

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Laut memiliki peran yang sangat penting bagi kehidupan makhluk hidup. Bagi manusia, laut memiliki banyak manfaat seperti sebagai sumber pangan, sarana transportasi, sarana olahraga, hingga sarana rekreasi. Seluruh permukaan dan isi Laut yang merupakan air asin menutupi sebesar 70,78% permukaan bumi dan hanya sekitar 3% air yang tersedia di bumi yang bukan berasal dari laut (Wiadnya, 2011). Permasalahan sampah plastik masih menjadi suatu masalah yang sulit ditangani, aktivitas masyarakat menjadi salah satu dugaan asal dari masuknya sampah plastik ke perairan seperti berbagai macam makro-plastik dan meso-debris seperti kantong plastik, botol minuman, berbagai bungkus-bungkusan, styrofoam, sedotan, dan lainnya (Djaguna et al., 2019). Permasalahan ini akan terus menerus meningkat dengan berjalannya waktu dengan jumlah produksi plastik yang juga makin meningkat, pada tahun 1950 manusia memproduksi 2,3 juta ton plastik, pada tahun 2015 telah diproduksi 448 juta ton plastik diperkirakan produksi plastik menjadi dua kali lipat pada tahun 2050 (Parker, 2019). Bahkan di Indonesia permasalahan sampah plastik masih menjadi masalah yang *urgent* karena sampah plastik lautan Indonesia telah mencapai 6,8 juta ton per tahun dan hanya 10% yang dapat didaur ulang (Ismoyo, 2022).

Dampak yang terjadi dari pencemaran sampah plastik di laut adalah kematian biota laut, terumbu karang yang hancur karena tertutup oleh sampah plastik, atau ikan-ikan yang memakan sampah plastik membuat saluran pencernaannya tertutup sehingga menyebabkan kematian, atau terjebak di jaring-jaring nelayan. Salah satu faktor banyaknya sampah plastik yang berakhir di laut adalah karena kurangnya kesadaran masyarakat tentang dampak yang dihasilkan dari pencemaran plastik di laut, sumber sampah plastik paling dominan berasal dari aktivitas masyarakat seperti menggunakan kantong plastik sekali pakai, kemasan yang berbahan dasar plastik (Priscilla, 2021). Kerusakan nilai estetis dan kebersihan ekosistem laut hanya

akan menjadi semakin parah apabila tidak ada partisipasi dari pihak masyarakat, maka dari itu penulis mengangkat topik pencemaran sampah plastik di laut untuk dibuat menjadi sebuah animasi untuk membangkitkan rasa kepedulian masyarakat terhadap masalah pencemaran plastik ini.

Animasi adalah berbagai macam proses dan juga teknik yang membuat sebuah ilusi gerakan ataupun emosi yang terasa alami yang sesuai dengan pilihan *style* (Gumelar, 2017). Animasi merupakan sebuah medium yang baru dan bisa dijadikan solusi untuk menyelesaikan suatu masalah komunikasi visual dengan menyampaikan suatu informasi dan nilai-nilai budaya (Afif et al., 2020). Animasi 2D digunakan untuk menyampaikan pesan atau ide kepada penonton dengan cara yang mudah dimengerti dengan tetap menghibur dan tidak menghilangkan pesan yang akan disampaikan (Painting Pixels, 2021). Animasi 2D dapat dengan mudah menarik perhatian anak-anak, dan juga dapat membuat anak-anak tertarik untuk menggambar pada usia kecil (Du, 2021). Maka dari itu dipilih animasi 2D untuk dapat menarik perhatian anak-anak terhadap suatu cerita untuk meningkatkan rasa kepedulian terhadap pencemaran sampah plastik di laut. Salah satu cara agar penyampaian pesan dalam suatu animasi dapat tersampaikan secara lebih baik adalah dengan penggunaan pemilihan *background* yang baik, maka dari itu perancang memilih *background artist* sebagai *jobdesk*.

Background art memiliki peran yang sangat penting dan perannya sama pentingnya dengan karakter dalam sebuah animasi, karena *background* dapat membentuk sebuah dunia di sekitar karakter, *background* juga dapat memberi konteks dan informasi kepada penonton tentang apa dan dimana karakter itu berinteraksi (Lammi, 2021). Begitu pula pada animasi yang akan dibuat berjudul “Banyu” akan memperlihatkan berbagai *background art* yang bertema dampak-dampak yang terjadi karena pencemaran sampah di laut yang sudah tidak terkendali sebagai konteks dan informasi yang akan disampaikan.

1.2 Identifikasi Masalah

1. Pencemaran limbah plastik di laut yang terus meningkat yang menyebabkan rusaknya nilai estetis lingkungan.
2. Masyarakat kurang menyadari dampak dan asal pencemaran sampah plastik di laut yang merupakan dari aktivitas manusia.
3. perlunya perancangan *background art* yang baik dalam pembuatan animasi agar penyampaian pesan dapat tersampaikan dengan lebih baik.

1.3 Rumusan Masalah

1. Bagaimana mengetahui dampak dan sumber dari pencemaran sampah plastik di laut bagi lingkungan laut dan lingkungan masyarakat?
2. Bagaimana perancangan *background art* dalam sebuah animasi bertema fantasi mengenai dampak pencemaran sampah plastik terhadap lingkungan untuk menumbuhkan rasa kesadaran masyarakat?

1.4 Ruang Lingkup

1. Apa?

Sampah plastik yang dibahas dalam penelitian ini hanya mencakup sampah plastik berjenis makroplastik.

2. Mengapa?

Penelitian dilakukan agar dapat memberi gambaran terhadap dampak dan asal dari pencemaran sampah plastik di laut dengan harapan dapat memberi pesan terhadap masyarakat akan kehidupan manusia yang sangat tergantung terhadap kebersihan dan keseimbangan ekosistem lautan.

3. Bagaimana?

Penulis berperan sebagai *background artist* dengan membuat sebuah lingkungan yang dapat memberi gambaran dampak yang dihasilkan dari pencemaran limbah plastik untuk biota laut.

4. Siapa?

Target sasaran yang dituju adalah untuk remaja dimulai dari usia 7-12 tahun.

5. Kapan?

Penelitian ini dikerjakan dari semester 7 pada bulan oktober tahun 2022 dan animasi akan ditayangkan pada tahun 2023.

6. Di mana?

Penelitian akan dilakukan berdasarkan lokasi di Kampung Bajo Mola, Kabupaten Wakatobi.

1.5 Tujuan Perancangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, tujuan perancangan ini adalah:

- 1, Meningkatkan rasa peduli masyarakat khususnya bagi anak-anak terhadap dampak dan asal dari pencemaran sampah plastik di laut kepada lingkungan.
2. Membuat sebuah gambar *background art* yang dapat memperlihatkan dampak dan asal dari pencemaran sampah plastik untuk animasi “Banyu”.

1.6. Manfaat Perancangan

1. Bagi Penulis

Penulis dapat mendapatkan ilmu yang bermanfaat akan dampak yang dihasilkan dari pencemaran limbah plastik di lautan, dan dapat mengembangkannya menjadi sebuah karya yang dapat dibanggakan.

2. Bagi Industri Kreatif

Diharapkan penelitian ini dapat menjadi referensi untuk pembuatan karya dan penelitian-penelitian lainnya.

3. Bagi Masyarakat

Diharapkan masyarakat mendapat ilmu yang bermanfaat, meningkatnya kesadaran tentang dampak dari pencemaran limbah plastik di laut, dan dapat ikut serta dalam memperbaiki kebiasaan penggunaan plastik yang berlebihan.

1.7 Metode Perancangan

1.7.1 Pengumpulan Data

1. Observasi

Ada beberapa jenis observasi yang ada, peneliti akan menggunakan jenis observasi nonpartisipan yang berarti peneliti tidak akan terjun ke lapangan dan terlibat dalam aktivitas, melainkan hanya sebagai pengamat melalui proses pengamatan, mencatat, analisis dan membuat kesimpulan (Sugiyono, 2013). Observasi yang akan dilakukan adalah dengan mengamati beberapa karya sejenis dan beberapa gambar yang berhubungan dengan lokasi yang dipilih untuk dijadikan *background art*.

2. Studi Pustaka

Pada penelitian ini pustaka yang akan dipakai adalah yang dapat mendukung dalam proses perancangan karya, seperti teori pembuatan *background art*, pencemaran sampah plastik di laut, dan dampak yang terjadi pada lingkungan laut dan sekitarnya.

1.7.2 Analisis Data

1. Metode Analisis Data

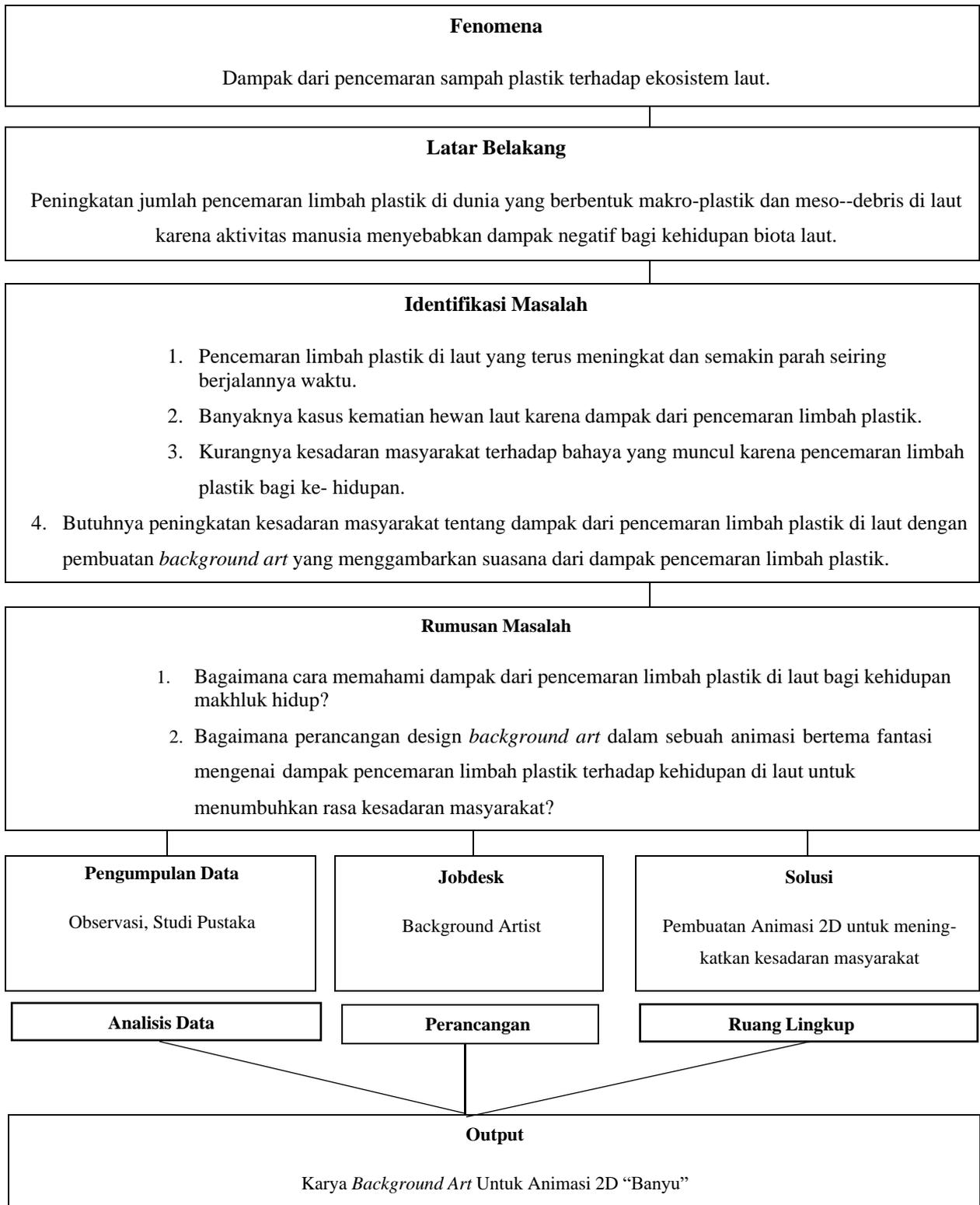
Maka dari itu penulis mengambil metode penelitian kualitatif karena penulis akan meneliti sebuah peristiwa yang akan menghasilkan temuan yang bersifat pemaknaan yang akan diperoleh dari pemahaman yang didapat dari data yang dicari oleh penulis.

2. Teknik Analisis Data

a. Analisis Konten

Analisis konten adalah teknik menganalisis media untuk menemukan sebuah hubungan antar konsep yang dikomunikasikan, dan juga untuk memahami niat atau rencana dari sesuatu hal (Luo, 2023a). Perancang akan menganalisis beberapa karya sejenis untuk membantu pada saat perancangan.

1.8 Kerangka Perancangan



1.9 Pembabakan

BAB I PENDAHULUAN

Berisikan latar belakang penelitian, identifikasi masalah, rumusan masalah penelitian, ruang lingkup sebagai batasan dalam penelitian, tujuan penelitian, manfaat yang didapat dari penelitian, metode perancangan yang berisi metode pengumpulan data dan analisis data, kerangka perancangan, dan pembabakan.

BAB II LANDASAN TEORI

Berisi kumpulan kajian-kajian pustaka dan teori-teori yang relevan dengan penelitian dan digunakan untuk landasan untuk perancangan karya.

BAB III DATA DAN ANALISIS

Data yang diperoleh dari beberapa metode perancangan dikumpulkan dan dianalisis sehingga mencapai sebuah simpulan, lalu dibantu dengan menganalisis karya sejenis.

BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Pada bab ini menyusun ide dan konsep perancangan *background design* dari fenomena yang diambil.

BAB V PENUTUP

Berisi kesimpulan yang didapat dan memberikan saran dan rekomendasi sebagai solusi yang ditawarkan dari pencemaran limbah plastik di lau