

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1. Latar Belakang

Indonesia sebagai negara terbesar ke empat dunia berdasarkan populasi tidak bisa lagi bergantung kepada Jakarta dan Pulau Jawa sebagai pusat pemerintahan. Apalagi mempertimbangkan fakta bahwa Kota Jakarta tenggelam 6cm per tahun dan naiknya permukaan air laut karena perubahan iklim. Oleh karena itu pemindahan ibu kota sangat penting untuk kemajuan negara. Selain alasan ketimpangan ekonomi antara Jawa dan non-Jawa, pemerintah menilai bahwa DKI Jakarta sudah tidak lagi dapat berperan secara optimal untuk dapat menjamin warganya hidup layak dan berkelanjutan.

Dengan kata lain, DKI Jakarta dianggap tidak lagi secara maksimal bisa menjamin keamanan warganya, salah satunya terkait dengan ancaman bencana. Jakarta memiliki beberapa potensi bencana. Menurut Badan Nasional Penanggulangan Bencana (BNPB) ada beberapa kemungkinan bencana di Jakarta, contohnya: banjir, gelombang pasang, tornado, gempa bumi, aksi teroris, kecelakaan transportasi, peristiwa luar biasa (penyakit endemik), konflik sosial, kebakaran, dan amblesan/penurunan tanah (*land subsidence*). Salah satu potensi bencana terbesar di Jakarta adalah banjir, hal ini disebabkan karena Jakarta dilintasi beberapa sungai dan penurunan tanah yang dalam beberapa tahun terakhir telah menurun secara dramatis. Selain itu, peningkatan pertumbuhan populasi dan penggunaan lahan yang tidak teratur juga berdampak pada tingkat keparahan yang diakibatkan oleh bencana (Azmiyati & Poernomo, 2019).

Dengan demikian, kondisi struktural Jakarta yang sudah diwariskan sejak era kolonial ini perlu diubah. Jika terus dibiarkan, potensi kerusakan ekologis akan semakin besar karena Jakarta secara khususnya dan Jawa secara umumnya terus menanggung beban lebih dengan tersentralisasinya pembangunan di wilayah tersebut. Bagi pemerintah maupun pihak yang pro terhadap IKN ini, berpindahnya ibu kota merupakan langkah strategis untuk lebih mewujudkan keseimbangan agar potensi kerusakan ekologis tidak semakin membesar (Agustino & Andalus, 2022).

Berdasarkan pertimbangan hal-hal diatas pemerintah Indonesia memutuskan untuk memindahkan ibu kota dari Jakarta ke Kalimantan Timur,

tepatnya di Kabupaten Panajam Paser Utara dan Kabupaten Kutai Kartanegara. Kota ini akan diberi nama Nusantara. Menurut (Rahmah Nurdifah, 2023) Lokasi ini dipilih menjadi ibu kota baru dengan beberapa alasan yaitu: aksesibilitas lokasi yang tinggi dan dekat dengan 2 kota besar seperti Balikpapan dan Samarinda, struktur kependudukan heterogen dan terbuka sehingga potensi konflik dinilai rendah, lokasi yang relatif aman dari bencana, mudah di pertahankan oleh 3 matra TNI, lahan merupakan hutan industri yang sudah dimiliki oleh pemerintah, tanah yang tidak lembek atau keras sehingga cocok untuk dilakukannya konstruksi, dan adanya infrastruktur utama seperti bandara internasional, pelabuhan terminal di masing-masing kota Balikpapan dan Samarinda, dan jalan tol penghubung antar kedua kota.

Namun demikian muncul berbagai tanggapan masyarakat tentang ibu kota Negara (IKN). Hasil survei (Pahlevi, 2021), Reza mengungkapkan 61,9% responden tidak setuju ibu kota Negara Pindah, dengan alasan bahwa (1) Pemborosan anggaran, 35,3%; (2) Lokasi kurang strategis, 18,5 %; (3) Fasilitas Jakarta memadai, 10,1 %; (4) kemiskinan lebih penting, 2 %; (5) Perbaiki Jakarta, 1,6 %. (6) lainnya, 9,4%. Penelitian lainnya menjelaskan bahwa alasan menolak pemindahan ibu kota negara adalah (1) Pemborosan anggaran; (2) Lokasi kurang strategis; (3) Fasilitas Jakarta memadai; (4) utang akan bertambah; (5) mengubah sejarah.

Sementara itu hasil survei (UNAIR, 2019) tentang opini masyarakat mengenai pemindahan ibu kota ke Kalimantan Timur adalah dari 350 orang responden bahwa 99% tidak tahu pemindahan ibu kota ke Kalimantan Timur, sementara itu ada 60% tahu pemindahan ibu kota dari media massa, 20% dari televisi, 16% dari berita internet, 1% dari teman dekat dan 3% dari orang sekitar. Kemudian diperoleh data 45% masyarakat setuju pindah ibu kota negara, dan 34% masyarakat tidak setuju pindah ibu kota negara serta 21% masyarakat biasa saja atas perpindahan ibu kota negara. Kemudian ada 41% masyarakat menganggap perlu melakukan kajian/audiensi terbuka dengan masyarakat, dan 18 % perlu memberikan sosialisasi pada masyarakat terkait, serta tidak tergesa-gesa dalam mengambil keputusan.

Untuk melakukan pemindahan ibu kota, ada banyak hal perlu dilakukan oleh pemerintah, seperti penyediaan lahan, pembangunan dan pemindahan infrastruktur penting seperti istana presiden, gedung MPR/DPR, kantor-kantor kementerian dan lain-lain, termasuk juga sosialisasi kepada masyarakat tentang pentingnya pemindahan ibu kota negara. Sosialisasi pada umumnya dilakukan media konvensional dan sosial media. Ada berbagai macam konten yang terdapat dalam sosial media, seperti teks, gambar, video, dll. Semuanya memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing. Teks statis cenderung memiliki tingkat engagement yang rendah dibandingkan konten audio visual seperti animasi yang cenderung lebih tinggi. Apalagi mengingat bahwa menurut UNESCO minat baca warga Indonesia hanya sebesar 0,001% atau dari 1000 orang Indonesia hanya 1 orang yang berminat membaca (Assauqi & Islam, 2022).

Oleh karena itu dipandang perlu melakukan penelitian tentang pengembangan animasi 3D urgensi pemindahan ibu kota negara menggunakan *software* Blender. Kemudian produk penelitian berupa animasi di uji coba kepada mahasiswa untuk melihat respon mereka terhadap kualitas dan efektifitas animasi tersebut. Mahasiswa dijadikan subjek penelitian karena (1) mahasiswa sebagai responden dianggap lebih homogen tingkat pemahamannya, (2) mahasiswa lebih rasional, (3) mahasiswa dianggap lebih mampu memberi penjelasan kepada masyarakat umum karena mahasiswa lebih independen dan bebas kepentingan subyektif dan politik golongan.

Animasi merupakan salah satu bentuk simulasi video yang menggambarkan perpindahan atau pergerakan suatu benda dan merupakan salah satu bentuk ekspresi visual yang paling menarik. Animasi berasal dari kata bahasa Inggris "*animation*" yang berasal dari kata "*to anime*". Tujuan dari sebuah animasi adalah untuk "menghidupkan" fitur-fiturnya untuk menarik perhatian pada apa yang sedang disajikan. Animasi sendiri sudah diuji keefektifannya sebagai media penyampaian informasi. Sosialisasi dalam bentuk video animasi 3D mempunyai banyak manfaat, antara lain: (1) Mudah dipahami dan diterima oleh khalayak. (2) Hal-hal yang sulit diungkapkan dan tidak dapat diwujudkan dapat diungkapkan melalui animasi. (3) Animasi dapat menciptakan visualisasi yang hampir mirip dengan aslinya sehingga meningkatkan minat terhadap iklan animasi. (4) Proses pembuatan animasi tidak

sama dengan pembuatan informasi biasa, sehingga dapat menghemat biaya dibandingkan pembuatan non-animasi (Candra, 2017).

Terdapat dua metode yang umumnya digunakan dalam pembuatan sebuah karakter animasi 3D, yaitu metode *straight ahead* dan metode *pose-to-pose*. Metode *pose-to-pose* dilakukan dengan cara merencanakan keseluruhan pergerakan suatu objek dan membuat pose-pose utama atau *key pose* yang menjadi dasar pergerakan objek tersebut kemudian membuat pose *in-between* diantara *key pose* agar terlihat lebih detail (Purwanto, Qodarsih, Majid, & Syamrahmarini, 2019). Sedangkan metode *straight ahead* dilakukan dengan cara membuat animasi dengan cara menggambar satu per satu, frame by frame, dari awal sampai selesai sehingga gerakan terlihat lebih natural. Akan tetapi metode ini membutuhkan waktu pengerjaan yang lebih lama karena gerakan yang dihasilkan tidak terstruktur dan terukur sehingga rawan terjadinya kesalahan (Stack, 2023).

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode *pose-to-pose*. Metode ini digunakan oleh peneliti karena proses pembuatan animasi akan lebih cepat untuk dilakukan akan lebih mudah untuk memperbaiki kesalahan pose. Oleh karena itu, cara ini sangat berguna karena gerakan yang dihasilkan juga terstruktur dan terukur sehingga pengembangan animasi diharapkan dapat terselesaikan dalam waktu yang ditentukan dengan tetap menjaga kualitasnya.

## 1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang sebagaimana diuraikan diatas, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah yang ada, yakni;

1. Bagaimanakah mengembangkan animasi 3D urgensi pemindahan Ibu Kota Negara (IKN) yang valid menggunakan blender dengan metode *pose-to-pose*?
2. Bagaimanakah respon mahasiswa terhadap kualitas animasi 3D urgensi pemindahan Ibu Kota Negara (IKN) menggunakan metode *pose-to-pose* ?

## 1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang sebagaimana diuraikan diatas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah

1. Mengembangkan animasi 3D urgensi pemindahan Ibu Kota Negara (IKN) menggunakan blender dengan metode *pose-to-pose* yang valid.
2. Mengetahui respon mahasiswa terhadap kualitas animasi 3D urgensi pemindahan Ibu Kota Negara (IKN) menggunakan blender dengan metode *pose-to-pose*.

#### **1.4. Batasan Penelitian**

Agar penelitian ini tidak terlalu luas maka perlu memberi batasan yakni;

1. Pembuatan animasi menggunakan *software* Blender dengan Metode *pose-to-pose*
2. Penelitian untuk mengetahui respon mahasiswa tentang animasi 3D urgensi pemindahan Ibu Kota Negara (IKN) menggunakan blender dengan metode *pose-to-pose*.
3. Lokasi penelitian di Universitas Bengkulu (Unib) Bengkulu.
4. Subjek penelitian adalah mahasiswa Program Studi Pendidikan Fisika dan Pendidikan IPA Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Unib.
5. Mahasiswa Program Studi Pendidikan Fisika dan Pendidikan IPA Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Unib dipilih karena secara finansial lebih hemat biaya dan waktu pengerjaan lebih cepat.

#### **1.5. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan tujuan penelitian sebagaimana dijelaskan diatas, adapun manfaat penelitian adalah;

1. Bagi mahasiswa peneliti, dapat menambah pengetahuan, wawasan, pengalaman, dan bekal berharga, terutama dalam mengembangkan animasi 3D menggunakan *software* Blender dengan metode *pose-to-pose*.
2. Bagi masyarakat, dapat memberikan informasi mengenai urgensi pemindahan IKN melalui animasi 3D menggunakan Blender.
3. Bagi mahasiswa subjek penelitian, dapat memberikan wawasan baru sehingga diharapkan mampu meningkatkan pemahaman tentang urgensi pemindahan IKN.

4. Bagi Program Studi Ilmu Komputer Fakultas Pendidikan MIPA UPI, dapat memberikan masukan dan sumbangan pemikiran tentang Animasi 3D

## **1.6. Sistematika Penulisan**

Dalam penulisan skripsi ini, agar dalam pembahasan terfokus dan tidak melebar kepada masalah-masalah lain, maka penulis membuat sistematika penulisan sebagai berikut.

### **BAB 1 PENDAHULUAN**

Pada bab ini penulis membahas Latar belakang, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Batasan Penelitian, Manfaat Penelitian, dan Sistematika Penulisan.

### **BAB 2 KAJIAN PUSTAKA**

Dalam bab ini penulis membahas teori-teori dan informasi tentang Animasi & Animasi 3D, Blender, Metode *pose-to-pose*, Urgensi pemindahan ibu kota & Lokasi ibu kota, serta Penelitian terkait.

### **BAB 3 METODOLOGI PENELITIAN**

Dalam bab ini penulis membahas metode Research & Development, Tahapan Penelitian, Subjek Penelitian, Alat Penelitian, Instrumen Penelitian, beserta Teknik Analisis Data.

### **BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN**

Dalam bab ini penulis menjabarkan hasil dari penelitian yang dilakukan beserta melakukan pembahasan dari hasil tersebut.

### **BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN**

Dalam bab ini penulis menarik kesimpulan dari keseluruhan penelitian yang dilakukan dan memberikan saran kepada pembaca.