

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Permasalahan sampah di Indonesia merupakan masalah yang sulit diselesaikan. Menurut Egi Rizki A. N., sampah merupakan hasil limbah dari aktivitas manusia dalam kehidupan sehari-hari, dan konsekuensinya adalah pencemaran lingkungan dan juga sumber penyakit. Jadi, seiring bertambahnya jumlah produk dan juga pola konsumsi masyarakat, produksi sampah juga akan ikut meningkat. Sampah merupakan hasil dari adanya aktivitas manusia dan sulit untuk dihilangkan dari kehidupan manusia, karena setiap manusia pasti akan menghasilkan sampah setiap hari. Hasil buangan sampah itu setara dengan pola hidup seseorang. Pola pikir masyarakat juga ikut bermain dalam masalah ini.

Menurut Dewata I. dan Danhas (2023), dalam bukunya yang berjudul 'Pencemaran Lingkungan', sampah merupakan limbah padat yang memiliki jenis sampah yang berbahaya. Keberadaan sampah tidak diinginkan oleh manusia yang tinggal disitu, namun mereka bisa merasakan dan melihatnya. Keberadaan sampah ini dikarenakan perbuatan manusia sendiri, yang juga berarti bahwa ini bukan peristiwa alami.

Seperti dalam pengalaman perancang, ada beberapa orang yang menyelesaikan masalah sampah dengan membakarnya. Walaupun hal ini bisa menyelesaikan masalah sampah menumpuk, hal ini tidak baik bagi lingkungan ataupun bagi kesehatan masyarakat di sekitarnya karena asap yang dihasilkan dari pembakaran sampah.

Sampah di lingkungan kita tentunya tidak diinginkan karena bisa merusak kebersihan, kesehatan, keindahan tempat dan juga kenyamanan penduduk. Dampak yang bisa ditimbulkan dari sampah yang tidak dikelola dengan baik yaitu bisa

menyebabkan banjir, air menjadi keruh, terhambatnya sungai terutama pada musim hujan yang bisa meluap hingga sawah dan pemukiman warga, menimbulkan bau tidak sedap, memburuknya kualitas air, penyebaran penyakit kulit dan diare, dan mungkin masih banyak lagi dampak keberadaan sampah yang belum diketahui.

Menurut Sucihadi dan Sayatman (2020), Indonesia memiliki populasi sekitar 187,2 juta jiwa, dan setiap individu dalam populasi ini dapat menghasilkan sekitar 83,4 kg sampah. Diantara semua sampah itu, menurut penelitian yang dilakukan oleh para penulis menunjukkan bahwa pengguna utama plastik sekali pakai adalah remaja berusia 17-25 tahun, dengan total 89,3 juta orang dalam kelompok usia tersebut karena alasan kepraktisan. Walaupun kelompok usia ini menggunakan plastik terbanyak, menurut kuesioner dari jurnal Faizah A. N. (2024), 96,7% dari 100 responden yang berusia 17-25 tahun menyatakan bahwa mereka sudah mengetahui mengenai masalah sampah yang ada di Indonesia, dan sebagian beranggapan bahwa isu ini sangat buruk dan memprihatinkan. Hal ini menunjukkan bahwa kelompok usia ini sudah mengerti isu sampah yang terjadi di Indonesia ini, tetapi nyatanya, masih menggunakan barang yang tidak ramah lingkungan ini. Maka dari itu, diperlukan media edukasi lebih lanjut untuk terus mengingatkan mengenai masalah sampah ini.

Fenomena yang ingin diteliti yaitu meneliti sampah yang ada di Sukabirus dan Sukapura, Bandung, apa dampaknya jika sampah dibuang sembarangan atau tidak dikelola dengan baik, juga kesadaran masyarakat yang rendah terhadap masalah sampah sehingga lingkungan seperti sungai menjadi tercemar. Cara untuk menyampaikannya adalah melalui pembuatan *Concept Art Visual* Karakter untuk Animasi 2D berdasarkan dampak yang terjadi pada masyarakat dan lingkungan. Dengan dibuatnya *Concept Art Visual* Karakter untuk Animasi 2D, diharapkan untuk menarik perhatian audiens terhadap permasalahan sampah ini. Permasalahan sampah bisa terselesaikan jika masyarakat mau mengelolanya bersama, agar lingkungan kita tetap sehat, terjaga dan bersih, juga untuk mencegah dampak-dampak buruk di masa yang akan datang. Dengan penyampaian melalui *Concept*

Art Visual Karakter untuk Animasi 2D, bertujuan untuk memudahkan dalam penyampaian pesan kepada audiens.

1.2 Identifikasi Masalah

1. Banyaknya sampah yang terbuang sembarangan, membuat lingkungan tidak nyaman untuk dilihat dan kotor.
2. Kesadaran masyarakat yang rendah terhadap masalah sampah sehingga lingkungan seperti sungai menjadi tercemar.
3. Kurangnya tempat sampah untuk menampung sampah-sampah, terutama di tempat banyaknya penjual makanan.
4. Kebiasaan masyarakat yang buruk dalam membuang sampah.

1.3 Rumusan Masalah

1. Apa saja jenis sampah yang mencemari lingkungan Sukabirus dan Sukapura, Bandung?
2. Bagaimana rancangan *Concept Art Visual* Karakter untuk Animasi 2D yang bisa menarik perhatian audiens 15-25 tahun kepada masalah sampah yang ada di Sukabirus dan Sukapura, Bandung?

1.4 Ruang Lingkup

1.4.1 Apa

Perancangan *Concept Art Visual* Karakter untuk Animasi 2D sebagai media edukasi mengenai masalah sampah di Sukabirus & Sukapura, Bandung.

1.4.2 Siapa

Target audiens perancangan *Concept Art Visual* Karakter untuk Animasi 2D mengenai masalah sampah ini yaitu rentang usia 15-25 tahun, atau remaja.

1.4.3 Kapan

Perancangan *Concept Art Visual* Karakter untuk Animasi 2D mengenai masalah sampah ini mulai dilakukan mulai dari Oktober 2023 hingga Juli 2024.

1.4.4 Dimana

Observasi dan pengambilan data perancangan *Concept Art Visual* Karakter untuk Animasi 2D mengenai masalah sampah dilakukan di Sukabirus & Sukapura, Bandung.

1.4.5 Mengapa

Dengan dibuatnya perancangan *Concept Art Visual* Karakter untuk Animasi 2D ini bertujuan sebagai media edukasi dan untuk memberi pemahaman bahwa menumpuknya sampah bisa berdampak buruk di berbagai aspek.

1.4.6 Bagaimana

Dibuatnya *Concept Art Visual* Karakter untuk Animasi 2D yang fokus pada fenomena sampah yang terjadi pada karakter dalam cerita.

1.5 Tujuan Perancangan

1. Memaparkan jenis dan juga dampak membuang sampah sembarangan melalui cerita dalam *Concept Art Visual* Karakter untuk Animasi 2D.
2. Membuat rancangan *Concept Art Visual* Karakter untuk Animasi 2D yang bisa menarik perhatian audiens 15-25 tahun terhadap masalah sampah yang ada di Sukabirus & Sukapura, Bandung.

1.6 Manfaat Perancangan

1.6.1 Manfaat Praktis

Manfaat praktis dari perancangan *Concept Art Visual* Karakter untuk Animasi 2D ini yaitu sebagai media pembelajaran juga untuk mengedukasi mengenai dampak pengelolaan sampah yang buruk, apa saja jenis sampah

yang ada di Sukabirus dan Sukapura, Bandung, dan betapa pentingnya mengelola sampah dengan baik.

1.6.2 Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari perancangan *Concept Art Visual* Karakter untuk Animasi 2D ini sebagai referensi atau acuan bagi perancang lain yang serupa, dan juga untuk memberikan wawasan mengenai dampak pengelolaan sampah yang buruk, juga pentingnya mengelola sampah dengan baik.

1.7 Metode Penelitian

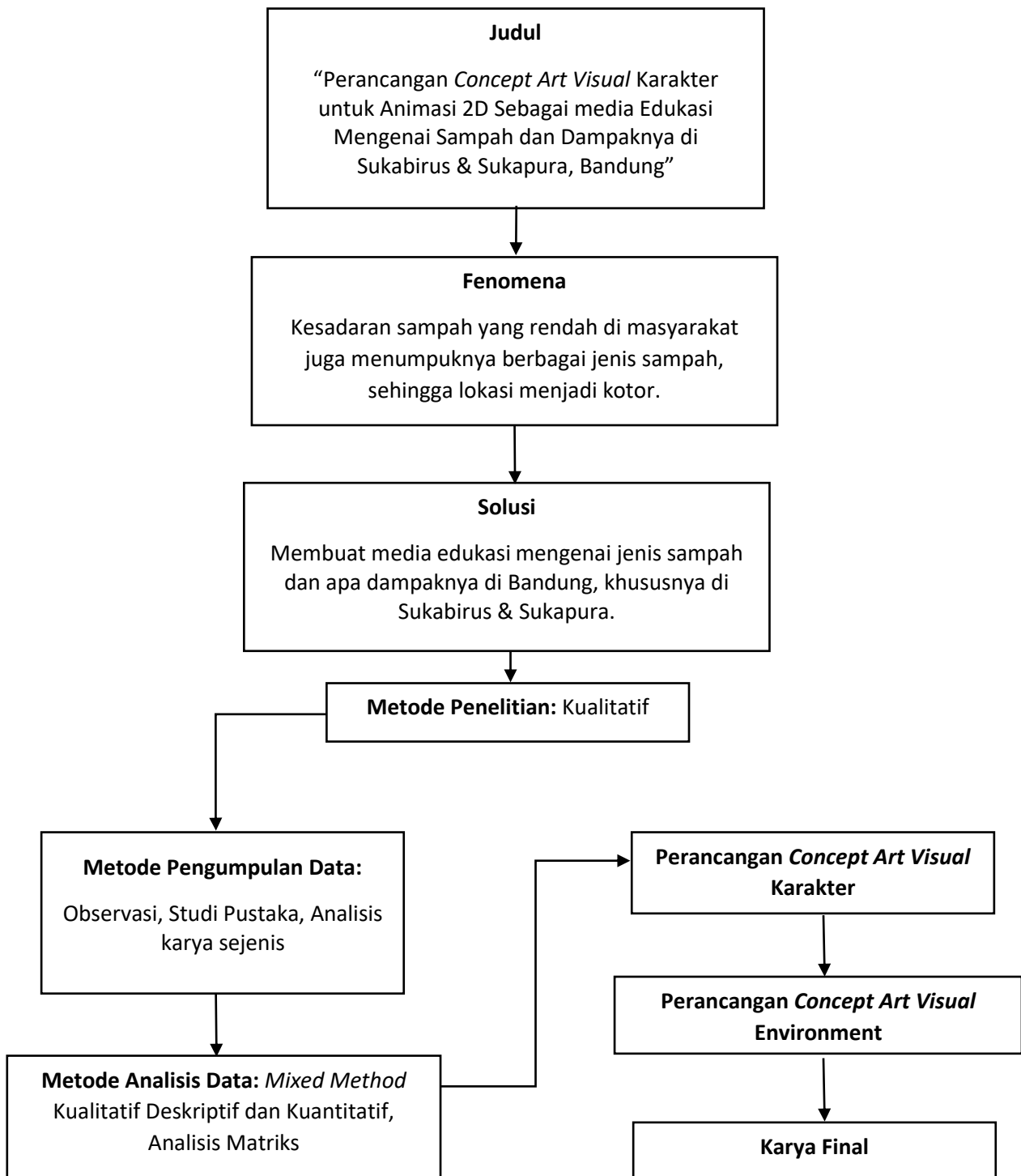
Metode analisis data yang akan digunakan yaitu analisis data *mixed method*, yaitu kualitatif deskriptif untuk menjelaskan hasil observasi dan studi pustaka secara detail, dan juga analisis kuantitatif dalam bentuk kuesioner. Analisis karya sejenis dijelaskan menggunakan analisis matriks. Hal ini diambil dari penggabungan hasil observasi, hasil studi pustaka, juga analisis karya sejenis. Semuanya di gabung dan menghasilkan data terkait jenis apa saja sampah yang dihasilkan oleh masyarakat sekitar, dan studi visual dari karya-karya sejenis. Adapun penggunaan teknik analisis konten juga digunakan untuk menghitung kata terbanyak untuk menghasilkan *keyword* yang membantu menganalisis hasil observasi.

1.8 Metode Pengumpulan Data

Proses pengambilan data untuk penelitian ini menggunakan metode studi pustaka, observasi dan analisis karya sejenis. Metode yang akan digunakan yaitu metode observasi, dilakukan dengan menganalisis keadaan sampah di sekitar Sukabirus dan Sukapura, Bandung. Metode selanjutnya yaitu mencari referensi *concept art* terkait, analisis karya yang sejenis dengan *Concept Art Visual* Karakter untuk Animasi 2D yang akan dibuat dan juga studi pustaka,

yaitu mencari data statistik terkait sampah dan studi visual karya dari animasi sejenis.

1.9 Kerangka Penelitian



1.10 Pembabakan

BAB I Pendahuluan

Pada Bab ini, dilampirkan latar belakang yang menjelaskan fenomena yang dipilih, yaitu “Perancangan *Concept Art Visual* Karakter untuk Animasi 2D Sebagai media Edukasi Mengenai Sampah dan Dampaknya di Sukabirus & Sukapura, Bandung”, untuk tugas akhir ini yang kemudian diperjelas ke dalam identifikasi masalah, rumusan masalah, ruang lingkup perancangan, tujuan, manfaat, metode yang digunakan, dan kerangka penelitian.

BAB II Landasan teori

Pada Bab ini, dijelaskan dasar-dasar teori yang relevan dalam pembuatan “Perancangan *Concept Art Visual* Karakter untuk Animasi 2D Sebagai media Edukasi Mengenai Sampah dan Dampaknya di Sukabirus & Sukapura, Bandung”.

BAB III Data dan Analisis Data

Pada Bab ini, tertuliskan data-data yang telah dikumpulkan dari hasil observasi, studi pustaka dan analisis referensi sejenis, yang kemudian di analisis dan ditarik kesimpulannya.

BAB IV Konsep dan Hasil Perancangan

Pada Bab ini, menjelaskan perancangan karya berbasis pada teori dan analisis data yang telah didapat, menjadi sebuah karya *Concept Art Visual* Karakter untuk Animasi 2D karakter dan environment.

BAB V Kesimpulan dan Saran

Merupakan kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan berdasarkan data dan hasil analisis dari rumusan masalah, juga saran yang diberikan penulis berdasarkan rancangan yang telah dibuat.