yang lainnya seperti hewan, tumbuhan, hutan, dan sungai. Keseimbangan alam tersebut harus tetap terjaga agar keanekaragaman sumber daya yang terkandung didalamnya tetap lestari. Keseimbangan alam dapat rusak jika manusia tidak arif dan bijaksana dalam memanfaatkan sumber daya alam padahal dampak kerusakan alam akan berimbas kepada manusia juga.

Banyak kerusakan alam khususnya di Indonesia yang disebabkan oleh ulah manusia. Salah satu contoh kasus kerusakan alam oleh ulah manusia adalah keserakahan manusia mengeksploitasi alam hingga banyak menghilangkan hutan dan mengikis habitat para satwa contohnya orang utan selain itu daerah resapan pun berkurang yang dapat memicu longsor. Hal lainnya dengan pembangunan tidak bijak yang mengurangi daerah resapan dan membuang sampah sembarangan sehingga dapat berakibat banjir.

Anak merupakan bibit – bibit penerus bangsa yang kelak tindak tanduknya berpengaruh terhadap lingkungan sekitarnya. Mencintai alam sekitar adalah salah

satu nilai budi pekerti yang baik ditanamkan kepada anak – anak sedari dini agar mereka dapat memahami akan bahaya kerusakan lingkungan dan melakukan hal – hal kecil yang berdampak baik pada lingkungan dan bumi dikehidupan mereka sehari – hari sampai mereka besar nanti dimasyarakat.

Pendidikan cinta lingkungan itu penting diberikan kepada anak sejak usia dini. Ini untuk membentuk kepribadian anak sehingga kedepan mampu ikut menjaga bumi ini. Tindakan yang paling sederhana sudah sangat membantu menyelamatkan bumi dari kerusakan, seperti menjaga kebersihan serta melakukan penghematan energi dan menanam pohon<sup>1</sup>.

Berbicara mengenai nilai – nilai menjaga bumi dan lingkungan, sesungguhnya kearifan lokal budaya di Indonesia sudah lama menerapkannya, seperti : Dayak, Badui, Mentawai, Suku Naga juga Jawa. Mereka memiliki pemikiran dan adat yang bertindak nyata menjaga bumi kita dalam kearifan lokal mereka. Selain memiliki kearifan lokal terhadap lingkungan, budaya Indonesia memiliki bentuk dan ornament sebagai identitas visual mereka. Identitas visual tersebut berpotensi dikembangkan ke bentuk yang lebih populer dan modern untuk generasi penerus.

Tokoh pahlawan super luar negeri baik dari Amerika maupun Jepang sedang marak menjadi idola anak – anak Indonesia dalam bentuk komik, film, animasi, maupun game. Pahlawan super adalah tokoh pembela kebenaran yang memiliki kemampuan melebihi manusia biasa dan menggunakan kemampuannya untuk memerangi kejahatan. Anak – anak mudah meneladani apa yang menjadi kegemarannya termasuk meniru pesan atau nilai yang ada dibalik tokoh pahlawan super.

Pahlawan super memiliki pesan dan nilai kebaikan yang dapat menjadi panutan bagi para penggemarnya, namun pahlawan super dari luar negeri tentunya banyak mengandung unsur budaya luar, sementara di Indonesia saat ini tokoh pahlawan super masih terbilang sedikit dan kalah pamor dibanding pahlawan super dari luar apalagi yang dapat mengandung unsur dan nilai kearifan budaya

---

<sup>1</sup> Diakses dari <http://www.mongabay.co.id/2014/04/23/hari-bumi-saatnya-mendidik-anak-anak-mencintai-alam/>, pada 17 Februari 2015 pukul 20.00

Indonesia. Kurangnya pahlawan super Indonesia terbukti dengan lebih banyaknya komik, animasi maupun pernak – pernik pahlawan super luar negeri yang beredar dipasaran.

Cara memodifikasi *local culture* di Jepang terbilang unik. Salah satunya dengan memasukkan unsur-unsur budaya dalam serial tokusatsu atau serial superhero asli Jepang. Secara garis besarnya, serial tokusatsu merupakan serial superhero yang menjadi idola anak-anak di Jepang. Tokusatsu terbagi atas beberapa genre. Namun, genre yang cukup populer taraf internasional ialah seri Super Sentai dan Kamen Rider. Di Indonesia, kedua serial tersebut dikenal dengan nama Power Ranger dan Satria Baja Hitam. Melalui kedua genre tokusatsu tersebut, anak-anak kembali dikenalkan dengan budaya asal mereka melalui unsur-unsur budaya yang terdapat di dalam kedua genre tersebut<sup>2</sup>.

Cerita pahlawan super yang dapat mengandung kearifan lokal Indonesia terhadap lingkungan tentunya dapat menjadi panutan anak Indonesia untuk menjaga lingkungan karena selain nilai kearifan lokal dalam kontennya, identitas visualnya pun dapat diterapkan dalam desain karakter pahlawan super sebagai pengembangan budaya menjadi bentuk populer yang dapat dinikmati generasi muda. Pahlawan super tersebut dapat menjadi pilihan baru bagi anak yang mengawili budaya bangsa mereka sendiri ditengah dominasi pahlawan mancanegara. Diantara seluruh media yang menampilkan pahlawan super, komik merupakan media desain komunikasi visual yang umumnya digunakan sebagai pengenalan awal kepada khalayak sasaran.

## **1.2 Masalah Perancangan**

### **1.2.1 Klasifikasi Masalah**

Berdasarkan penjabaran latar belakang diatas, maka dapat diklasifikasikan beberapa masalah, yaitu :

---

<sup>2</sup> Diakses dari [akarpadinews.com/read/seni-budaya/tren-modifikasi-budaya-lokal-ke-budaya-pop](http://akarpadinews.com/read/seni-budaya/tren-modifikasi-budaya-lokal-ke-budaya-pop), pada 17 Februari 2015 Pukul 20.20

- a. Kerusakan alam dan lingkungan banyak diakibatkan oleh ulah manusia dan anak harus diajarkan tentang cinta lingkungan .
- b. Indonesia kurang memiliki pahlawan super berbudaya lokal ditengah dominasi pahlawan super mancanegara untuk menjadi panutan anak-anak

### 1.2.2 Rumusan Masalah

Berangkat dari latar belakang yang telah dituturkan sebelumnya, dicapai sebuah rumusan sebagai berikut :

- a. Bagaimana merancang pahlawan super beridentitas lokal dengan visual yang digemari anak-anak untuk menanamkan nilai – nilai cinta lingkungan ?
- b. Bagaimana merancang cerita pahlawan super baru dalam media desain komunikasi visual yang mengangkat fenomena lingkungan dengan kearifan budaya lokal Indonesia sehingga dapat menjadi panutan anak-anak.

## 1.3 Ruang Lingkup

### **Apa**

Memanfaatkan fenomena pahlawan super pada anak dengan merancangan pahlawan super dalam media komunikasi visual yang mengandung konten tentang menjaga lingkungan bagi anak-anak.

### **Bagian mana**

Perancangan pahlawan super baru ini dalam kontennya berisi tentang menjaga lingkungan hidup agar anak – anak dapat meneladaninya. Tokoh pahlawan super baru ini selain dibuat kekinian juga dikemas dengan unsur budaya lokal agar bercirikan Indonesia. Budaya lokal yang dipilih adalah yang memiliki nilai kearifan lokal terhadap lingkungan dengan identitas visual yang dapat diaplikasikan dalam desain karakter. Adapun cerita pahlawan super ini dapat dikemas dalam media komik.

### **Siapa**

Khalayak sasaran perancangan pahlawan super baru ini adalah anak diatas umur 9 tahun, khususnya sampai 13 tahun penyuka pahlawan super diseluruh Indonesia. Dikhususkan dikota Bandung.

### **Kapan**

Pengumpulan data dilakukan pada bulan Maret – April 2014, sedangkan pelaksanaan perancangan media tokoh pahlawan super ini dilakukan mulai April – Juni 2014.

### **Dimana**

Pengumpulan data dilakukan dikota Bandung di SD Cendikiawan Muda dan juga di pameran yang berhubungan dengan anak dan pahlawan super.

## **1.4 Tujuan Perancangan**

Adapun tujuan utama perancangan karya Tugas Akhir ini ialah terciptanya pahlawan super baru dalam media komik yang mengandung budaya lokal tentang menjaga lingkungan sehingga dapat menjadi panutan bagi anak-anak.

## **1.5 Metode Pengumpulan Data dan Analisis**

Dalam perancangan ini, metode pengumpulan data di lakukan dengan menggunakan metode kualitatif yaitu data data di kumpulkan berdasarkan :

### **a. Studi Pustaka**

Mengkaji data pustaka tentang lingkungan dan kerusakannya, juga kearifan lokal tentang lingkungan serta identitas visualnya.

### **b. Wawancara**

Melakukan wawancara pada anak-anak penggemar pahlawan super umur 8 sampai 13 tahun untuk memetakan indikator khalayak sasaran.

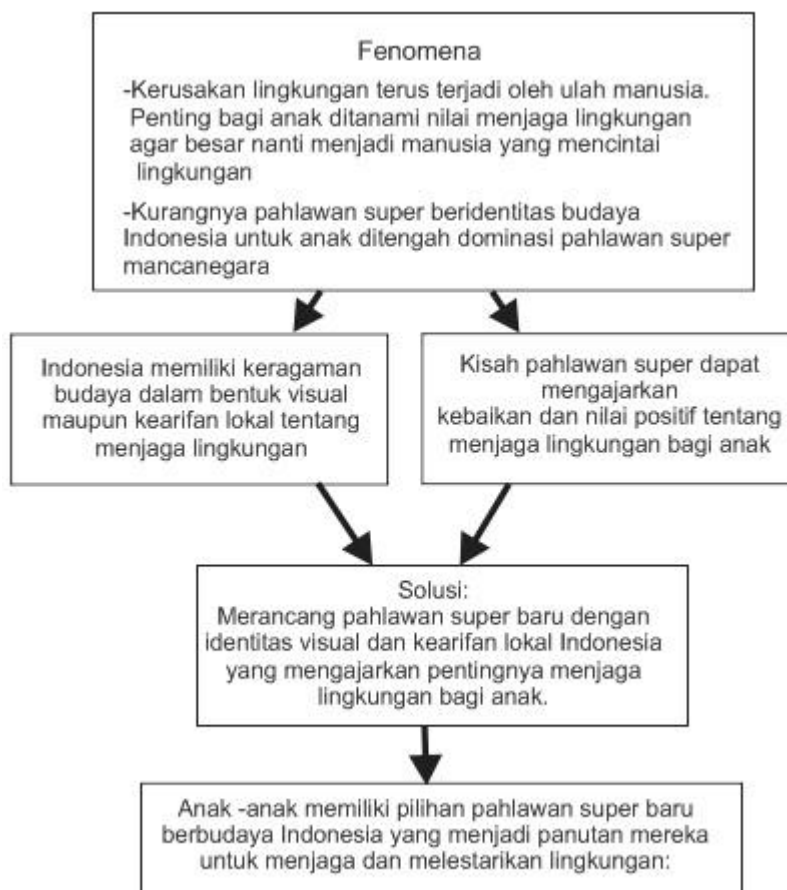
### **c. Observasi**

Observasi dilakukan dengan mengamati trend pahlawan super pada anak dan melihat kelebihan dan kekurangan pahlawan super yang telah ada.

d. Analisis

Menganalisis data yang didapat memakai analisis SWOT dengan memetakan kelebihan, kekurangan, peluang serta ancaman dari hasil pengumpulan data lalu dijadikan strategi untuk perancangan tokoh pahlawan super.

### 1.6 Kerangka Perancangan



(Bagan 1.1: Kerangka Perancangan)

## **1.7 Pembabakan**

### **BAB 1 PENDAHULUAN**

Bab ini menjelaskan tentang latar belakang masalah dan fenomena, perumusan masalah, tujuan dan kerangka perancangan serta penjelasan singkat tiap bab dari perancangan ini.

### **BAB II DASAR PEMIKIRAN**

Bab ini mengemukakan landasan – landasan teoritis yang relevan dengan topik pembahasan. Teori-teori tersebut berupa teori desain komunikasi visual, teori komik, teori karakter pahlawan super, serta teori perkembangan anak dan hubungannya dengan lingkungan dan pahlawan super.

### **BAB III DATA dan ANALISIS MASALAH**

Bab ini mengemukakan hasil pengumpulan data seperti data pemberi proyek, data lingkungan, data kearifan lokal dan identitas budaya, data khalayak sasaran, data proyek sejenis, data observasi hingga data wawancara yang dibahas dan dianalisa menjadi konsep perancangan.

### **BAB IV KONSEP dan HASIL PERANCANGAN**

Bab ini menjelaskan bagaimana konsep pesan, konsep perancangan pahlawan super, konsep media, proses perancangan sampai hasil jadi mulai dari sketsa sampai penerapan desain akhir pada media.

### **BAB V PENUTUP**

Pada bab ini berisi kesimpulan atas perancangan yang dibuat.