

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Pencemaran lingkungan, khususnya yang disebabkan oleh limbah domestik dan industri, telah menjadi masalah serius yang mengancam kualitas hidup manusia dan keberlanjutan ekosistem di Indonesia. Salah satu contoh nyata dari dampak pencemaran lingkungan adalah bencana banjir yang terjadi di Bojongsoang, sebuah kecamatan di Kabupaten Bandung. Berdasarkan laporan dari Badan Penanggulangan Bencana Daerah (BPBD) Kabupaten Bandung, pada tahun 2024, banjir di kawasan ini terjadi akibat kombinasi faktor, seperti sampah yang tidak dikelola dengan baik, kerusakan drainase, dan pencemaran sungai oleh limbah industri (BPBD Kabupaten Bandung, 2024).

Banjir yang mengenai daerah Bojongsoang memburuk dengan meningkatnya jumlah limbah, yang tidak terkendali dan mengalir ke saluran air. Greenpeace Indonesia (2018) melaporkan bahwa Sungai Citarum, yang melintasi Bojongsoang, kotor dengan limbah plastik dan kimia yang dilepaskan oleh industri dan masyarakat. Hal ini menyebabkan penyumbatan dalam aliran air dan meningkatkan frekuensi banjir yang merusak rumah dan infrastruktur di sekitarnya.

Selain itu, sistem drainase yang buruk di daerah tersebut memperburuk dampak hujan lebat, yang menyebabkan genangan air yang membentang ke daerah perumahan. Sebuah studi oleh Tanti K. Ratnaningsih, Heru C. Rahayu, Endang P. Lestari, Sigit Sultan, dan Ahmad Fathoni (2023) menunjukkan bahwa ketidak

seimbangan manajemen limbah dan drainase yang buruk di Bojongsoang berkontribusi secara signifikan terhadap peningkatan banjir di Bojongsoang.

Wilayah Bojongsoang, termasuk daerah Ciganitri dan Cipagalo di Kabupaten Bandung, adalah contoh konkret dari masalah polusi yang menyebabkan banjir. Berdasarkan laporan Kompas.com (2024), banjir di area Bojongsoang diperketat untuk saluran air karena limbah domestik dan industri yang dikelola dengan buruk. Penduduk Bojongsoang Firman Firdaus mengatakan dalam sebuah wawancara dengan Kompas (5 Desember 2024) bahwa air merendam rumah selama beberapa hari, menyebabkan masalah kesehatan dari kontaminasi air limbah. Sementara itu, daerah Ciganitri juga mengalami banjir yang parah. Menurut sebuah laporan oleh Detik.com (2024), banjir membenamkan Bojongsoang dan Ciganitri di 80 sentimeter permukaan air, menghambat aktivitas penduduk. Dalam sebuah wawancara dengan Detik.com (21 November 2024), warga Ciganitri Nani Suryani mengumumkan bahwa Sungai Citarum yang banjir dan kurangnya solusi pemerintah yang telah menjadi "tradisi tahunan." Sementara itu, desa cipagalo kecamatan Bojongsoang yang turut terdampak luapan sungai, menyebabkan kerusakan fasilitas umum seperti Jembatan Sukabirus. Dokumentasi visual dari BPBD Provinsi Jawa Barat (2025) memperlihatkan luasnya area terdampak, memperjelas REIMAJINASI kerusakan yang menjadi referensi utama dalam perancangan karya ini, seperti reimajinasi air keruh, tumpukan sampah, serta suasana kawasan yang terisolasi akibat bencana.



Gambar 1. Kondisi banjir di jalan Bojongsoang

(sumber: <https://bandung.kompas.com/read/2024/12/05/152407278/kecewa-banjir-di-bojongsoang-bandung-tak-teratasi-warga-buat-petisi?page=all>)

Penggunaan seni media baru adalah pilihan yang relevan untuk meningkatkan persepsi publik tentang risiko polusi dan dampaknya pada kehidupan sosial ekonomi masyarakat. Penggunaan seni media baru sebagai sarana penyampaian pesan sosial juga terlihat dalam karya yang dibuat oleh Syahrani Rahma Bachtiar, Iqbal Prabawa Wiguna, dan Adrian Permana Zen (2023) yang mengangkat isu perundungan verbal dalam karya animasi 2D. Dalam penelitian tersebut, visualisasi digunakan untuk menggambarkan dampak psikologis dari perundungan verbal yang mempengaruhi konsep diri individu. Meskipun tema yang diangkat berbeda, pendekatan serupa diterapkan dalam karya *Beauty Horizon* yang menggunakan teknologi *virtual reality* untuk mereimajinasikan dampak kerusakan lingkungan. Baik perundungan verbal maupun kerusakan lingkungan sama-sama memberikan dampak psikologis, baik kepada individu maupun masyarakat secara luas. Melalui media visual yang interaktif dan imersif, kedua karya ini sama-sama berupaya menumbuhkan kesadaran sosial di tengah audiensnya. seni media baru berbasis *Virtual Reality (VR)* menawarkan pengalaman mendalam yang memungkinkan audiens untuk merasakan langsung dampak dari pencemaran

lingkungan yang terjadi, seperti yang dijelaskan oleh Oliver Grau, 2003 (dalam buku Sintowoko D.A.W (2025), *VR* menciptakan realitas baru yang melibatkan indra manusia sepenuhnya, Ia membandingkan *VR* dengan lukisan panoramic dan teater imersif, tetapi menekankan bahwa *VR* membawa Tingkat interaksi yang lebih tinggi. Meskipun berangkat dari basis seni media baru, karya ini tetap memiliki irisan konsep dengan pendekatan sinema eksperimental sebagaimana dijelaskan dalam penelitian oleh Sintowo, D.A.W. (2025). Dalam konteks sinema eksperimental Indonesia, penggunaan media non-konvensional, eksplorasi bentuk naratif, serta keterlibatan audiens secara emosional dan kognitif menjadi ciri khas yang juga hadir dalam praktik seni media baru. Kedua pendekatan sama-sama mendorong perluasan pengalaman estetika sekaligus membangun ruang reflektif terhadap isu sosial kontemporer, dalam hal ini permasalahan ekologis yang menjadi inti dari *Beauty Horizon*.

Penerapan teknologi informasi imersif dalam Society 5.0 memberikan kontribusi besar dalam berbagai bidang kehidupan. Zen, A. P., Miraj, I. M., Nugroho, A., Trihanondo, D., dan Wiguna, I. P. (2023) menjelaskan bagaimana augmented reality (AR) dimanfaatkan untuk meningkatkan efektivitas sistem peradilan di Indonesia melalui visualisasi digital yang memudahkan proses pembuktian di ruang sidang. Meskipun fokus penggunaan teknologi berbeda, pendekatan serupa diterapkan dalam karya *Beauty Horizon* yang menggunakan teknologi virtual reality (*VR*) sebagai media baru untuk menyampaikan isu kerusakan lingkungan secara imersif. *VR* dalam *Beauty Horizon* memungkinkan audiens untuk mengalami dampak kerusakan lingkungan secara lebih nyata, memperdalam kesadaran ekologis, serta memperkuat pesan sosial melalui

pengalaman visual yang mendalam. Keduanya menunjukkan bagaimana perkembangan teknologi imersif berperan penting dalam penyelesaian permasalahan sosial di era Society 5.0, baik dalam konteks hukum maupun kesadaran lingkungan.

Karya seni yang berjudul “*Beauty Horizon*” karena adalah sebuah bentuk harapan akan perubahan positif di masa mendatang, meskipun kenyataan yang digambarkan pada karya ini adalah sebuah kerusakan yang diakibatkan oleh pencemaran lingkungan. Dengan menggunakan teknologi *Virtual Reality*, Karya ini akan membawa penonton menyelami suasana banjir yang terjadi akibat pencemaran lingkungan, serta membuka mata mereka tentang pentingnya mengelola sampah dan lingkungan yang lebih baik

B. RUMUSAN MASALAH

1. Bagaimana banjir sebagai dampak pencemaran lingkungan dalam karya seni media baru berbasis realitas virtual?

C. BATASAN MASALAH

1. Pengkaryaan ini secara khusus membahas reimaginasi dampak pencemaran lingkungan melalui penggunaan media tiga dimensi yang berbasis pada teknologi Realitas Virtual (*VR*).
2. Karya ini hanya berfokus pada kasus banjir yang disebabkan oleh pencemaran lingkungan di daerah Bojongsoang Kabupaten Bandung. Pemilihan lokasi ini didasarkan pada data dan dokumentasi yang tersedia di media online serta laporan lembaga terkait.

3. Karya ini berfokus pada keadaan lingkungan di Bojongsoang yang terdampak banjir. Semua elemen yang ditampilkan, seperti genangan air, sampah, dan kerusakan bangunan, diambil dari keadaan nyata di lapangan. seni media baru digunakan untuk menggambarkan situasi banjir secara lebih akurat dan mendalam.
4. Meskipun tidak interaktif secara langsung, Karya ini memanfaatkan medium *Virtual Reality (VR)*. Meskipun penonton memiliki kemampuan untuk melihat dan mengalami lingkungan mereka dalam mode imersif 360 derajat, mereka tidak memiliki kemampuan untuk memanipulasi atau memengaruhi objek di ruang virtual tersebut. Ini dilakukan untuk menjaga jalan cerita dan suasana yang diinginkan penulis.

D. TUJUAN BERKARYA

Karya "*Beauty Horizon*" diciptakan sebagai bentuk respons artistik terhadap masalah polusi yang secara langsung mempengaruhi kehidupan orang, terutama di wilayah Bojongsoang, Bandung. Menggunakan seni media baru berbasis realitas virtual (*VR*), karya ini bertujuan untuk menunjukkan pengalaman mendesak yang dapat menjelaskan kedalaman suasana banjir karena kerusakan ekosistem dan perawatan lingkungan yang buruk. Tujuan utama dari karya ini tidak hanya untuk mengkomunikasikan pesan lingkungan secara visual, tetapi juga untuk menciptakan ruang reflektif dan emosional yang memungkinkan audiens untuk mengalami situasi krisis yang sering diabaikan. Judul "*Beauty Horizon*" dipilih untuk tidak mewakili keindahan yang sudah ada, tetapi sebagai kontras dengan harapan dan

kenyataan yang sebenarnya ditunjukkan dalam karya, sehingga masa depan yang lebih baik dapat dicapai ketika masyarakat masih mulai bertindak.

Secara khusus, karya ini bertujuan untuk:

- Mengutarakan dampak nyata pencemaran lingkungan, khususnya masalah banjir yang berasal dari limbah pabrik, sampah, serta saluran air yang tidak berfungsi optimal
- Menghadirkan pengalaman yang nyata melalui teknologi *Virtual Reality*, yang dapat membawa audiens masuk ke dalam ruang simulasi banjir untuk merasakan dampaknya secara visual
- Mengangkat kesadaran lingkungan hidup dengan pendekatan artistik, yang memungkinkan audiens mengetahui krisis lingkungan tidak hanya melalui data atau narasi, bisa saja melalui pengalaman visual.
- Membangun harapan masa depan lingkungan hidup yang lebih baik, dengan menjadikan karya ini sebagai pengingat bahwa *Beauty Horizon* bisa terpacai jika adanya perubahan kesadaran dan tindakan nyata dari berbagai pihak
-

E. SISTEMATIKA PENULISAN

penonton pada perjalanan emosional yang interaktif dan menyentuh, serta menunjukkan bagaimana Sistematika penulisan dalam Proposal Tugas Akhir ini disusun untuk memberikan Gambaran umum tentang karya yang akan di produksi. Sistematika penulisan terdiri dari 4 bab, yaitu:

A. BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan berkarya, sistematika penulisan, dan kerangka berfikir.

B. BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan teori umum, teori seni, dan referensi seniman. Teori umum menguraikan tinjauan umum yang sesuai dengan ide karya. Teori seni mengandung tentang teori yang berkaitan dengan seni yang sesuai dengan ide karya. Referensi seniman adalah teori tentang sumber inspirasi karya seniman yang dipilih oleh penulis yang menjadi pedoman penulis dalam menciptakan karya.

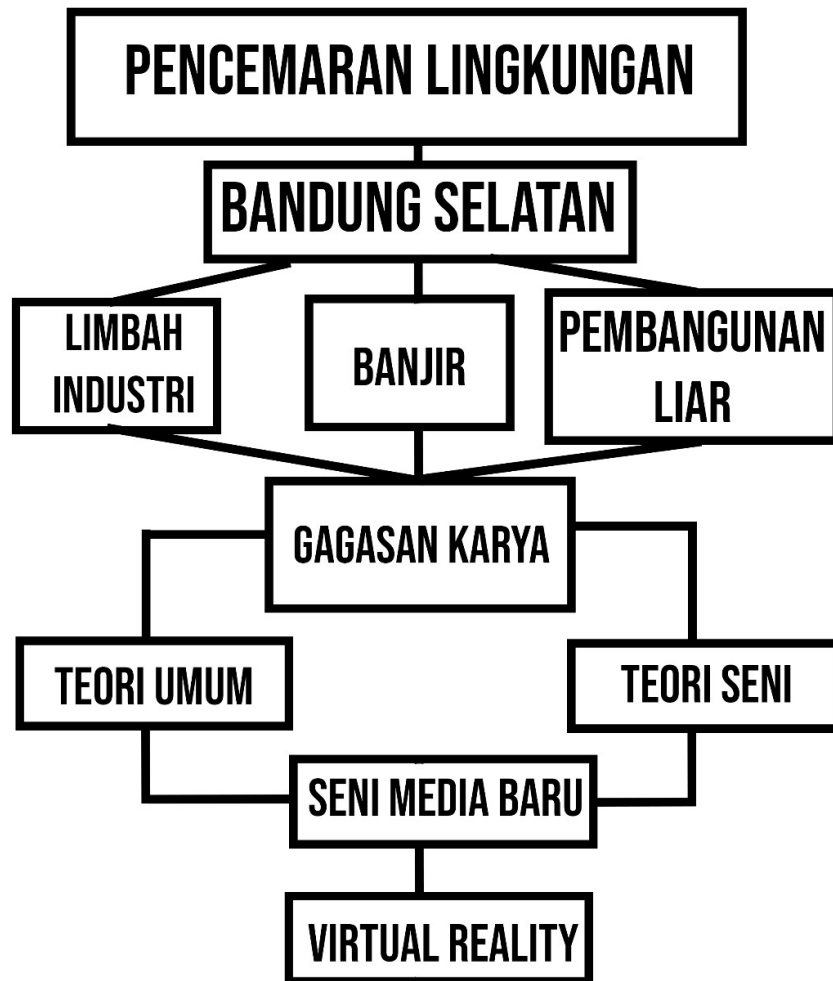
C. BAB III KONSEP DAN PROSES BERKARYA

Bab ini menguraikan tentang konsep karya dan proses penciptaan karya. Konsep karya adalah uraian tentang ide penciptaan karya. Konsep penciptaan karya disajikan dengan rinci agar pembaca dapat mengerti tentang konsep sesuai dengan teori penciptaan karya. Proses penciptaan karya adalah paparan seluruh proses penciptaan karya dari sketsa, prototype, persiapan alat dan bahan sampai perkembangan pengerjaan karya sampai menjadi hasil akhir.

D. BAB IV PENUTUP

Bab ini menguraikan tentang kesimpulan dan saran. Kesimpulan menyajikan tentang pernyataan-pernyataan dari seluruh laporan penciptaan karya Tugas Akhir. Bagian ini merupakan solusi atas latar belakang masalah yang ditulis pada bagian pendahuluan. Saran menyampaikan tentang pendapat atau saran kepada pembaca terkait pembahasan yang telah disampaikan di laporan Tugas Akhir

KERANGKA BERFIKIR



Gambar 2. Kerangka Berfikir

(sumber: dokumentasi pribadi)