

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Manusia dan alam adalah sesuatu yang tidak bisa dipisahkan, baik secara fisik maupun secara batinnya. Manusia yang tinggal di bumi hidup dan bergantung kepada alam, hal tersebut harusnya menjadikan alam adalah hal yang harus dijaga dan dilestarikan keberadaannya karena alam telah membantu kita untuk hidup dan bertahan sampai saat ini. manusia sebagai ras atau makhluk yang paling tinggi derajatnya di bumi harusnya dapat berfikir lebih kritis dengan tidak merusak alam dan menjaganya sebisa mungkin. seringkali manusia bertindak tanpa pikir Panjang dalam merusak alam tanpa mengindahkan konsekuensi dari apa yang di perbuatnya contohnya membuang sampah sembarangan atau bahkan sampai membakar hutan yang sebenarnya efeknya sudah dirasakan oleh manusia sendiri. Namun, manusia masih belum mengerti dan berfikir lebih matang dalam menjaga alam. Tanah longsor, Banjir bandang, bahkan sampai asap yang pekat sudah dirasakan oleh manusia karna perbuatan yang dilakukan tanpa fikir Panjang. tindakan tersebut sebenarnya dapat di kesampingkan dikarenakan manusia memiliki kelebihan yang tidak dimiliki oleh makhluk hidup lainnya dimana manusia memiliki kerangka berfikir dan perasaan yang dihasilkan oleh indera yang ada pada manusia, manusia dapat merasakan banyak hal dan akan lebih peka terhadap isu – isu sosial yang dihadapkan

Sigmund Freud, seorang pendiri aliran psikoanalisis dalam bidang ilmu psikologi, menurut Freud, kehidupan jiwa memiliki tiga tingkatan kesadaran yaitu sadar (*conscious*), prasadar, (*preconscious*) dan tidak sadar (*unconscious*), dimana mencakup tentang pemahaman aktivitas mental manusia dan perkembangan manusia yang dilakukan dengan berbagai pendekatan.

Negara Indonesia memiliki lahan hutan seluas 125,9 juta hektar yang harus dijuluki sebagai paru – paru dunia pun dalam beberapa tahun kebelakang memiliki catatan yang buruk tentang kebakaran hutan. Yang belum lama ini terjadi tepatnya pada september 2016 – September 2018 saja sudah mencatat angka kebakaran hutan seluas 4.666,39 hektare yang terus terjadi dari tahun ketahun dan menyebar di beberapa wilayah bagian di Indonesia khususnya yang terjadi di Kawasan pulan Sumatra dan

Kalimantan yang pada tiap tahunnya selalu mempunyai masalah kebakaran hutan yang tidak kunjung berhenti.

Dengan angka kebakaran sebesar itu pun maka terjadi beberapa dampak negatif yang dapat dirasakan oleh penduduk Indonesia diantaranya kerusakan fisik tanah, kebun hingga bangunan dan kerusakan biologis tanah, menurunkan tingkat keanekaragaman hayati dan terganggunya siklus alam. Selain itu juga sangat berpengaruh terhadap kesehatan dikarenakan dapat menyebabkan penyakit seperti infeksi saluran pernafasan akut (ISPA), pneumonia, iritasi mata dan kulit.

Sudah sepatutnya manusia kini melindungi alam dan merasakan hal – hal yang mereka perbuat jika tidak berfikir Panjang mengenai alam sekitarnya. Konflik ini akhirnya penulis angkat menjadi sebuah karya yang mengangkat tentang kesadaran manusia akan pentingnya menjaga alam dan dipadukan dengan medium virtual reality yang dapat menghadirkan suasana dan situasi yang lebih nyata dan dampaknya langsung dirasakan oleh orang yang menggunakannya

Fenomena tersebut juga menjadi pelajaran bagi manusia agar selalu berupaya melestarikan alam karna bagaimanapun kita hidup di bumi, bumi adalah rumah bagi makhluk hidup dan manusia sebagai makhluk hidup yang mempunyai derajat tertinggi harus dapat memimpin dan menjaga tempat tinggalnya agar dapat bertahan lebih lama lagi tanpa mengganggu keseimbangan alam .

1.2 Metode Penciptaan

Berdasarkan penulisan latar belakang di atas, maka dapat dijabarkan bahwa identifikasi, rumusan, dan Batasan masalah dari karya yang di angkat menyangkut tentang alam dan manusia.

1.2.1 Rumusan Masalah

1. Bagaimana akibat dari ulah manusia dalam merusak alam lingkungannya ?
2. Apa yang dirasakan manusia setelah merasakan kerusakan alam ?

1.2.2 Batasan Masalah

1. Kerusakan alam yang terjadi dan dekat dengan penulis yaitu kebakaran hutan
2. kebakaran hutan menjadi tema yang di ambil dalam proses berkarya

1.3 Tujuan Berkarya

Pembuatan karya ini memiliki tujuannya tersendiri yaitu secara umum dan secara khusus.

a. Tujuan Umum

Memberikan gambaran akan pentingnya menjaga alam dan lingkungan dimana tempat kita berada

b. Tujuan Khusus

Membuat karya dengan medium virtual reality agar dapat menjangkau tujuan yang lebih dalam

1.4 Manfaat penciptaan

Melalui pembuatan karya ini, terdapat beberapa manfaat yang akan didapatkan.

A. Manfaat bagi penulis

- Menambah wawasan dalam proses dan Teknik berkarya dalam tema dan konsep Virtual reality serta Indera Manusia
- Mencoba media baru dalam kegiatan berkeseni rupa

B. Manfaat bagi Dunia Pendidikan dan Seni Rupa

- Sebagai kajian dan apresiasi dalam Pendidikan seni rupa terhadap medium virtual reality
- Dapat dijadikan sebagai referensi untuk pelajaran bagi mata kuliah yang bersangkutan,

C. Manfaat bagi masyarakat

- Menambah bentuk apresiasi baru dalam berkarya dalam wujud karya seni instalasi yang dipadukan dengan Virtual Reality.
- Menjadi bahan referensi bagi masyarakat dan membuka pengetahuan tentang seni rupa dan seni Instalasi

1.5 Metode Berkarya

Metode berkarya yang akan penulis lakukan adalah dengan metode eksperimen kreatif dan menggunakan media seni instalasi yang dipadukan dengan Virtual Reality

1. Eksplorasi indera manusia dan kepekaan terhadap lingkungan
2. Efek kebakaran hutan dan pengaruhnya bagi jiwa dan perasaan manusia yang dirasakan melalui indera

1.6 Sistematika Penulisan

BAB 1 PENDAHULUAN

Dalam bab 1 berisi uraian tentang persoalan dasar yang terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, Batasan masalah, tujuan berkarya, serta sistematika penulisan

BAB II PROSES PENCIPTAAN DAN GAMBARAN KARYA

Dalam bab II akan membahas tentang teori – teori yang berhubungan dengan karya yang akan dibuat oleh penulis serta gagasan – gagasan apa yang digunakan dalam penciptaan karya

BAB III PENUTUP

Dalam bab III ini berisi kesimpulan dan saran dari karya yang sudah dibuat

BAB IV EVALUASI DAN KESIMPULAN

Menyimpulkan dan mengevaluasi karya

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

1.8 Kerangka Berfikir

