

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Dalam beberapa dekade terakhir, perubahan iklim telah menjadi salah satu tantangan global yang memprihatinkan karena dampaknya yang signifikan terhadap kehidupan saat ini maupun generasi mendatang (National Academy of Science & The Royal Society, 2014). Hingga tahun 2023, terjadi peningkatan suhu rata-rata global sebesar 1,5 °C, mengindikasikan perubahan iklim yang semakin mengkhawatirkan (The World Meteorological Organization, 2024).

Krisis lingkungan ini turut menimbulkan keresahan bagi manusia serta mengancam kehidupan hewan laut, khususnya di wilayah pesisir. Kawasan pantai yang selama ini menjadi tujuan rekreasi manusia kini menghadapi berbagai tantangan serius seperti naiknya suhu permukaan laut dan pencemaran akibat sampah plastik (IPCC, 2008; United Nations, 2017; WWF, n.d.). Indonesia pun tidak luput dari situasi genting tersebut. Buruknya pengelolaan sampah dan tingginya tingkat pencemaran laut menjadikan Indonesia sebagai negara penyumbang sampah plastik terbesar kedua di dunia (Kementerian Koordinator Bidang Kemaritiman dan Investasi, 2018).

Salah satu contoh kasus yang menunjukkan dampak nyata terhadap manusia adalah terjadinya keadaan mendesak di Pantai Morosari seperti erosi, cuaca yang semakin panas, serta banjir rob yang merusak infrastruktur dan mengancam keselamatan penduduk pesisir. Kondisi tersebut juga berpengaruh langsung pada kenyamanan dan keamanan wisatawan yang sedang berkunjung. Ironisnya,

konsekuensi perubahan iklim ini tidak lepas dari ulah manusia itu sendiri yang turut menyumbang kerusakan lingkungan pantai (Fitriyani et al., 2023).



**Gambar 1.1. Burung Albatros Mati Akibat Sampah Laut  
(Sumber: BBC, 2023)**

Tidak hanya itu, terdapat bukti nyata lainnya yang berdampak pada hewan laut di kawasan pantai, yaitu telah ditemukan ribuan burung albatros yang mati ditambah dengan sejumlah burung camar yang keracunan akibat menelan berbagai macam sampah plastik dari hasil pembuangan manusia (Bouchard, 2018; Environmental Science & Engineering Magazine, 2017; Tim Penulis PSLK UMM, 2016). Peristiwa ini memperlihatkan bagaimana perilaku manusia terhadap lingkungan memiliki konsekuensi langsung bagi makhluk hidup di sekitarnya.

Berdasarkan keseluruhan fenomena yang terjadi, masalah ini tidak akan selesai dengan sendirinya tanpa ada partisipasi aktif dari masyarakat (Luthfia, 2019). Mengingat anak-anak adalah komponen fundamental dalam upaya keberlanjutan lingkungan, maka kesadaran akan isu ini krusial untuk diperkenalkan sejak usia dini melalui media yang dekat dengan dunia mereka (Safitri et al., 2021). Didukung oleh Ibu Suciyati, seorang guru SD dengan pengalaman 30 tahun mengajar, ia percaya bahwa penanaman nilai lingkungan sejak dini akan

mempengaruhi persepsi dan perilaku positif harian anak terhadap lingkungannya yang kemudian akan dibawa hingga dewasa (Wawancara Pribadi, 2024).

Menurut Patricia G. Lange, umumnya anak usia dini yaitu dalam rentang 5-7 tahun sedang berada dalam tahap mengembangkan pemahamannya tentang hubungan sebab-akibat dan sangat responsif terhadap penyampaian pesan melalui media visual. Dalam fase ini, anak-anak lebih mudah menyerap pesan lingkungan melalui pendekatan simbolik yang sederhana dan menyenangkan (Lange, 2015). Dengan ini, diperlukan pendekatan visualisasi yang mampu menyederhanakan konsep kompleks seperti perubahan iklim dalam bentuk yang komunikatif dan menyenangkan agar mudah lebih dipahami. Hal ini dapat dilakukan melalui pendekatan media animasi 2D.

Animasi 2D pada dasarnya memiliki pendekatan gaya yang sederhana tetapi mampu untuk menciptakan simbol-simbol yang kuat tanpa harus meniru realitas secara sempurna. Gaya visual yang sederhana dalam animasi 2D juga memungkinkan fokus yang lebih besar pada narasi, sesuai dengan pemahaman kognitif anak-anak (Wells, 1998). Pendekatan animasi yang dikemas dalam genre *slapstick comedy* dapat menambah daya tarik hiburan bagi anak-anak usia dini.

*Slapstick Comedy* berhasil memanfaatkan kelebihan animasi 2D dengan baik melalui kemampuannya dalam menonjolkan gerakan dan aksi secara berlebihan yang didukung dengan situasi di luar dugaan demi menyampaikan sebuah lelucon. Genre tersebut bersifat universal dan dapat dinikmati tanpa ketergantungan pada bahasa verbal, sehingga praktis untuk menyampaikan pesan kepada anak-anak usia dini (Malakaj & Lyons, 2021). Dengan menghadirkan adegan-adegan lucu, *slapstick* dapat menyampaikan topik yang serius dengan cara

menghibur dan menyenangkan (Wells, 1998). Efektivitas ini didukung oleh lansiran dari laporan *Animation Guild 2023*, di mana pada tahun 2022 animasi 2D menjadi konten yang paling diminati di berbagai platform *streaming* dengan jumlah pasar sebesar 60% (Solomons, 2023). Melalui sumber yang sama, hasil data juga menunjukkan bahwa genre *slapstick comedy* menduduki posisi ketiga sebagai genre animasi yang paling diminati anak-anak.



**Gambar 1.2. Komunitas *Pandawara Group***  
(Sumber: Tempo, 2023)

Sejalan dengan pentingnya media visual yang efektif dalam membangun *awareness*, aksi nyata dari masyarakat seperti yang dilakukan oleh *Pandawara Group* dapat menjadi contoh inspiratif yang relevan untuk diperkenalkan pada anak-anak. *Pandawara Group* adalah sekelompok anak muda yang aktif melakukan pembersihan pantai, sungai, dan ekosistem lainnya dari tumpukan sampah sambil mendokumentasikan kegiatan mereka di media sosial (Regar, 2023). Aksi ini menunjukkan bahwa melalui pendekatan yang kreatif dan kolaboratif, pesan kepedulian terhadap lingkungan dapat tersampaikan secara luas. Mengambil semangat dari aksi nyata seperti komunitas tersebut, media animasi memiliki potensi besar untuk menyampaikan pesan serupa kepada audiens muda khususnya anak-anak usia dini.

Agar media animasi mampu menyampaikan pesan dengan lebih efektif sekaligus berfungsi sebagai representasi visual yang mampu membangun koneksi emosional dengan penonton muda, maka kehadiran karakter sangatlah esensial. Desain karakter yang kuat dan komunikatif dapat menjadi “wajah” dari pesan-pesan lingkungan; menghadirkan figur yang tidak hanya menghibur, tetapi juga mendorong kesadaran akan perubahan iklim serta pentingnya menjaga lingkungan.

Didukung oleh pernyataan Tony White dalam literatur berjudul “*Animation from Pencils to Pixels*”, karakter memiliki peran sebagai landasan utama *storytelling* yang menciptakan hubungan langsung dengan penonton. Tidak hanya itu, karakter juga mampu menghidupkan naskah saat dianimasikan, setara dengan peran aktor dalam film *live-action* yang menyampaikan emosi, aksi, serta pesan kepada audiens (White, 2012). Dalam genre *slapstick*, desain karakter harus dirancang dengan mempertimbangkan elemen visual yang mampu mendukung *timing* komedi seperti gestur yang dinamis, ekspresi wajah yang berlebihan, serta bentuk tubuh yang lentur dan mudah dimanipulasi. Desain karakter yang menarik akan memudahkan anak-anak untuk terhubung secara emosional sekaligus memahami narasi yang dibangun, termasuk tema-tema kompleks seperti isu sosial atau lingkungan (Wells, 1998).

Berdasarkan konteks tersebut, dapat disimpulkan bahwa visualisasi *concept art* untuk animasi 2D dengan cerita bergenre *slapstick comedy* yang bertema perubahan iklim sangat dibutuhkan. Dalam rangka merancang sebuah konsep animasi, dilakukanlah reset yang mendalam. Di sini, penulis belum menemukan adanya pendekatan animasi 2D *frame-by-frame* sebagai media komunikasi visual mengenai perubahan iklim atau lingkungan. Sebaliknya, sudah ada pendekatan

media visual lainnya seperti animasi 3D, animasi vektor, animasi timelapse satelit, dan komik. Lebih lagi, penulis juga menemukan bahwa sebagian besar konten disampaikan dengan formal dan tidak ditemukan adanya pengemasan genre komedi untuk anak-anak usia dini (Chakimi & Abidin, 2021; Derry, 2019).

Melalui ini, penulis terdorong untuk merancang proyek akhir yang mencakup beberapa kebaruan, yaitu *concept art* desain karakter untuk animasi 2D berjudul “Mantai Gak Nyantai” dalam format film pendek berdurasi sekitar 4 menit. Lalu, animasi ini akan dikemas dalam genre *Slapstick Comedy* tanpa dialog dan berlatarkan pantai Indonesia. Selibhnya, perancangan animasi yang akan dibuat memiliki target audiens anak-anak dalam rentang usia 5-7 tahun, dengan fokus geografi primer di Indonesia (khususnya daerah Jakarta-Tangerang) dan sekunder secara global.

Tahap awal pengembangan cerita disusun dengan bimbingan dari penulis naskah profesional, namun secara mendasar tetap diarahkan oleh prinsip-prinsip naratif yang khas dalam genre komedi *slapstick*. Konsep animasi “Mantai Gak Nyantai” menceritakan tentang seorang karakter utama yang sedang ingin berlibur ke pantai. Namun, ia harus menghadapi berbagai hambatan yang muncul akibat perubahan iklim dan kerusakan lingkungan yang terjadi di area pantai. Dalam konsep film animasi ini juga akan disertai karakter tambahan sebagai pendukung humor *slapstick* yang memperkuat *storytelling* dan beberapa properti ekstra untuk mendukung aksi karakter dalam cerita.

Karakter utama dalam animasi ini akan digambarkan sebagai sosok pria paruh baya untuk dijadikan simbol keresahan kolektif masyarakat pesisir terhadap dampak perubahan iklim dan kerusakan lingkungan. Pemilihan karakter didasarkan

pada reset dimana karakter pria paruh baya kerap digunakan dalam animasi *slapstick comedy* karena bentuk desainnya yang mendukung salah satu prinsip animasi *squash and stretch* dengan gerakan yang dramatis sehingga menciptakan momen komedi visual yang *memorable* (Mario, 2025). Arketipe *Fat Comic Relief* juga menempatkan figur ini sebagai unsur pelengkap komedi yang menjadi sasaran *punchline* untuk menjaga ekspektasi penonton akan lelucon fisik (TV Tropes, n.d.).

Dari segi *entertainment*, karakter dewasa cenderung lebih bebas dijadikan sasaran humor *slapstick* dibanding karakter anak kecil. Hal ini dikarenakan figur anak-anak sebagai tokoh utama *slapstick* akan berisiko memunculkan ambiguitas moral atau memicu simpati yang berlebihan dari audiens (Malakaj & Lyons, 2021). Oleh karena itu, meskipun target audiensnya adalah anak-anak, penggunaan karakter ini justru menjadi pilihan strategis agar anak dapat menikmati humor tanpa merasa takut atau khawatir.

Selanjutnya, karakter pendukung yang berfungsi sebagai penguat elemen komedi *slapstick* sekaligus mendukung penyampaian pesan lingkungan secara visual akan digambarkan sebagai sosok burung camar (*seagull*). Pemilihan ini didasarkan pada pertimbangan untuk memenuhi fungsi hiburan, humor fisik, dan daya tarik visual. Menurut Beiman, peran karakter hewan sebagai pendukung dalam animasi anak berfungsi sebagai katalis aksi, humor, dan pelengkap cerita, bukan untuk keakuratan geografis (Beiman, 2017). Dalam arti, keberadaan karakter *seagull* dalam animasi dinilai dari seberapa efektif karakter ini dalam menambah elemen humor dan dinamika cerita.

Dalam *pop culture*, burung camar telah menjadi simbol universal dari hewan pantai yang konyol dan *absurd* di mana karakteristik ini kaya akan potensi

komedi visual seperti karakter burung camar yang ada dalam animasi *Finding Nemo* (Cassella, 2021; KYM, 2013). Berdasarkan riset, anak-anak usia dini justru lebih tertarik pada karakter hewan yang tidak terlalu *familiar* dalam kehidupan sehari-hari, selama hewan tersebut ditampilkan dengan gaya yang lucu dan sederhana (Eisen et al., 2023).

Dengan demikian, meskipun burung camar tidak umum ditemukan di wilayah Indonesia, kehadirannya tetap relevan karena mampu menarik perhatian anak-anak secara emosional dan hiburan. Secara simbolik, pemilihan burung camar ditujukan untuk mewakili makhluk hidup terutama hewan laut yang terkena konsekuensi pencemaran sampah plastik akibat ulah manusia di mana hal tersebut akan memperkuat tema perubahan iklim yang diangkat dalam animasi ini. Berdasarkan keseluruhan yang telah diuraikan di atas, proyek ini tidak hanya ditujukan untuk menyampaikan isu perubahan iklim, tetapi juga memperlihatkan konsekuensinya secara visual dan simbolik melalui aksi-aksi *slapstick* dari desain karakter yang komunikatif. Atas dasar itu, anak-anak dapat menikmati animasi sebagai hiburan sekaligus menyerap pesan lingkungan secara intuitif.

## **1.2. Identifikasi Masalah**

Perancangan karakter dalam animasi 2D berjudul “Mantai Gak nyantai” memerlukan pendekatan visual yang tepat untuk mengkomunikasikan isu perubahan iklim di kawasan pantai. Tantangan utamanya terletak pada pengembangan desain karakter yang dapat menyampaikan pesan lingkungan secara visual namun tetap menghibur untuk anak usia 5-7 tahun melalui elemen komedi. Hal ini membutuhkan keseimbangan antara elemen desain karakter dengan penerapan komedi *slapstick* yang sesuai untuk target audiens.

### **1.3. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana elemen desain karakter dapat digunakan untuk mendukung penceritaan visual animasi 2D “Mantai Gak Nyantai” tentang isu perubahan iklim di wilayah pesisir pantai pada anak Indonesia usia dini?
2. Bagaimana desain karakter dapat dioptimalkan untuk menggambarkan dampak perubahan iklim terhadap manusia dan hewan di pantai Indonesia sambil menggabungkan unsur *slapstick comedy*?

### **1.4. Tujuan Perancangan**

1. Merancang desain karakter melalui eksplorasi *shape design* dan gaya visual yang merepresentasikan perannya dalam narasi “Mantai Gak Nyantai”.
2. Mengembangkan desain karakter yang dioptimalkan untuk komedi *slapstick* melalui elemen desain seperti ekspresi, gestur, dan gaya visual yang meningkatkan humor visual sekaligus mendukung penceritannya.

### **1.5. Manfaat Perancangan**

#### **1.5.1. Terhadap Masyarakat**

Perancangan proyek ini diharapkan dapat berkontribusi pada pengembangan desain karakter yang mendukung penceritaan non-verbal dalam animasi 2D, khususnya dalam mengintegrasikan tema lingkungan melalui elemen visual karakter.

#### **1.5.2. Terhadap keilmuan**

Melalui perancangan ini, diharapkan dapat memberi referensi pendekatan desain karakter yang berhasil menyeimbangkan elemen komedi *slapstick* dengan kebutuhan penceritaan visual dalam animasi 2D.