

BAB 1

Pendahuluan

1.1 Latar Belakang Masalah

Permasalahan mengenai pencemaran laut bukanlah hal yang baru. Salah satu hal yang seringkali ditemukan sebagai penyebab dalam masalah tersebut yaitu sampah plastik. Menurut Situs *The Ocean Clean Up* (2021), penyumbang sampah plastik terbesar ke lautan adalah benua Asia dengan Indonesia menempati posisi lima yaitu sebanyak 5,8% dari jumlah sampah plastik secara keseluruhan di dunia. Dampak pencemaran akibat sampah plastik dalam jumlah banyak tersebut tentunya akan merusak lingkungan laut dan juga mempengaruhi hewan yang hidup di dalam laut secara langsung.

Pencemaran plastik yang terjadi di laut telah menyebabkan banyak kematian hewan laut. Kurang lebih terdapat 1.000.000 burung laut, 100.000 mamalia air, penyu laut, dan berbagai jenis ikan mati disebabkan oleh pencemaran sampah plastik tersebut setiap tahunnya (*United Nations Marine Conference*, 2017). Tak hanya hewan-hewan laut saja, hewan laut dalam pun tidak sedikit yang terkena dampak buruknya. Salah satu kasus kematian mamalia perairan dalam pernah terjadi di kawasan laut Indonesia dan sempat mendapatkan perhatian dari Kementerian Lingkungan Hidup dan Kehutanan.

Kasus tersebut adalah kasus terdamparnya paus sperma di Wakatobi, Sulawesi Tenggara. Menurut artikel yang berjudul “Cerita dari Bangkai Paus Wakatobi” di Perpustakaan Kementerian Lingkungan Hidup dan Kehutanan (2018), paus sperma yang terdampar tersebut memiliki kumpulan sampah di dalam perutnya ketika dibedah dengan total berat 5,9 kg. Banyaknya sampah yang berada di dalam perut paus ini ikut berkontribusi dalam kematiannya. Kejadian tersebut merupakan hal yang sangat disayangkan apabila terjadi kembali karena jumlah sampah plastik yang begitu besar terbuang ke laut lepas.

Untuk memberikan pengetahuan lebih kepada masyarakat, khususnya kepada anak-anak, dibutuhkan media yang dapat menarik perhatian secara visual dan juga mengandung konten yang informatif. Media yang sedang marak digunakan untuk menyebarluaskan informasi di masa sekarang yaitu media audio-visual seperti iklan di televisi, film dokumentasi, hingga animasi dua dimensi. Anak-anak cenderung tertarik kepada benda-benda yang bergerak, meskipun titik fokusnya akhirnya ikut berpindah-pindah juga (A. Mar’atun Nafi’ah, 2018).

Oleh karena itu, penulis tertarik untuk memberikan kesadaran lebih ke masyarakat, khususnya ke kalangan anak-anak agar mereka bisa lebih *aware* sejak dini dengan situasi pencemaran sampah plastik di laut dan dampaknya bagi hewan-hewan laut ke dalam sebuah desain karakter untuk sebuah animasi dua dimensi.

1.2 Identifikasi Masalah

Masalah yang terdapat dalam topik ini yaitu,

1. Jumlah sampah plastik yang terbuang dan berada di laut lepas memiliki jumlah yang banyak dan memberikan dampak buruk terhadap hewan laut.
2. Belum ada desain karakter yang ada pada sebuah animasi anak-anak yang membawakan topik permasalahan pencemaran sampah plastik.

1.3 Rumusan Masalah

Masalah yang ingin dibahas di dalam penelitian ini yaitu,

1. Bagaimana dampak buruknya pencemaran sampah plastik terhadap hewan laut?
2. Bagaimana perancangan desain karakter animasi dua dimensi yang menarik yang mampu memperlihatkan kepada anak-anak mengenai dampak buruk sampah plastik terhadap hewan laut?

1.4 Tujuan dan Manfaat Perancangan

Tujuan yang ingin penulis capai melalui perancangan penulisan ini,

1. Untuk mengetahui bagaimana karakteristik yang dibutuhkan oleh suatu karakter agar terlihat menarik di mata anak-anak.
2. Untuk mendesain karakter yang mampu memperlihatkan kepada anak-anak mengenai dampak buruk sampah plastik terhadap hewan laut.

Terdapat pula manfaat yang ingin penulis dapatkan melalui penulisan tugas akhir ini, yaitu,

1. Wawasan lebih mengenai ilmu desain karakter yang baik, rapi, dan juga terstruktur untuk para pembaca termasuk penulis dengan membaca serta memahami secara lebih melalui sumber-sumber yang penulis dapatkan ketika menulis karya tulis ini.
2. Memberikan kesadaran yang lebih terhadap masyarakat, terutama kalangan anak-anak terhadap kondisi lingkungan air laut yang semakin rusak dan juga hewan laut yang ikut terdampak.

1.5 Ruang Lingkup

Dari penulisan ini, terdapat ruang lingkup berupa:

1. Apa

Di dalam penulisan ini, penulis merancang sebuah desain karakter animasi dua dimensi yang akan mengangkat topik pencemaran sampah plastik dan dampaknya kepada hewan laut.

2. Siapa

Sasaran yang ingin penulis tuju yaitu dari kalangan anak-anak hingga remaja dari umur 7 hingga 12 tahun.

3. Bagian Mana

Penulis ikut serta merancang di bagian desain karakter untuk animasi dua dimensi.

4. Di mana

Perancangan ini dilakukan di Lingkungan Telkom University, Bojongsoang, Bandung.

5. Kapan

Perancangan ini dilakukan dari bulan Oktober 2022 sampai akhir semester genap Juli 2023.

6. Mengapa

Penulis merancang sebuah desain karakter ini guna mendapatkan pengetahuan tentang karakteristik desain karakter yang baik untuk anak-anak dan mendesain suatu karakter yang mampu menyampaikan topik yang penulis bawakan.

7. Bagaimana

Proses perancangan dilakukan dengan penulisan laporan, pengumpulan data, merancang desain karakter, dan *finishing* desain karakter.

1.6 Metode Perancangan

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Penulis mengumpulkan data dilakukan dengan beberapa instrumen berikut:

1. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan cara dua pihak di mana yang satu adalah narasumber sebagai penyedia jawaban dan yang satunya merupakan orang yang mewawancarai dan menyiapkan pertanyaan-pertanyaan. Kedua pihak akan melakukan sesi tanya jawab dan mendapatkan jawaban yang diperlukan oleh pihak yang bertanya kepada narasumber. Wawancara dilakukan dengan dua narasumber yaitu oleh Darama dari Lembaga *CarbonEthics* dan Rafika dari Lembaga Ecoton.

2. Kuesioner

Penggunaan kuesioner ini yaitu dengan cara menyediakan daftar yang dapat dieliminasi maupun diseleksi oleh para pihak yang menerima kuesioner atau yang biasa disebut dengan responden.

3. Studi Pustaka

Studi pustaka sendiri merupakan kegiatan literasi yang dilakukan oleh penulis menggunakan sumber-sumber pustaka yang sebelumnya sudah dipilih dan berhubungan dengan topik yang nantinya akan diambil.

4. Observasi Visual

Pengumpulan data dilakukan juga dengan metode observasi visual, yaitu mengumpulkan dan mengamati data-data yang sebelumnya sudah direkam secara tulisan, audio, maupun visual oleh sumber lain.

1.6.2 Metode Analisis Data

Perancangan ini menggunakan metode kualitatif sebagai metode analisis. Metode analisis kualitatif digunakan untuk mendapatkan hasil informasi yang cukup mendalam pada suatu fenomena yang sedang terjadi di lingkungan masyarakat untuk pemahaman yang lebih melalui narasumber yang terpercaya (Siskha Putri, 2020).

1.7 Sistematika Penulisan

1. BAB 1 Pendahuluan

Berisikan tentang latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat, ruang lingkup, metode perancangan, sistematika perancangan, dan kerangka perancangan.

2. BAB 2 Landasan Teori

Berisikan tentang pedoman-pedoman ilmu dan teori untuk kebutuhan objek perancangan juga proses pengkaryaan.

3. BAB 3 Data dan Analisis

Berisikan tentang data-data primer dan sekunder yang berhasil didapatkan dan dikumpulkan serta hasil analisis dari kumpulan data tersebut.

4. BAB 4 Hasil Perancangan

Berisikan tentang hasil serta proses pengkayaan yang berhasil dirancang setelah mendapatkan analisis yang dibutuhkan.

5. BAB 5 Penutup

Berisikan tentang penutup dari keseluruhan bab dan kesimpulan yang dapat diambil oleh penulis.

1.8 Kerangka Perancangan

