

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di perkotaan, sampah merupakan permasalahan yang sangat sulit untuk dicegah, karena masih banyak dari mereka yang acuh terhadap lingkungan. Sampah di perkotaan bisa berasal dari perindustrian, dari kegiatan pembangunan maupun sampah yang berasal dari rumah tangga, baik itu sampah organik maupun sampah anorganik.

Di kota Bandung, pemerintah telah berusaha memberikan PERDA kepada seluruh masyarakat Bandung yaitu Undang-Undang Nomor 18 Tahun 2008 tentang pengelolaan sampah yang mengamanatkan bahwa penyelenggaraan pengelolaan sampah diperlukan kepastian hukum, kejelasan tanggung jawab dan kewenangan pemerintahan daerah serta peran masyarakat dan dunia usaha, sehingga dapat berjalan secara proporsional, efektif dan efisien (Hartiningih, 2015: 33).

Dewasa ini banyak sekali masyarakat terutama anak kecil yang suka membuang sampah sembarangan, hal tersebut tentunya akan berdampak sangat buruk bagi lingkungan. Di Sekolah Dasar sang anak pasti pernah diajarkan tentang Pelatihan Lingkungan Hidup seperti tidak membuang sampah sembarangan, akan tetapi pembelajaran tersebut masih kurang efektif. Untuk itu, perlunya kesadaran tentang menanamkan kebiasaan membuang sampah pada tempatnya dan itu bisa ditanamkan atau dibiasakan sejak kecil, karena pada saat itulah edukasi yang diberikan dapat tertanam dan menjadi kebiasaan hingga dewasa.

Pada saat ini anak-anak sudah mengenal dengan yang namanya teknologi, sehingga pembelajaran yang didapat tidak hanya dari sekolah saja tetapi dari internet, seperti *youtube* atau sosial media.

Dalam pembelajaran, multimedia dirancang secara sistematis untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar agar mutu dan kualitas belajarnya

semakin maju dan semakin aktif berperan dalam aktivitas proses pembelajaran, sehingga nantinya dapat meningkatkan kualitas hasil belajarnya.

Media edukasi yang menarik untuk anak-anak sekolah dasar adalah edukasi melalui media animasi, karena pada dasarnya anak-anak sekarang lebih tertarik menonton animasi dari pada mendengarkan atau membaca buku secara langsung.

Kini animasi bagi sebagian besar anak merupakan salah satu media hiburan untuk proses kegiatan pembelajaran bagaimana mereka mengenal lingkungan sekitarnya. Akan tetapi, untuk meningkatkan ketertarikan pada film animasi tersebut perlu adanya karakter atau *modeling* yang dapat menarik perhatian, karena karakter-karakter dari Indonesia sendiri masih kalah bersaing dengan karakter lokal dari negara lain seperti Upin-ipun, Boboi Boy, Doraemon dan lain sebagainya. Selain itu dari segi gerakan dan ekspresi karakter masih kurang ekspresif sehingga tidak mampu memberikan emosi pada setiap penokohnya.

Oleh sebab itu, edukasi melalui media animasi ini harus didukung dari segi karakter atau penokohan yang ekspresif, karena karakter animasi yang ekspresif dapat menarik perhatian dan juga dapat membantu anak dalam membentuk pola pikir. Selain itu, supaya anak dapat tergerak hatinya untuk membuang sampah pada tempatnya.

1.2 Identifikasi Masalah

Berikut adalah beberapa identifikasi masalah yaitu sebagai berikut:

1. Masih kurangnya edukasi terhadap anak-anak tentang pentingnya menjaga lingkungan dan membuang sampah pada tempatnya.
2. Edukasi yang dilakukan oleh pihak sekolah masih kurang efektif untuk meningkatkan kesadaran peduli lingkungan.
3. Masih kurangnya karakter animasi lokal yang dapat menarik perhatian penontonnya dan juga belum mampunya menampilkan pengkarakteran yang lebih emosional agar mampu memberikan pengaruh terhadap penontonnya.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut dapat kita ketahui bahwa rumusan masalahnya adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang karakter *modeling* film animasi 3D yang menarik untuk mengedukasi anak-anak di kota Bandung?
2. Bagaimana mengedukasi anak-anak di kota Bandung dengan media yang efektif supaya tidak membuang sampah sembarangan?

1.4 Tujuan Perancangan

Tujuan memberikan edukasi tentang peduli lingkungan melalui media animasi ini adalah sebagai berikut:

1. Dengan karakter *modeling* animasi 3D yang menarik, diharapkan anak-anak di kota Bandung dapat teredukasi untuk tidak membuang sampah sembarangan.
2. Dengan media edukasi yang efektif, diharapkan supaya anak-anak di kota Bandung tidak membuang sampah sembarangan.

1.5 Ruang Lingkup

Batasan ruang lingkup masalah dalam pengkaryaan ini yaitu untuk anak-anak sekolah dasar usia 6-12 tahun yang ada di kota Bandung. Penelitian yang dilakukan berfokus pada media pembelajaran untuk menanamkan kesadaran supaya tidak membuang sampah sembarangan melalui edukasi yang berupa animasi 3D. Pada perancangan ini nantinya dapat menggambarkan betapa pentingnya menjaga lingkungan dan dampak yang akan terjadi apabila membuang sampah sembarangan.

Perancangan ini dilakukan karena masih kurangnya efektifnya edukasi yang diberikan di sekolah. Selain itu, untuk karakter yang dibuat akan disesuaikan dengan minat dan ketertarikan anak-anak usia 6-12 tahun.

1.6 Manfaat Perancangan

Manfaat dari pembuatan animasi edukasi ini adalah sebagai berikut:

1. Penonton menjadi terpengaruh akan pentingnya menjaga lingkungan dari sampah.
2. Penonton mendapatkan pengetahuan tentang dampak membuang sampah sembarangan dan pentingnya menjaga lingkungan.
3. Penonton menjadi terdorong dan sadar bahwa kebersihan itu harus dijaga dan diterapkan.

1.7 Pengumpulan Data dan Analisis

Dalam sebuah perancangan karakter 3D, penulis menggunakan metode kualitatif. Metode kualitatif adalah suatu penelitian yang ditujukan untuk mendeskripsikan dan menganalisis fenomena, peristiwa, aktivitas sosial, sikap, kepercayaan, persepsi, pemikiran orang secara individu maupun kelompok (Syaodih, 2010:60). Berikut adalah penjelasan tentang metode yang penulis gunakan dalam perancangan *character modeling* film animasi 3D sebagai media edukasi pada anak-anak agar membuang sampah pada tempatnya.

1.7.1 Pengumpulan Data

a. Observasi

Observasi dilakukan di daerah kota Bandung seperti di lingkungan masyarakat dan juga sekolah.

b. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan pihak sekolah, psikolog, dinas lingkungan, aktivis lingkungan dan para ahli dibidang animasi.

c. Studi Kepustakaan

Dengan adanya data-data yang didapatkan dari buku serta dari internet, dapat menjadi pelengkap dalam memperoleh data-data yang dibutuhkan.

d. Studi Literatur

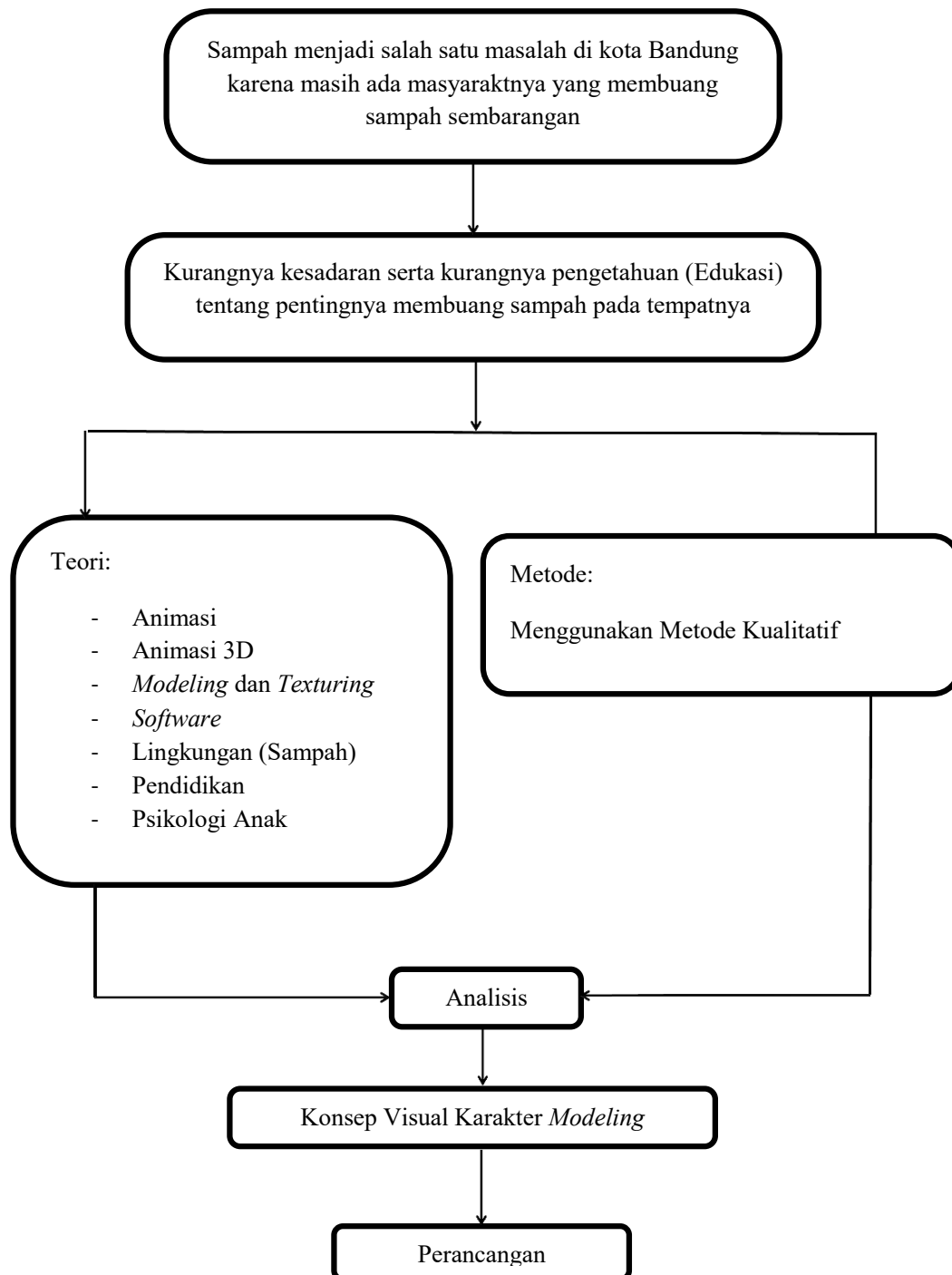
Penulis melakukan studi literatur yaitu untuk membandingkan hasil dari perancangan-perancangan sebelumnya yaitu tentang media dan

juga tentang permasalahan sampah, baik dari buku, jurnal atau tugas akhir.

1.7.2 Analisis Data

Untuk menganalisis data, penulis menggunakan analisis dari John W. Creswell yaitu pendekatan analisis studi kasus. Studi kasus merupakan strategi penelitian dimana di dalamnya peneliti menyelidiki secara cermat suatu program, peristiwa, aktivitas, proses, atau kelompok individu (Creswell, 2009: 20). Kasus-kasus dibatasi oleh waktu dan aktivitas, peneliti mengumpulkan informasi secara lengkap dengan menggunakan berbagai prosedur pengumpulan data berdasarkan waktu yang ditentukan. Dengan menganalisis kasus kurangnya kesadaran terhadap membuang sampah pada tempatnya di wilayah tertentu di kota Bandung.

1.8 Kerangka Perancangan



Bagan 1.1 Kerangka Perancangan

Sumber: Dokumentasi Penulis, 2015.

1.9 Sistematika Penulisan

Bab I Pendahuluan

Merupakan penjelasan secara umum tentang penulisan yang menyangkut latar belakang, permasalahan, fokus, tujuan penelitian, cara pengumpulan data mengenai pentingnya menjaga lingkungan terutama membuang sampah pada tempatnya, serta kerangka penelitian dan pembabakan.

Bab II Landasan Teori

Menjelaskan mengenai apa saja yang mendasari perancangan karakter animasi 3D dalam pembuatan animasi edukasi pada anak-anak untuk membuang sampah pada tempatnya. Mulai dari teori animasi, animasi 3D, *pipeline*, *character modeling* dan *texturing*, teori *software*, teori tentang sampah, teori sampah perkotaan, teori psikologi anak dan teori media sebagai sarana pendidikan.

Bab III Data dan Analisis

Menjelaskan berbagai analisis berdasarkan data yang telah didapatkan kemudian menguraikannya berdasarkan landasan teori dan dasar pemikiran untuk mendapatkan pemecahan masalah.

Bab IV Konsep dan Hasil Perancangan

Menjelaskan tentang konsep perancangan karakter *modeling* dan hasil perancangan yang telah dibuat berdasarkan data-data yang telah didapatkan sebelumnya.

Bab V Kesimpulan dan Saran

Berisi kesimpulan dan saran dari hasil perancangan yang telah disesuaikan dengan tujuan dan analisis yang telah dipaparkan sebelumnya.