

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Menurut Elvian Roza (2017) dalam situs [kppi.go.id](http://kppi.go.id) Indonesia merupakan sebuah negara maritim dan dinobatkan sebagai negara dengan kepulauan terbesar di Asia Tenggara yang terbentang seluas dua juta kilometer dari Sabang ke Marauke dengan total lebih dari tujuh belas ribu pulau. Dengan keunikan letak geografis Indonesia, flora dan fauna yang ada tumbuh dengan penuh keragaman dimana menjadikan Indonesia kaya akan alamnya.

Peran manusia dari waktu ke waktu dalam menemptai suatu tempat tidak akan lepas dari pengaruh kelangsungan hidup organisme sekitarnya. Laut dikenal mampu menghidupi manusia yang hidup di sekitar dengan memberikan ketersediaan bahan alam dimana bisa dimanfaatkan untuk keuntungan manusia itu sendiri. Seiring dengan berkembangnya teknologi, berbagai cara untuk mendapatkan bahan alam sebanyak-banyaknya manusia lakukan. Munculah suatu masalah akibat perubahan yang disebabkan oleh manusia itu sendiri, hal tersebut diantaranya adalah polusi air, plastik, pengambilan energi atau makanan berlebihan, dan bahan baku alam yakni minyak.

Aktivitas manusia saat ini masih sangat bergantung terhadap minyak bumi dimana bahan tersebut diambil dengan cara pengeboran pada dasar lautan. Dengan melakukan pengeboran dasar laut, maka terdapat potensi kebocoran. Kebocoran inilah yang akan mempengaruhi kelangsungan hidup flora dan fauna laut. Menurut Sverdrup dan Kudela (2013:411) dalam suatu fenomena tumpahan minyak rata-rata 8-15% minyak yang tumpah dapat dibersihkan sisanya antara menguap ke udara atau mengendap pada dasar laut.

Fenomena tumpahan minyak yang baru saja terjadi di Indonesia ada di lepas pantai dekat dengan Karawang. Dikutip pada situs [cnnindonesia.com](http://cnnindonesia.com), pada tanggal 12 Juli 2019 sumur YYA-1 blok *Offshore North West Java* (ONWJ) milik Pertamina bocor. Dampak dari kebocoran tersebut mengakibatkan tumpahan minyak yang dimana terbawa arus laut ke perairan laut Jawa Barat

dan sebagian terdampar di sepanjang pantai. Terhitung 8 titik pantai di Karawang dan 2 titik di pantai Bekasi yang terkena dampak tersebut. Area tambak ikan dan udang milik warga mengalami kerugian sebesar 1.630 hektar sebagian 62.35 hektar di muara sungai, dan ribuan pohon mangrove. Penanggulangan telah dilakukan oleh Pertamina telah dilakukan dengan cara menggelar *oil boom* sepanjang 8000 meter di pesisir laut Karawang hingga Kepulauan Seribu namun hingga sekarang masih belum tertanggulangi.

Dilansir pada situs [bbc.com](http://bbc.com), pesisir pantai Sedari yang berada di Karawang merupakan titik paling parah yang terkena dampak dari tumpahan minyak tersebut, banyak warga mengalami kerugian dan mengeluhkan limbah B3 mengotori baju warga dan menjadi penyakit pada kulit. Dikutip dari [cnnindonesia.com](http://cnnindonesia.com) kandungan *Polyaromatic Hydrocarbon* (PAH) yang ada pada minyak bumi memiliki sifat beracun kepada organisme yang hidup disekitarnya, bahkan dalam jangka panjang jika dipaparkan kepada warga sekitar akan berakibat fatal pada kesehatan paru-paru. Pada sisi tumbuhan menurut Ryadi (2015) dari situs [kompasiana.com](http://kompasiana.com) memaparkan bahwa endapan dari tumpahan minyak dapat menghambat respirasi dan fotosintesis ilmiah tumbuhan. Selain itu hutan mangrove akan mengalami defoliasi (gugur daun) karena menutupi kulit kayu yang berfungsi sebagai pertukaran CO<sub>2</sub> dan O<sub>2</sub>. Sedangkan pada sisi hewan, komponen minyak yang larut menjadi racun terhadap organisme didalamnya dan secara fisiologi kehadiran minyak dapat membuat organisme stress. Racun *slick* mempengaruhi keberadaan fitoplankton yang dimana akan mengganggu rantai makanan ikan, udang dan kerang.

Di era yang serba digital ini, peran media memiliki pengaruh besar dalam masyarakat. Menurut Silverblatt dalam Molyo (2016:12) media memiliki peran dalam memberikan wawasan dan pengetahuan serta kesadaran terhadap isi ‘teks’ yang disajikan. Dikutip pada [understood.org](http://understood.org) sebuah pengetahuan atau informasi yang disajikan kepada anak-anak akan lebih mudah diterima dibandingkan usia dewasa. Hal ini didukung oleh teori perkembangan kognitif, menurut Fatimah dalam Piaget (2015:32) tahap operasional konkrit pada usia 6-12 tahun merupakan tahap perkembangan *egosentrisme* yakni kemampuan untuk membedakan perspektif diri dan orang lain (Sitti, 2013:93). Dalam situs

kemendikbud.go.id menetapkan usia 6-12 tahun merupakan usia dimana masa pendidikan sekolah dasar sedang dijalani sesuai dengan penetapan PPDB 2020 (Penerimaan Peserta Didik Baru) Nomor 44 Tahun 2019. Oleh karenanya penulis merancang karakter 3D sebagai pengenalan macam ikat laut dan dampak dari tumpahan minyak terhadap kelangsungan hidupnya terhadap target audiens anak-anak Animasi 3D merupakan style animasi yang sedang mengalami puncak popularitas dikutip pada situs nyfa.edu, hal ini dapat dibuktikan dengan banyaknya animasi 3D dan *remake* animasi 2D ke 3D yang sukses di *box office*. Contoh animasi 3D yang populer dan memiliki tema pengetahuan adalah “Finding Nemo (2003)” berdasarkan situs imbd.com berhasil mendapatkan rating 8,1/10 (991,943 review) dengan skor 99% di situs rottentomatoes.com, dimana Finding Nemo menceritakan tentang penangkapan masif ikan laut oleh nelayan dan pemeliharaan ikan pada akuarium. Selain itu “Madagascar (2005)” yang menceritakan tentang kebosanan hewan liar yang terkurung pada kandang kebung binatang dan “Rio (2011)” menceritakan tentang spesies burung eksotis yang mengalami kepunahaan karena penangkapan liar, namun pengangkatan tema kesadaran lingkungan terutama isu tumpahan minyak belum ada yang diadaptasikan menjadi animasi 3D.

Menurut Blair dalam Wells (2002:3-4) dalam bukunya *Animation: Genre and Authorship* mendefinisikan animasi sebagai proses penggambaran dan pemotretan sebuah karakter – manusia, hewan, atau objek benda mati dalam sebuah sekuen posisi untuk menciptakan gerakan yang seperti hidup. Dimana pesan dikemas dalam sebuah cerita dan diperankan oleh tokoh sehingga memudahkan masyarakat untuk menyerap pesan yang ditujukan.

Tillman (2011:04) dalam bukunya *Creative Character Design* menjelaskan pentingnya karakter dalam sebuah alur cerita, yakni sebagai pendorong alur cerita sesuai dengan skenario dan mengembangkannya sesuai dengan peran yang terbentuk dari pribadi dan karakteristiknya.

Pantai Sedari yang berada di Karawang menjadi tempat pencarian data objek penulis sedangkan Kota Cianjur menjadi data sample audiens penulis, dikutip pada situs itrip.id Cianjur dikenal akan kuliner ikan bakarnya yang telah merambah ke banyak kota. Anak-anak yang biasa memakan ikan sebagai lauk

akan mengetahui dampak tumpahan minyak terhadap keberadaan ikan di pasar dan menciptakan ketertarikan akan ragam fauna laut Indonesia. Dimana dalam cerita animasi ini menampilkan beragam ikan yang dapat ditemukan di laut Indonesia yang menghadapi sebuah ancaman polusi tumpahan minyak dari sumur dasar laut berakibat pada terancamnya kehidupan mereka, spesies hiu karang yang terinfeksi dari tumpahan minyak mulai menyerang ikan-ikan lain dan terusir dari habitatnya, Popo beserta teman-temannya mencari solusi untuk menghentikan polusi tersebut. Diharapkan dengan perancangan animasi ini, anak-anak dapat mendapatkan sebuah informasi dan kepedulian terhadap dampak tumpahan minyak serta ketertarikan akan ragam fauna laut Indonesia.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan diatas, masalah dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Kurangnya pengetahuan masyarakat terhadap dampak yang dibawa oleh fenomena tumpahan minyak.
2. Belum adanya media digital yang mengangkat isu pencemaran air laut oleh tumpahan minyak dalam bentuk animasi 3D.

## **1.3 Rumusan Masalah**

1. Bagaimana bentuk visual ikan – ikan laut Sedari, Karawang?
2. Bagaimana perancangan visual karakter animasi 3D dari pengamatan ikan laut Sedari, Karawang?

## **1.4 Ruang Lingkup**

### **1. Apa**

Fenomena pencemaran air laut dari tumpahan minyak bumi yang berdampak pada kelangsungan hidup fauna laut Sedari.

### **2. Siapa**

Animasi ini ditujukan untuk target audiens anak – anak berumur 6 – 12 tahun.

### **3. Kenapa**

Perancangan karakter animasi ini merupakan sebuah bentuk sosialisasi atas keberadaan fauna ikan laut Sedari dari dampak fenomena tumpahan minyak.

### **4. Dimana**

Fenomena yang terjadi berada di daerah pantai Sedari, Karawang, Jawa Barat. Oleh karenanya perancang akan melakukan observasi ke tempat desa dan pesisir pantai sekitar Sedari.

### **5. Bagian Mana**

Perancang memiliki jobdesk pada bagian perancangan visual karakter 3D animasi.

## **1.5 Tujuan dan Manfaat Perancangan**

### **1.5.1 Tujuan dan perancangan ini adalah :**

1. Untuk mengetahui dan mengenalkan fauna laut Indonesia khususnya Karawang.
2. Untuk mengetahui rancangan visual karakter 3D Animasi

### **1.5.2 Manfaat yang didapat dari hasil perancangan ini adalah :**

#### **2. Manfaat Teoritis**

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai referensi bagi penelitian berikutnya sehingga dapat melengkapi data yang dibutuhkan. Selain itu dapat memberikan kontribusi terhadap perkembangan rancangan animasi ilmu Desan Komunikasi Visual.

#### **3. Manfaat Praktis**

##### **a. Bagi Penulis**

Dengan penelitian dapat menambah wawasan dan pengetahuan baru.

##### **b. Bagi masyarakat**

Memperkenalkan keberagaman fauna laut Karawang yang khas kepada masyarakat Indonesia.

## 1.6 Metode Perancangan

### 1. Metode Pengumpulan Data Kualitatif

#### a. Studi Pustaka

Perancang melakukan studi pustaka agar hasil akhir yang didapat dapat terarah dan melengkapi kebutuhan data utama. Studi pustaka tersebut meliputi media animasi 3D, ekosistem hewan laut, dan minyak bumi.

#### b. Observasi

Lokasi yang akan dilakukan observasi adalah laut Sedari, Karawang dan sekitar pesisir laut Sedari yang dimana merupakan titik terparah dari dampak tumpahan minyak Pertamina. Perancang akan mengamati fauna ikan khas Karawang yang biasa ditemui dan ditangkap oleh nelayan sekitar. Dengan melakukan pengamatan langsung diharapkan data yang didapat akan memperkuat perancangan visual karakter 3D animasi.

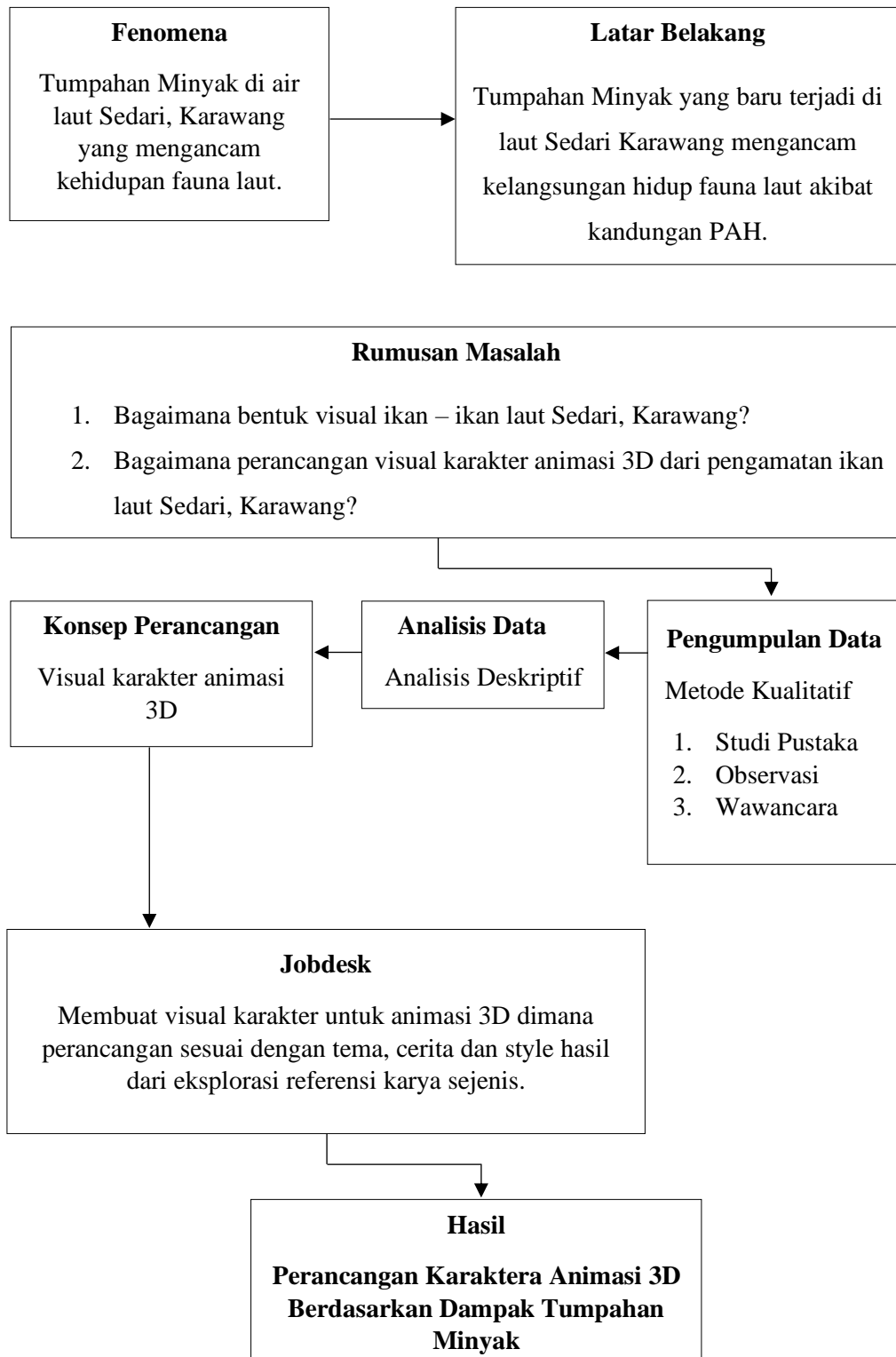
#### c. Wawancara

Narasumber utama dalam perancangan visual karakter 3D ini adalah nelayan yang dimana telah merasakan dampak tumpahan minyak secara langsung. Wawancara tersebut meliputi topik tentang fauna laut Karawang, dampak tumpahan minyak terhadap kehidupan fauna dan masyarakat sekitar, serta galian minyak bumi itu sendiri.

### 2. Metode Analisis Data

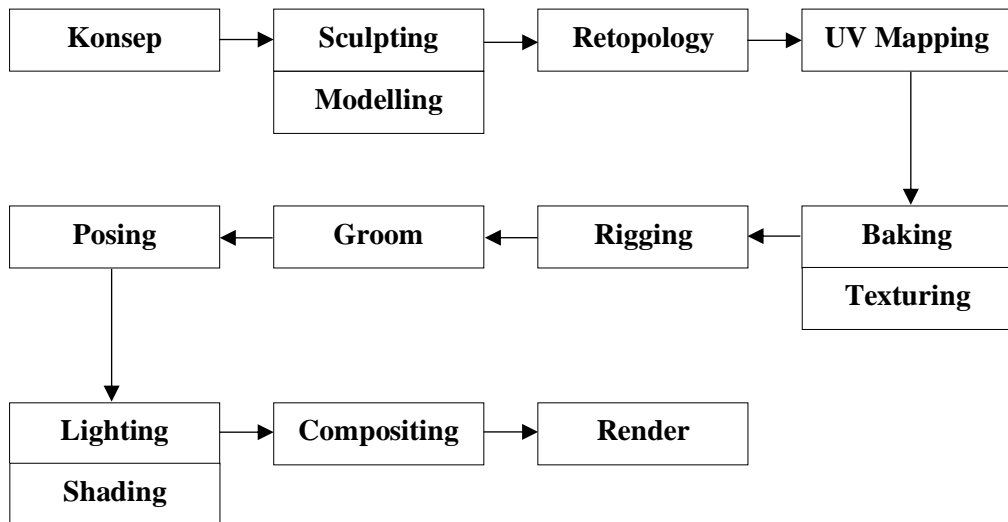
Data yang telah terkumpul lalu dianalisis dengan metode dekskriptif kualitatif yang dimana hasil dari studi pustaka, observasi, dan wawancara kemudian ditarik menjadi kesimpulan sebagai akhir proses analisis data.

## 1.7 Kerangka Perancangan



Bagan 1.1 Kerangka Perancangan Karakter Animasi 3D Berdasarkan Dampak Tumpahan Minyak

## 1.8 Pipeline Desain Karakter Animasi 3D



Bagan 1.2 Skema Perancangan Karakter Animasi 3D Berdasarkan Dampak Tumpahan Minyak

## 1.9 Pembabakan

Berikut adalah penjelasan dari setiap pembabakan:

### 1. BAB 1 Pendahuluan

Pada bab ini berisi tentang penjelasan mengenai latar belakang masalah, tujuan dan manfaat penelitian, ruang lingkup, serta metode pengumpulan data yang digunakan untuk mencari data tentang dampak fenomena tumpahan minyak kepada fauna laut Sedari.

### 2. BAB 2 Landasan Teori

Pada bab ini berisi landasan teori yang digunakan untuk mengumpulkan data serta merancang karya.

### 3. BAB 3 Analisa Data

Pada bab ini berisi tentang data-data yang telah didapatkan berdasarkan metode penelitian yang digunakan.

### 4. BAB 4 Perancangan

Pada bab ini berisi tentang penjelasan konsep perancangan visual karakter 3D yang berkaitan dengan fenomena.

### 5. BAB 5 Kesimpulan

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan, dan juga saran yang berkaitan dengan perancangan.