

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia merupakan negara kepulauan yang dikelilingi oleh lautan luas dan memiliki garis pantai terpanjang kedua di dunia. Ribuan pantai tersebar di seluruh wilayah Indonesia dan menyimpan potensi besar dalam bidang pariwisata. Salah satu adalah Pantai Parangtritis dengan keindahan panorama alamnya yang menawan. Namun di balik pesona pantai yang indah, tersembunyi berbagai potensi bahaya, salah satunya adalah arus laut berbahaya yang dikenal dengan istilah "*Rip Current*" atau arus balik.

Rip Current merupakan arus laut yang kuat dan mengalir menjauh dari garis pantai menuju laut lepas, sering kali terbentuk di wilayah dengan topografi dasar laut yang tidak rata atau kompleks. Di pantai-pantai selatan Pulau Jawa, termasuk Pantai Parangtritis di Yogyakarta, fenomena ini menjadi salah satu ancaman utama bagi keselamatan para pengunjung (Arief, 2013).

Minimnya kesadaran wisatawan, mengenai karakteristik dan tanda-tanda keberadaan *Rip Current* menjadi salah satu penyebab utama tingginya angka korban tenggelam. Azka (2025) menyebutkan tak sedikit kasus kecelakaan atau kondisi darurat yang terjadi karena minimnya informasi serta pengelolaan risiko di kawasan wisata ini.

Daryono (2022) menyebutkan bahwa *Rip Current* memiliki kecepatan tinggi dan daya dorong kuat yang mampu menyeret seseorang ke tengah laut, bahkan menyebabkan kematian karena sulitnya melepaskan diri dari arus tersebut. Fenomena inilah yang mendorong banyak pengunjung, tanpa sadar, bermain atau berenang di wilayah yang justru paling berbahaya.

Data kecelakaan yang disebabkan oleh fenomena *Rip Current* terus meningkat dan sangat mengkhawatirkan. Berdasarkan laporan dari SAR Satlinmas Wilayah III Parangtritis, tercatat sebanyak 216 jiwa menjadi korban arus balik laut sepanjang tahun 2016 hingga 2022 di antaranya dinyatakan meninggal dunia (Ramadzani, 2023). Angka ini mencerminkan seriusnya

ancaman *Rip Current* di kawasan Pantai Parangtritis yang menjadi destinasi wisata favorit.

Tragisnya, peristiwa serupa kembali terjadi baru-baru ini. Dilansir dari Kumparan, pada bulan April 2025, seorang wisatawan asal Banjarnegara dilaporkan tewas setelah terseret *Rip Current* saat berwisata di Pantai Parangtritis. Kejadian ini menjadi bukti bahwa bahaya arus laut masih sering tidak disadari oleh wisatawan.

Melihat tingginya risiko dan rendahnya kesadaran masyarakat, diperlukan upaya informasi yang lebih menarik dan mudah dipahami masyarakat. Salah satu pendekatan yang dinilai efektif adalah melalui media visual berbasis animasi. Animasi adalah media yang cocok untuk diterapkan pada semua lini dan segmentasi target yang menjangkau semua (Afif, Zhafirah & Sumarlin, 2025). Menurut Pebriyanto, dkk (2022), animasi memiliki kelebihan sebagai media pembelajaran dan informasi yang efektif dalam menciptakan emosi serta mempengaruhi audiens. Afif, dkk (2024), menjelaskan bahwa animasi adalah karya storytelling yang kuat dan Memiliki kekhasan karena dibuat asli dari mulai pra produksi sampai pasca produksi dengan asset-asset yang dibuat oleh kreatornya.

Dalam konteks ini, *compositing* berperan penting untuk menyatukan berbagai elemen visual, audio, dan efek grafis dalam *video* animasi, sehingga informasi tentang *Rip Current* dapat disampaikan secara realistis dan informatif. Compositing adalah proses penggabungan berbagai elemen visual, seperti gambar, video, atau efek spesial, untuk menghasilkan satu gambar utuh yang terlihat alami dan harmonis. Teknik ini digunakan untuk mengedit dan menyusun elemen-elemen yang berasal dari sumber yang berbeda, menghasilkan hasil akhir yang terintegrasi dengan baik.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk merancang *video* animasi yang menginformasikan bahaya arus laut, khususnya *Rip Current*, di Pantai Parangtritis dengan menggunakan teknik *compositing*. Harapannya, media ini dapat meningkatkan kesadaran masyarakat dan wisatawan akan pentingnya menjaga keselamatan saat beraktivitas di Pantai Parangtritis.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan terdapat beberapa permasalahan yang menjadi dasar dari penelitian, yaitu:

1. Banyak pengunjung Pantai Parangtritis yang belum mengetahui tanda-tanda atau ciri-ciri *Rip Current*, sehingga mereka lebih rentan terhadap kecelakaan arus laut.
2. Minimnya animasi mengenai informasi bahayanya arus laut yang menyebabkan calon pengunjung pantai kesulitan mendapatkan informasi yang efektif dan menarik mengenai bahayanya *Rip Current* Pantai Parangtritis.
3. Belum adanya rancangan pembuatan *video* animasi terutama pada tahap *digital compositing* animasi informasi mengenai bahayanya *Rip Current* Pantai Parangtritis

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi yang telah dijelaskan terdapat beberapa rumusan masalah, yaitu:

1. Bagaimana cara membangun suasana Pantai Parangtritis untuk merancang *digital compositing* dalam pembuatan *video* animasi sebagai media informasi *Rip Current* Pantai Parangtritis?
2. Bagaimana merancang *digital compositing* dalam pembuatan *video* animasi 3D sebagai media informasi *Rip Current* untuk calon pengunjung Pantai Parangtritis?

1.4 Ruang Lingkup

Pembatasan masalah dilakukan agar penelitian dapat terfokuskan dengan baik. Tulis dalam point-point yang menyatakan batasan masalah pada penelitian sebagai berikut:

1.4.1 Apa

Perancangan *digital compositing* animasi 3D mengenai *bahayanya Rip Current* di Pantai Parangtritis.

1.4.2 Siapa

Perancangan animasi ini ditujukan untuk calon pengunjung Pantai Parangtritis.

1.4.3 Kapan

Perancangan dilakukan sejak bulan Maret 2025 hingga Juli 2025, sedangkan pengumpulan data dilakukan sejak bulan Januari 2025 hingga Maret 2025.

1.4.4 Dimana

Perancangan ini dilakukan dengan menggunakan data yang telah diamati langsung di Pantai Parangtritis, Yogyakarta.

1.4.5 Kenapa

Karena kurangnya media informasi mengenai ciri-ciri rip current di pantai parangtritis sehingga memakan banyak korban jiwa.

1.4.6 Bagaimana

Dalam melakukan perancangan ini dilakukannya observasi secara langsung kondisi suasana dan atmosfer Pantai Parangtritis untuk menyesuaikan kebutuhan *digital compositing*.

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut :

1. Terancangnya video animasi 3D mengenai informasi bahaya *Rip Current* kepada calon pengunjung Pantai Parangtritis.
2. Merancang *compositing* dalam *video* animasi 3D yang mampu menyampaikan informasi bahaya *Rip Current* kepada calon pengunjung Pantai Parangtritis

1.6 Metode Pengumpulan Data dan Analisis

Penelitian ini menggunakan metode pendekatan kualitatif yang diterapkan melalui wawancara, jurnal, kuesioner, dan artikel untuk mendapatkan informasi mengenai *Rip Current* serta data kecelakaan di pantai selatan yang disebabkan oleh arus ini. Observasi lapangan juga dilaksanakan untuk memahami kondisi nyata di pantai, termasuk tanda-tanda alam yang dapat menunjukkan adanya *Rip Current* dan perilaku pengunjung Pantai.

1.6.1 Metode pengumpulan 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). Penerapan metode observasi dalam penelitian yang dilakukan, untuk pendekatan terhadap mengetahui permasalahan yang diteliti dengan mengamati bagaimana keadaan pantai dan pemahaman pengunjung mengenai bahayanya arus laut *Rip Current* di pantai Selatan.

2. Kuesioner

Kuesioner merupakan metode untuk mengumpulkan data yang dengan cara memberi rangkaian pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk menjawab pertanyaan dari kuesioner (Sugiyono, 2017). Penerapan metode kuesioner dalam penelitian yang dilakukan, untuk mencari tahu data di usia berapa sajakah pengunjung pantai yang tidak mengetahui adanya serta bahayanya *Rip Current* yang terdapat di pantai Selatan.

3. Wawancara

Wawancara merupakan teknik untuk pengumpulan data yang dilakukan jika peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, serta jika ingin mengetahui hal-hal dari responden untuk lebih mendalam (Sugiyono, 2016). Penerapan metode wawancara dalam penelitian akan dilakukan kepada pengunjung pantai selatan dan diberikan pertanyaan lebih mendalam yang dengan berkaitan permasalahan yang diteliti.

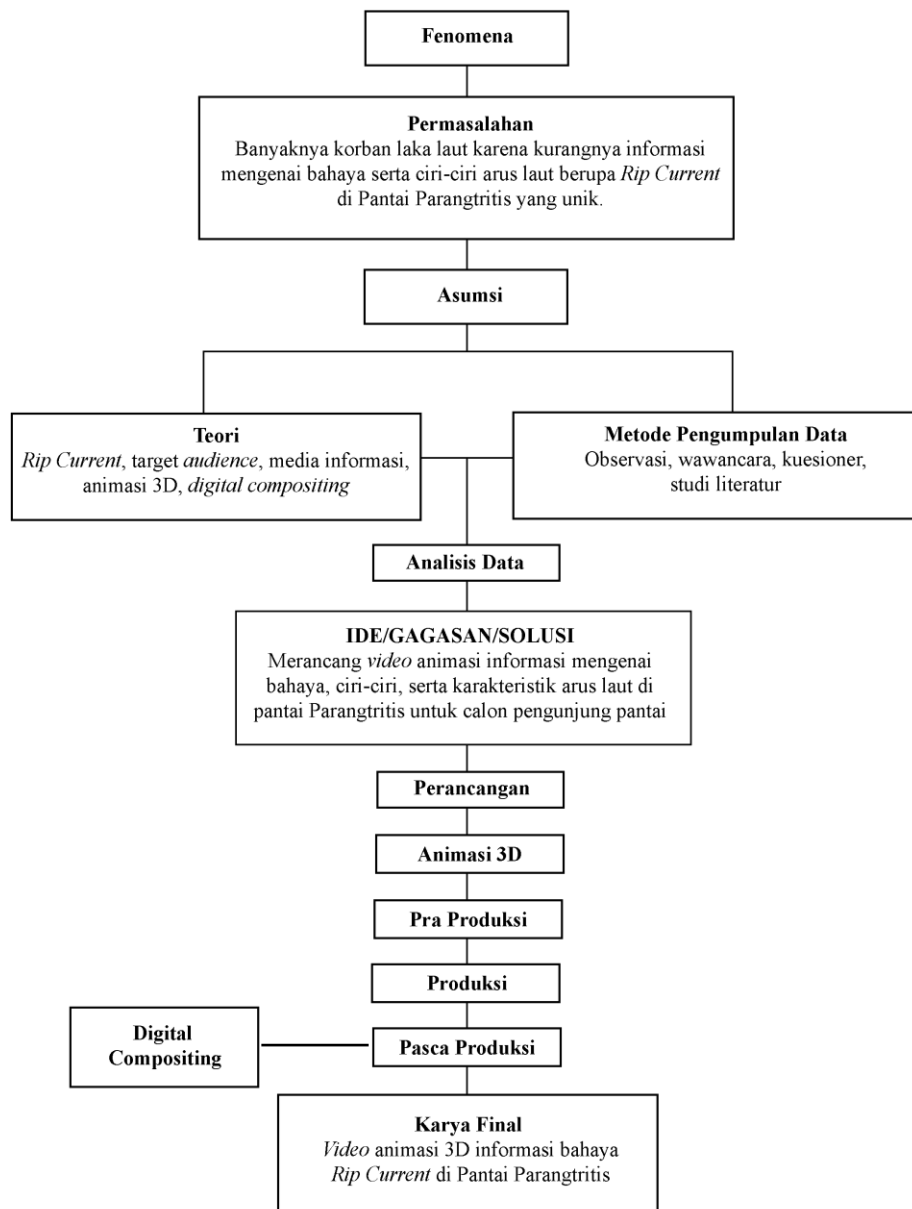
B. Sumber Data Sekunder

Sumber data sekunder yang digunakan pada penelitian ini adalah dengan 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 & Warsiah, 2009). Penerapan metode studi literatur dalam penelitian yang dilakukan, untuk memenuhi dan melengkapi dalam menjawab permasalahan yang diteliti.

1.6.2 Metode Analisis Data Kualitatif

Dalam metode ini penulis melakukan analisa berdasarkan data yang diperoleh melalui observasi, wawancara, serta dokumentasi. Pendekatan ini bertujuan untuk mengeksplorasi makna di balik perilaku, pengalaman, atau peristiwa yang terjadi dalam masyarakat. Hasil dari analisis ini nantinya akan diterapkan menjadi acuan dalam pembuatan karya animasi ini.

1.7 Kerangka Penelitian



Tabel 1. 1 kerangka penelitian

(Sumber: Penulis)

1.8 Pembabakan

BAB I Pendahuluan

Bab I membahas terkait latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan penelitian, metode perancangan, kerangka perancangan dan pembabakan.

BAB II Landasan Teori

Bab II membahas terkait landasan-landasan teori oleh para ahli berkaitan dengan data yang akan diteliti.

BAB III Data dan Analisis Data

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

BAB IV Perancangan

Bab IV berisikan tentang konsep dan hasil perancangan yang telah dilakukan penulis.

BAB V Kesimpulan dan Saran

Bab V berisikan mengenai kesimpulan dan saran dari hasil penelitian yang telah dilakukan.