

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Indonesia merupakan negara kepulauan terbesar di dunia dengan lautan yang luas serta pantai-pantai indah yang menjadi daya tarik wisata. Salah satu pantai terkenal adalah Pantai Parangtritis, yang terletak di Kabupaten Bantul, Yogyakarta. Keindahan alamnya menarik banyak wisatawan, baik domestik maupun internasional. Namun, di balik pesonanya, terdapat ancaman serius berupa arus laut berbahaya, khususnya *rip current*, yang dapat menyebabkan kecelakaan hingga memakan korban jiwa.

*Rip current* adalah arus laut kuat yang dapat menarik siapapun dari garis pantai menuju laut lepas, hal ini menyebabkan *rip current* berpindah-pindah dengan mudah setiap harinya. Menurut (Arief, 2013), di setiap pantai selatan yang berada di Pulau Jawa, termasuk Pantai Parangtritis. *Rip current* menjadi salah satu ancaman bagi keselamatan pengunjung dari sekian banyak ancamannya lainnya. *Rip current* dapat terjadi ketika gelombang pecah di tepian pantai, kemudian air yang kembali ke laut membentuk arus yang kuat dan berbahaya. Arus ini memiliki kecepatan tinggi, yang dapat menyeret orang dengan cepat ke tengah laut dan meningkatkan risiko tenggelam.

Berdasarkan data dari SAR Satlinmas Wilayah III Parangtritis pada tahun 2016-2022, terdapat 216 korban jiwa yang diakibatkan oleh arus *rip current*. Bukti lainnya pada artikel Tempo.co (2025), tanggal 4 April 2025, dilaporkan bahwa terdapat tiga wisatawan bermain air di tepian Pantai Parangtritis, Yogyakarta, hingga terseret ombak *rip current*. Dua orang berhasil diselamatkan, sementara satu orang masih dalam pencarian oleh tim SAR setempat.

Hal ini disebabkan oleh minimnya informasi tentang *rip current* dan juga ciri-cirinya di masyarakat, terutama wisatawan menjadi penyebab utama tingginya angka korban jiwa di Pantai Parangtritis. Daryono (2022) menyatakan bahwa kurangnya edukasi mengenai fenomena ini berkontribusi terhadap tingginya angka korban terseret arus laut. Banyak pengunjung yang tidak menyadari adanya tanda-tanda *rip current*, sehingga meningkatkan risiko kecelakaan.

Untuk mengatasi permasalahan ini, diperlukan upaya edukasi yang lebih efektif yang bisa menjangkau semua masyarakat. Salah satu metode yang dapat digunakan adalah video animasi edukatif. Menurut Ardian & Munadi (2016), animasi merupakan alat pembelajaran yang efektif karena dapat menyajikan informasi secara visual dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami oleh berbagai kalangan. Lalu Menurut Pebriyanto,dkk. (2022), Kelebihan dari animasi adalah sebagai media informasi dan pembelajaran yang efektif dalam menciptakan sebuah emosi yang dapat mempengaruhi audiens. Pada tugas akhir ini, penulis ditugaskan untuk merancang *design character* untuk kebutuhan animasi.

Peran *Design character* disini menjadi salah satu bagian dan aspek terpenting dalam produksi sebuah animasi. Selain itu *design character* menjadi pelengkap dari perancangan cerita. Pada kesempatan ini penulis membuat beberapa *character* yang relevan dengan cerita dan karakteristik pengunjung Pantai Parangtritis guna untuk menyampaikan pesan dan informasi mengenai bahaya arus *rip current* dan menyadarkan calon pengunjung untuk mengindahkan himbauan dari Tim Sar dan papan peringatan lainnya lebih dalam.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media edukasi berbasis animasi yang dapat memberikan informasi visual kepada masyarakat mengenai bahaya *rip current*. Dengan adanya media ini, diharapkan dapat menurunkan angka kecelakaan dan korban tenggelam di Pantai Parangtritis

dan meningkatkan kesadaran wisatawan akan pentingnya keselamatan saat beraktivitas di pantai. Dengan edukasi yang tepat, pengunjung dapat lebih waspada dan memahami langkah-langkah keselamatan, sehingga dapat meminimalisir risiko kecelakaan akibat *rip current* di Pantai Parangtritis.

## **1.2 Permasalahan**

### **1.2.1 Identifikasi Masalah**

Berikut adalah beberapa masalah yang telah diidentifikasi berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan:

1. Sosialisasi terhadap bahaya *rip current* kepada calon pengunjung pantai parangtritis masih kurang efektif.
2. Belum ada media edukasi berupa animasi 3D yang memaparkan bahaya arus laut *rip current* di Pantai Parangtritis.
3. Belum ada perancangan *design character video* animasi 3D tentang bahaya arus *rip current* di Pantai Parangtritis.

### **1.2.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan masalah yang telah diidentifikasi, dapat dirumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana cara memberikan informasi kepada calon pengunjung Pantai Parangtritis secara efektif tentang bahaya arus *rip current* melalui media animasi 3D?
2. Bagaimana cara merancang *design character* untuk *video* animasi 3D sebagai media informasi arus *rip current* untuk calon pengunjung Pantai Parangtritis?

## **1.3 Ruang Lingkup**

Berikut adalah ruang lingkup yang berdasarkan 5W+1H :

### **1. Apa (What)**

Perancangan *design character* untuk kebutuhan *video* animasi 3D mengenai informasi dan penjelasan tentang bahaya arus *rip current*.

## 2. **Siapa (Who)**

Calon pengunjung Pantai Parangtritis yang masih remaja hingga dewasa muda.

## 3. **Dimana (Where)**

Proses pengambilan serta pengumpulan data dilakukan melalui kuesioner dan wawancara secara langsung dengan tim sar, warga lokal dan pengunjung pantai di Pantai Parangtritis, Yogyakarta, Jawa Timur. Sedangkan perancangan *character design* untuk animasi 3D dilakukan di Bandung, Jawa Barat.

## 4. **Kapan (When)**

Proses pengumpulan data dilakukan sejak bulan Januari 2025 hingga Maret 2025, sedangkan untuk perancangan *design character* dilakukan sejak bulan Maret 2025 hingga Juli 2025

## 5. **Mengapa (Why)**

Penelitian ini dilakukan agar calon pengunjung Pantai Parangtritis mendapat informasi serta visualisasi lebih mengenai bahaya arus *rip current*, sehingga dapat meminimalisir risiko kecelakaan akibat *rip current* di Pantai Parangtritis.

## 6. **Bagaimana (How)**

Perancangan ini berfokus pada *character design* dengan menggunakan metode penelitian campuran (*mixed method*).

### 1.4 Tujuan Penelitian

Berikut adalah tujuan penelitian berdasarkan rumusan masalah :

- merancang video animasi 3D yang efektif dan informatif untuk meningkatkan pengetahuan calon pengunjung pantai tentang bahaya arus *rip current*, termasuk tanda-tanda dan karakteristiknya.
- Membuat design character yang dapat menarik perhatian target audiens

## **1.5 Metode Pengumpulan Data dan Analisis**

Pada penelitian ini, penulis menggunakan metode penelitian campuran, berikut penjelasannya :

### **1.5.1 Metode Pengumpul Data**

#### **A. Sumber Data Primer**

##### **1. Observasi**

Observasi merupakan suatu metode pengumpulan data yang dilakukan secara sengaja dengan mengamati dan mencatat apa yang didapat (Abdussamad, 2021: 147).

Penerapan metode observasi dalam penelitian yang dilakukan, untuk pendekatan terhadap mengetahui permasalahan yang diteliti dengan mengamati bagaimana keadaan Pantai Parangtritis, pemahaman pengunjung mengenai bahaya arus laut *rip current* di Pantai Parangtritis dan pengamatan terhadap ciri-ciri serta karakteristik dari setiap pengunjung Pantai Parangtritis.

##### **2. Kuesioner**

Kuesioner adalah salah satu metode pengumpulan data yang dilakukan dengan memberikan sejumlah pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab (Sugiyono, 2017). Dalam penelitian ini, metode kuesioner digunakan untuk mengetahui pada rentang usia berapa saja pengunjung pantai yang belum mengetahui keberadaan dan bahaya arus Rip Current di wilayah pantai selatan.

##### **3. Wawancara**

Wawancara merupakan teknik untuk pengumpulan data yang dilakukan saat peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, serta jika ingin mengetahui hal-hal dari responden untuk lebih mendalam (Sugiyono, 2016:194).

Penerapan metode wawancara dalam penelitian akan dilakukan kepada Tim Sar Pantai Parangtritis, warga lokal yang tinggal disekitar Pantai Parangtritis, dan pengunjung Pantai Parangtritis. Mereka diberikan pertanyaan lebih mendalam yang berkaitan dengan permasalahan yang diteliti

## **B. Sumber Data Sekunder**

### **1. Studi Literatur**

Studi Literatur adalah metode yang dilakukan peneliti dengan cara mengumpulkan sejumlah buku, atau majalah yang berkaitan dengan permasalahan dan tujuan dari penelitian (Danial dan Warsiah, 2009:80).

Penerapan metode studi literatur dalam penelitian yang dilakukan, untuk memenuhi dan melengkapi dalam menjawab permasalahan yang diteliti.

### **1.5.2 Teknik Analisis Data**

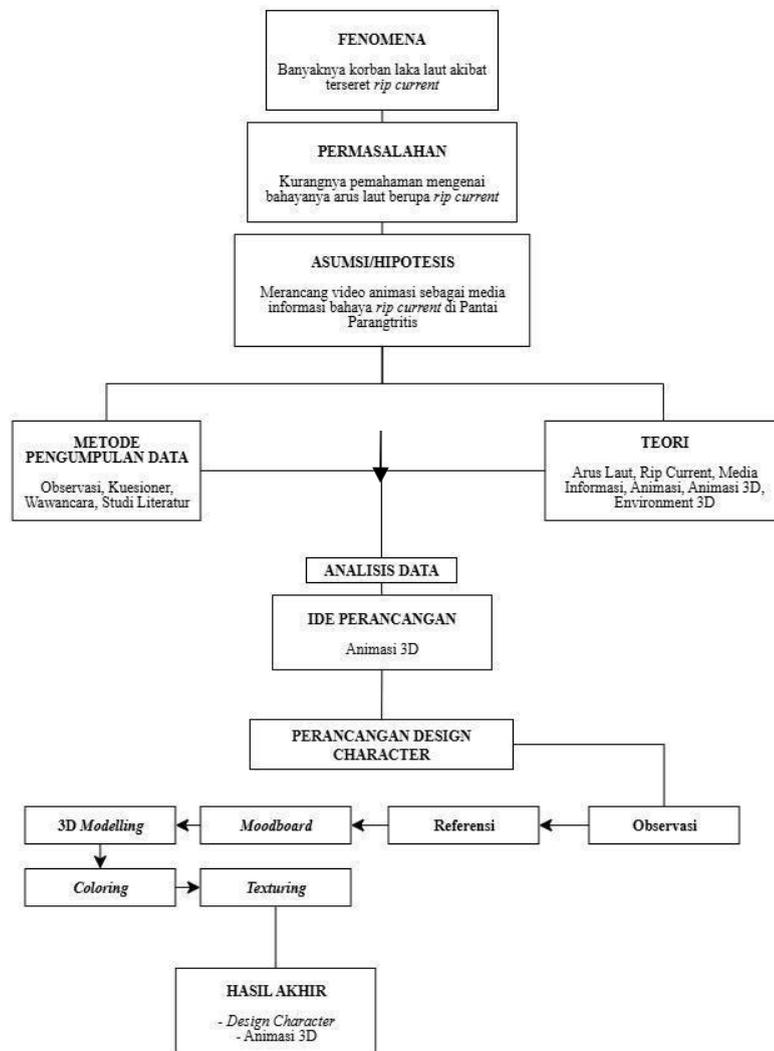
Setelah semua data sudah terkumpul, penulis melakukan analisis data dengan menggunakan beberapa teknik berikut :

#### **A. Teknik Kualitatif**

Penulis menggunakan teknik deskriptif kualitatif untuk mengelompokkan dan menafsirkan perolehan hasil data dari wawancara dan observasi di lapangan serta studi literatur. Hasil akhir dari analisa tersebut akan menjadi dasar dan pedoman penulis dalam penyusunan alur, dan sebagai referensi visual dalam merancang *design character* yang akan ditampilkan dalam *video* animasi 3D.

Menurut Mukhtar (2013), metode penelitian deskriptif kualitatif adalah sebuah metode yang digunakan peneliti untuk menemukan pengetahuan atau teori terhadap penelitian pada satu waktu tertentu.

## 1.6 Kerangka Penelitian



Tabel 1. 1 kerangka penulisan

(Sumber: Penulis, 2025)

## **1.8 Pembabakan**

### **- BAB I Pendahuluan**

Bab I membahas terkait latar belakang dari masalah yang diteliti berupa fenomena, permasalahan, ruang lingkup, tujuan dan manfaat dari penelitian, serta metode penelitian yang digunakan dalam pengumpulan data.

### **- BAB II Landasan Teori**

Bab II membahas terkait teori menurut para ahli yang diperoleh dan berkaitan dengan permasalahan yang sedang diteliti.

### **- BAB III Data dan Analisis Data**

Bab III membahas terkait data yang dihasilkan dari pengumpulan data dengan cara observasi, kusioner, wawancara, dan studi literatur.

### **- BAB IV Perancangan**

Bab IV berisikan perancangan dan tata cara pembuatan *design character*

### **- BAB V Kesimpulan**

Bab V berisikan rangkuman yang menyimpulkan hasil dari penelitian dan analisis yang dilakukan, serta terdapat saran yang berkaitan dengan penelitian ini.