

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Menurut Otto Soemarwoto. Lingkungan merupakan sebuah ruang yang bisa ditempati makhluk hidup, seperti tumbuhan, hewan, manusia, beserta beberapa benda hidup maupun benda mati.

Dalam artian lain, lingkungan hidup merupakan sumber kehidupan juga tanda kehidupan karena seluruh makhluk yang ada di dunia harus menjaga agar tetap bisa bertahan secara keberlangsungan hidup (Geologinesia, 28/5/2018), Menurut Sri Hayati, ada satu kesatuan yang berada dalam satu ruangan lingkungan hidup. secara pengamatan yang bisa kita temukan, bahwasannya sumber air sangat berlimpah, namun kita hanya menggunakan sebagian kecil saja.

Menurut Soedjono, lingkungan bisa dibagi menjadi 2. Yaitu lingkungan jasmani dan lingkungan hidup fisik yang bisa mencakup semua faktor juga unsur fisik jasmaniah. Lalu menurut Jonny Purba, lingkungan mempunyai status sebagai saksi dari semua kegiatan. Kegiatan yang dimaksud bisa berupa interaksi sosial kepada kelompok atau semua aktivitas yang bisa terpengaruh oleh simbol-simbol dan nilai yang berlaku.

Dengan bertambahnya jumlah populasi penduduk, bisa menjadi salah satu penyebab ketimpangan di setiap pulau dan juga permintaan bahan produksi yang semangkit meningkat sehingga menyebabkan krisis atau bencana air yang dikarenakan sungai yang tercemar akibat masyarakat tidak bisa menjaga lingkungan dengan benar.

Bojongsoang merupakan daerah Kecamatan Bandung yang mempunyai titik tempat yang kurang bagus, dalam artian untuk menempati tempat tinggal. Dikarenakan kondisi lingkungan yang sudah kurang bagus.

Dalam pembuatan karakter, diperlukan sebuah konsep yang terarah untuk bisa memastikan kecocokan dari dalam pemikiran pembuat karakter kedalam visualisasi, bisa dalam bentuk 2 Dimensi atau 3 Dimensi.

Berdasarkan uraian diatas, fenomena pencemaran air yang harusnya paling dicermati oleh masyarakat, terutama mahasiswa untuk pemakaian secara keberlangsungan hidup. Walaupun beberapa tempat sudah ada fasilitas namun, tidak semuanya bisa mendapatkan fasilitas tersebut secara merata. Dengan ini, diperlukan sebuah solusi agar masyarakat (remaja) bisa belajar untuk beradaptasi dan merawat lingkungan dalam tempat tinggal mereka maupun tempat umum dengan baik dan benar, untuk mencapai solusi tersebut. Peneliti akan membuat sebuah gambar konsep karakter untuk melakukan perancangan desain karakter.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

1. Perilaku orang-orang ketika membuang sampah sembarang
2. Kondisi lingkungan yang kurang bagus.
3. Perlunya pengenalan karakter 2D untuk pendekatan ke masyarakat.
4. Dibutuhkan kesadaran masyarakat untuk menjaga lingkungan.

## **1.3 Rumusan Masalah**

1. Bagaimana perilaku warga di Gang Demang, Sukabirus?
2. Bagaimana tahapan perancangan karakter untuk kelengkapan konsep desain karakter mengenai menjaga lingkungan di Gang Demang Sukabirus?

## **1.4 Ruang Lingkup**

What (Apa)

Menyadarkan Masyarakat dalam lingkungan mereka karena pentingnya untuk menjaga lingkungan agar tidak menyebabkan kejadian yang tidak diinginkan bagi mahasiswa.

Who (Siapa)

Target audiens lebih difokuskan ke remaja, lebih tepatnya rang tua ke anaknya dan remaja. Karena mereka merupakan warga yang sudah lama tinggal di daerah Bojongsoang.

When (Kapan)

Penelitian akan dilakukan pada bulan November – Mei.

Why (Mengapa)

Dengan adanya animasi dengan tema edukasi, penonton remaja setidaknya akan meningkatkan kesadaran untuk merawat lingkungan.

Where (Dimana)

Peneliti akan mengerjakan studi kasus di Sukabirus, Bojongsoang.

How (Bagaimana)

Dengan membuat gambar konsep karakter untuk animasi yang tujuannya untuk mengedukasi tentang menjaga atau merawat lingkungan tempat tinggal mereka masing – masing.

## **1.5 Manfaat Perancangan**

Manfaat Teoritis: Untuk mengimplementasikan teori dan ilmu yang sudah didapatkan serta diajarkan selama belajar perkuliahan Desain Komunikasi Visual – Animasi, dan mengetahui cara merawat lingkungan yang baik dan benar.

Manfaat Praktis: Menyadarkan remaja terhadap merawat lingkungan di tempat tinggal mereka.

## **1.6 Tujuan Perancangan**

Output yang bisa dihasilkan berupa animasi yang bertujuan untuk meningkatkan kesadaran para remaja untuk menjaga lingkungan di tempat tinggal mereka.

## **1.7 Metode Perancangan**

Metodologi merupakan jenis metode ilmiah yang dijelaskan melalui berbagai suatu analisis dan mengkaji suatu peraturan-peraturan yang terikat dalam penggunaan metode ilmiah (Soewardikoen, Metodologi Penelitian Desain Komunikasi Visual, 2021).

Untuk mendapatkan data yang valid, peneliti akan menggunakan metode penelitian kualitatif dengan beberapa jenis pengumpulan data sebagai berikut:

### **Studi Pustaka**

Peneliti akan mengumpulkan buku dan jurnal penelitian pustaka yang bisa dianggap relevan dengan jobesk yang diambil dan topik yang dibuat.

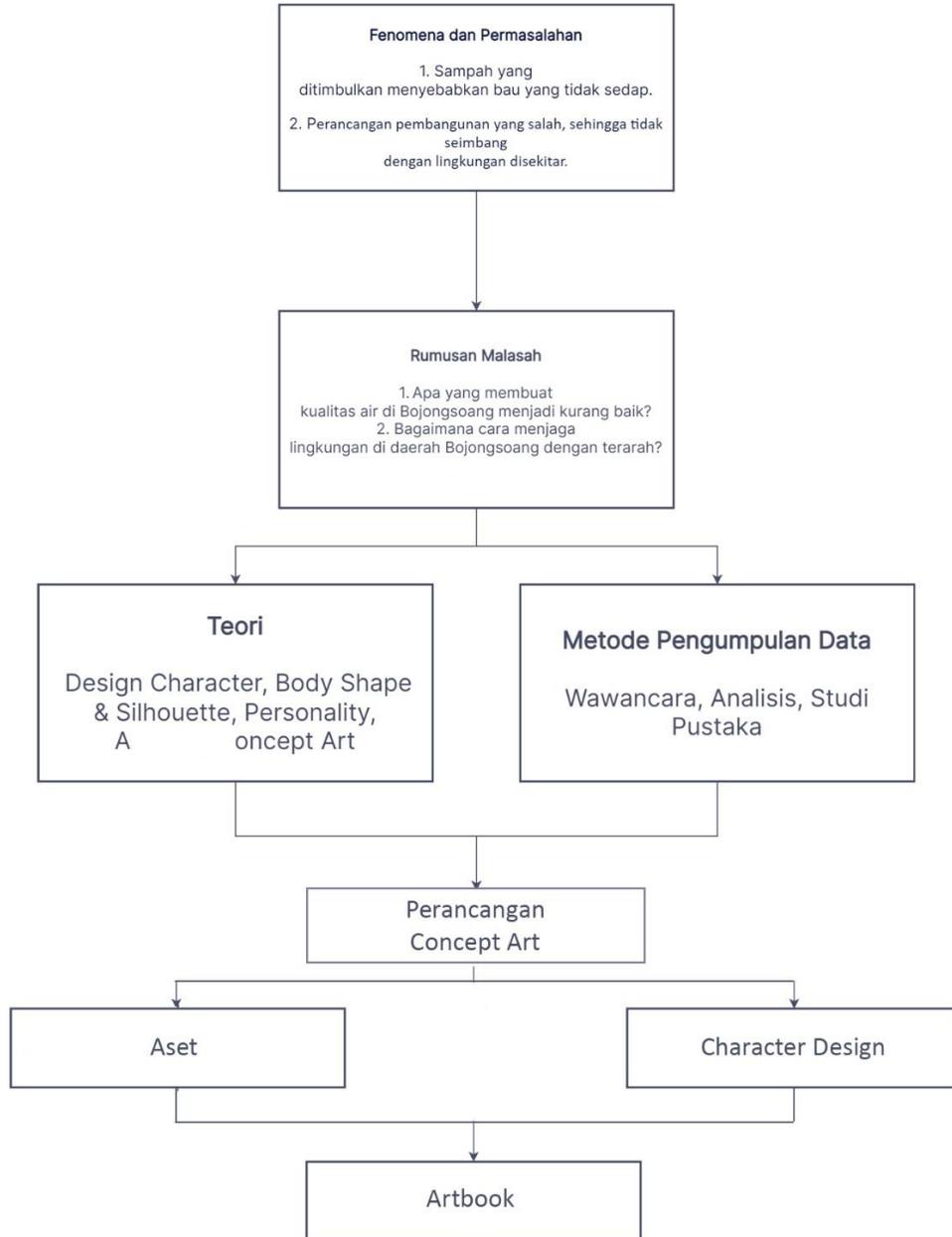
### **Observasi**

Merupakan kegiatan penelitian dengan melakukan pengamatan di area lapangan secara langsung untuk diteliti.

### **Wawancara**

Merupakan bentuk penelitian yang berupa kegiatan tanya jawab secara lisan ke ahli bidang yang dituju agar bisa mendapatkan informasi tentang topik yang sedang dijalankan.

## 1.8 Kerangka Penelitian



## **1.9 Pembabakan**

### **BAB I Pendahuluan**

Bab ini akan dimuatkan informasi tentang latar belakang masalah yang sedang terjadi pada di masyarakat, khususnya di daerah Bojongsoang yang memiliki masalah untuk merawat air di beberapa lokasi tempat tinggal yang ditempati oleh mahasiswa Telkom University. Kemudian masalah ini akan dirumuskan ke identifikasi masalah, rumusan masalah, ruang lingkup penelitian, tujuan perancangan, cara mengumpulkan data, analisis, dan kerangka penelitian. BAB ini ditutup dengan pembabakan yang akan menguraikan secara singkat tentang isi masing-masing BAB yang sudah dibuat.

### **BAB II Landasan Teori**

BAB ini akan diisi dengan beberapa teori sebagai pendukung untuk solusi pemecahan masalah yang telah disampaikan pada BAB sebelumnya, teori ini akan dicantumkan dengan teori lain. Seperti Teori Animasi, Teori 2D. Bab ini akan ditutup dengan kerangka teori dan asumsi.

### **BAB III Data dan Analisis Data**

Bab ini akan diisi dengan beberapa data yang sudah dikumpulkan melalui wawancara, kuesioner, dan studi pustaka. Kemudian dilanjutkan dengan analisis data, ringkasan wawancara, hasil kuesioner, analisis data kuesioner, dan penarikan kesimpulan.

### **BAB IV Perancangan**

Dalam BAB ini, akan berisi dengan konsep dan hasil dari perancangan yang dimulai dari tahap perancangan, pra-produksi, produksi, dan finalisasi konsep.

### **BAB V Penutup**

Dalam BAB ini, akan berisi dengan kesimpulan dari seluruh BAB penelitian dan saran yang sudah dibuat.