

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Air merupakan salah satu komponen penting untuk keberlangsungan hidup semua makhluk di bumi untuk berkembang dan bertahan. Keberadaan air memegang peranan penting dalam menjaga keseimbangan ekosistem. Bagi tumbuhan, air menjadi nutrisi untuk mereka bertumbuh. Bagi hewan, air menjadi sumber energi dan beberapa menjadi lingkungan tempat tinggal bagi spesies akuatik. Manusia sendiri sangat mengandalkan air dalam menjalankan dan memenuhi kebutuhan kehidupan sehari-hari seperti minum, makan, memasak, mencuci, mandi, dan lain-lain. Hal-hal tersebut menjadikan air sebagai suatu hal yang penting untuk mendukung keberlangsungan hidup manusia serta harus dijaga kebersihan dan kelayakannya agar dapat dikonsumsi.

Pentingnya air bersih tercantum dalam *Sustainable Development Goals* (SDGs tujuan nomor enam yaitu “Akses Air Bersih dan Sanitasi”. Tujuan ini menekankan bahwa air bersih dan sanitasi merupakan hak dasar yang harus dipenuhi bagi setiap manusia untuk melangsungkan kehidupan. Berdasarkan hal tersebut, Komite Hak Ekonomi, Sosial dan Budaya (CESCR) mengambil Komentar Umum No.15 tentang hak atas air yang mencakup elemen ketersediaan (hak bagi setiap manusia untuk mendapatkan pasokan air yang cukup dan terus menerus), kualitas (air harus aman dikonsumsi dan tidak mengandung ancaman bagi Kesehatan manusia), keberterimaan, aksesibilitas (air dan sanitasi harus dapat diakses oleh semua orang), keterjangkauan (harga layanan sanitasi dan air harus terjangkau bagi semua orang).

Hal tersebut berkebalikan dengan yang terjadi di Nusa Tenggara Timur. Akses terhadap air bersih merupakan permasalahan yang sudah terjadi selama puluhan tahun. Menurut data Susenas, capaian akses air layak minum penduduk NTT pada tahun 2020 ialah sebesar 81,13%. Kelangkaan akses air bersih yang terjadi di NTT disebabkan oleh curah hujan yang sedikit, musim kemarau yang panjang, serta perbuatan manusia seperti meningkatnya aktivitas pertambangan pada kawasan hutan hingga kebakaran hutan. Banyak masyarakat yang masih menggunakan sumber air tradisional seperti sumur dan sungai yang rentan terhadap

kontaminasi. Untuk dapat mengakses air bersih Penduduk NTT harus menempuh jarak sepanjang 6-10 km. Selain itu air bersih yang tersedia juga dihargai dengan harga yang tidak terjangkau. Berdasarkan artikel Kompas.id, pada tahun 2023 harga air bersih dapat mencapai Rp 200.000 per tangki. Akses air bersih yang sulit dan harga yang tidak terjangkau membuat banyak penduduk tidak dapat mengakses dan mendapatkan air bersih yang seharusnya menjadi hak dasar sesuai dengan *SDGs* yang keenam.

Di sisi yang lain, menurut Statistik Lingkungan Hidup Indonesia tahun 2020, sebesar 57,42% rumah tangga di Indonesia masih membuang limbah ke sungai/got/selokan, sebesar 18,7% membuang limbah ke lubang tanah, dan sebesar 1,67% melalui sumur serapan. Hal ini berkebalikan dengan fenomena krisis air bersih yang terjadi di NTT. Oknum-oknum membiarkan limbah tersebut terbang dan mencemari air, ketika di daerah lain masih memiliki masalah kesulitan untuk mengakses air bersih. Melihat masalah tersebut, maka dari itu diperlukan adanya sebuah media untuk menyampaikan pesan menumbuhkan kesadaran dalam menjaga alam dan menyadarkan betapa berharganya air bagi kehidupan yang harus dijaga.

Animasi dapat digunakan sebagai media dalam menyampaikan pesan dengan cara yang mudah dipahami, menghibur, dan menyenangkan sehingga pesan akan lebih mudah tersampaikan kepada penonton (Demillah, 2019). Oleh karena itu, penggunaan animasi sebagai media informasi di era digital ini dinilai tepat karena informasi dapat lebih mudah tersampaikan ketika audiens dapat melihat serta mendengarkan informasi yang dimaksud (Wijaya, Ramdhan & Sumarlin, 2021). Selain itu, tema dan genre yang dapat diangkat dengan media animasi tidak terbatas, hal ini membuat animasi menjadi salah satu media yang digemari oleh semua kalangan, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa (Nahda & Afif, 2022). Di zaman modern ini, berbagai informasi dapat diakses melalui internet, untuk itu animasi disebarluaskan melalui media sosial agar dapat dengan mudah diakses oleh generasi muda. Agar pesan dalam animasi dapat tersampaikan dengan baik, dibutuhkan berbagai unsur pembentuk animasi yang dapat mendukung isi cerita, salah satunya adalah penggunaan *concept art*.

Concept art menjadi tahap paling awal sebelum memulai pembuatan animasi yang wajib dipersiapkan dengan baik (Nathania, Rahmansyah & Deanda, 2023). *Concept art* memegang peranan penting dalam menggambarkan karakter, asset, dan *background* untuk memberikan konteks dan informasi kepada penonton mengenai tokoh dalam cerita, situasi, dan lokasi dimana karakter tersebut berinteraksi. Pada animasi yang akan penulis rancang menampilkan konsep visual meliputi desain karakter, *background*, serta asset dengan tujuan untuk menumbuhkan rasa kepedulian masyarakat terhadap ketersediaan air bersih di daerah yang kekurangan air bersih dengan mengambil latar tempat NTT.

1.2 Identifikasi Masalah

1. Belum adanya media animasi 2D tentang krisis air bersih dengan latar tempat daerah NTT.
2. Perlunya perancangan *concept art* dengan konsep utama mengangkat daerah NTT dan tema fantasi dalam animasi 2D “Katong Pu Kawan”.

1.3 Rumusan Masalah

1. Bagaimana kondisi dan karakteristik daerah NTT yang akan digunakan sebagai konsep utama dalam animasi 2D “Katong Pu Kawan”?
2. Bagaimana perancangan *concept art* dengan latar tempat daerah NTT dan tema fantasi dalam animasi 2D “Katong Pu Kawan”?

1.4 Ruang Lingkup

1. Apa

Perancangan *concept art* berlatar daerah NTT dalam animasi 2D “Katong Pu Kawan”.

2. Siapa

Target audiens ditujukan untuk anak-anak dengan rentang usia 7-12 tahun yang memiliki akses ke internet dan menyukai animasi.

3. Bagaimana

Dengan melakukan observasi tidak langsung dan studi pustaka melalui jejaring internet mengenai daerah NTT dan mendata keperluan terkait konsep visual yang dibutuhkan dalam animasi. 2D “katong Pu Kawan”.

4. Dimana

Penelitian akan dilakukan di Bandung dengan mencari dan mengumpulkan data tentang kondisi dan karakteristik daerah NTT.

5. Kapan

Penelitian dilakukan dari bulan Juni 2023 hingga bulan September 2023.

6. Mengapa

Karena animasi merupakan media dengan bentuk audio dan visual yang bergerak sehingga dapat menyampaikan pesan dengan cara yang mudah dipahami dan tetap memiliki unsur hiburan. Selain itu animasi juga dapat diakses dengan mudah di internet.

1.5 Tujuan Perancangan

1. Mengetahui kondisi dan karakteristik di daerah NTT yang akan digunakan sebagai konsep utama dalam pembuatan animasi 2D “Katong Pu Kawan”.
2. Menghasilkan *concept art* yang mengangkat daerah NTT dengan tema fantasi dalam animasi 2D “Katong Pu Kawan”.

1.6 Manfaat Perancangan

a. Secara Teoritis

Manfaat teoritis dari perancangan ini diharapkan dapat menjadi referensi untuk pembuatan karya dan penelitian selanjutnya, khususnya untuk mahasiswa dengan bidang pembelajaran Desain Komunikasi Visual peminatan multimedia animasi.

b. Secara Praktis

Manfaat praktis dari perancangan *concept art* ini bagi penulis yaitu mendapatkan wawasan mengenai krisis air bersih yang terjadi di NTT serta kondisi, karakteristik dan kebudayaan yang ada di NTT sebagai konsep utama dalam animasi ini. Bagi masyarakat umum, manfaat dari perancangan karya ini dapat menumbuhkan kesadaran dalam menjaga alam dan menyadarkan betapa berharganya air bagi kehidupan yang harus dijaga.

1.7 Metode Perancangan

Pada perancangan karya ini penulis menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pengumpulan data melalui observasi, studi pustaka.

1.7.1. Pengumpulan Data

1. Observasi

Observasi dilakukan dengan menggunakan jenis observasi tidak langsung melalui jejaring internet mengenai visual di daerah NTT. Observasi dilakukan dengan cara menganalisis gambar dan karya sejenis yang dapat dijadikan referensi, lalu mencatat hal-hal apa saja yang diperlukan untuk dapat membangun ciri khas tertentu yang dapat menggambarkan daerah NTT.

2. Studi Pustaka

Studi Pustaka dilakukan melalui jejaring internet untuk mencari data dan informasi mengenai daerah NTT. Selain itu penulis juga melakukan studi Pustaka untuk mencari referensi dan teori-teori terkait perancangan *concept art* dalam animasi. Data-data ini dapat dijadikan data sekunder yang berguna untuk melengkapi data primer.

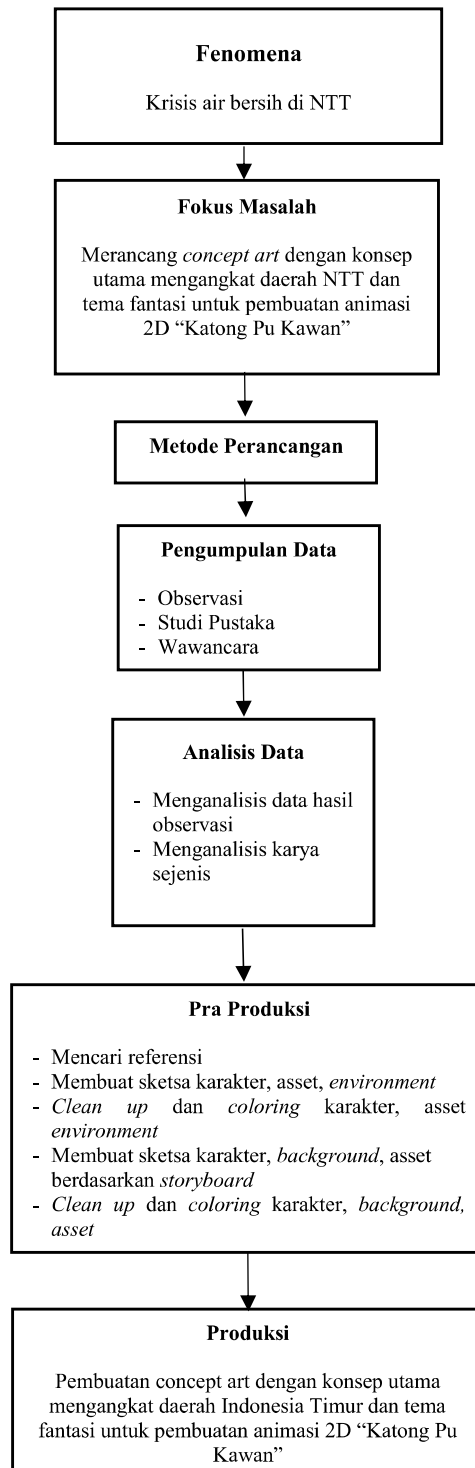
3. Wawancara

Wawancara dilakukan melalui *google meet* dengan mewawancarai Bapak Akhmad Fadly S.Sn., M.Sn. sebagai seorang ahli dalam *concept art* dan memiliki pengalaman dalam bidang industri kreatif baik sebagai pengajar maupun *creator*. Wawancara dilakukan untuk mengetahui karakteristik apa saja yang perlu diperhatikan dalam penyusunan *concept art*.

1.7.2. Analisis Data

Metode analisis data yang digunakan adalah metode kualitatif. Metode kualitatif dilakukan dengan mengamati objek yang menjadi topik perancangan kemudian di deskripsikan menggunakan kata-kata. Analisis visual juga digunakan untuk menganalisis unsur-unsur yang terdapat dalam karya sejenis serta dokumentasi berupa foto yang didapatkan dari jejaring internet. Data yang telah dikumpulkan dideskripsikan dan dianalisis sesuai dengan teori yang digunakan lalu diinterpretasikan serta ditarik kesimpulan. Unsur visual yang dianalisis terkait dengan unsur-unsur penyusun konsep visual.

1.8 Kerangka Perancangan



1.9 Pembabakan

1. BAB I Pendahuluan

Bab 1 menjelaskan tentang latar belakang permasalahan yang diambil tentang fenomena krisis air bersih di NTT. Kemudian dilanjutkan dengan identifikasi masalah, rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan dan manfaat perancangan, metode perancangan yang terdiri dari metode pengumpulan data berupa observasi dan studi pustaka serta analisis data, kerangka perancangan, terakhir pembabakan.

2. BAB II Landasan Teori

Bab 2 menjelaskan tentang teori-teori yang digunakan dalam perancangan ini yaitu teori objek berupa permasalahan utama mengenai krisis air bersih di NTT dan teori media berupa landasan-landasan yang diperlukan dalam perancangan *concept art* yang dikutip dari para ahli untuk mendukung perancangan.

3. BAB III Data dan Analisis Data

Bab 3 menjelaskan tentang data yang telah dikumpulkan, terdiri dari data observasi, studi pustaka, wawancara, dan analisis karya sejenis. Data yang telah didapatkan masing-masing dianalisis untuk mencapai sebuah kesimpulan yang dapat digunakan dalam pembuatan *concept art* ini.

4. BAB IV Konsep dan Hasil Perancangan

Bab 4 menjelaskan tentang konsep perancangan *concept art* berdasarkan data yang telah dianalisis.

5. BAB V Kesimpulan dan Saran

Bab 5 menjelaskan tentang kesimpulan dari hasil perancangan dan saran yang dapat dilakukan untuk membuat perancangan menjadi lebih baik lagi.