

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Hutan merupakan jantung bagi dunia yang berpengaruh pada keseimbangan alam dan ekosistem bagi manusia, bahkan hutan juga memiliki peran pada bidang ekonomi (Palapa, 2018, hlm 73). Terdapat jutaan pohon dan makhluk hidup yang tinggal di dalamnya. Pohon-pohon tersebut berfungsi untuk mengurangi emisi kandungan karbon dioksida (CO₂) pada udara yang ada. Hutan juga kerap memberikan tanda-tanda mengenai keseimbangan ekosistem alam, seperti turunnya hewan-hewan dari gunung yang sering ditandakan dengan datangnya bencana alam, dan lain-lain.

Menjaga keseimbangan alam adalah suatu hal yang penting untuk terus menjaga kelangsungan hidup manusia (Yourstone et al., 2021, hlm 7). Keberadaan pohon dapat mengatur keseimbangan iklim di bumi dengan cara mengatur suhu dan menjaga kebersihan udara (Dalmonech et al., 2022). Pada proses fotosintesis, pohon juga menghasilkan zat oksigen (O₂) yang sangat bermanfaat bagi pernafasan manusia.

Selain itu, hutan juga memiliki manfaat lain dari segi ekonomi, yakni sebagai hutan wisata. Adanya pemberdayaan wisata alam ini akan mempengaruhi keuntungan sosial dan ekonomi untuk masyarakat di sekitarnya (Hasniah et al., 2022). Destinasi alam menjadi tempat konservasi keragaman hayati yang dapat menyuplai pasokan udara bersih dan bisa menjaga nilai sosial budaya. Masyarakat bisa menyegarkan pikiran mereka dari kejenuhan akibat berbagai rutinitas yang dilakukan dengan cara bersantai, berolahraga, piknik, dan sebagainya (Paletto et al., 2017).

Semua upaya yang dilakukan menunjukkan bahwa hutan menjadi sebuah tempat yang penting untuk diperhatikan dan dijaga kelestariannya. Pohon yang menyediakan sumber kekuatan untuk keberlangsungan hidup manusia. Hubungan antara alam dan manusia memiliki keterkaitan yang sangat erat. Alam yang menjadi tempat tinggal untuk hidup dan mencukupi segala kebutuhannya. Menjaga alam dari berbagai kerusakan merupakan sebuah bentuk dari mempertahankan keselamatan untuk diri mereka sendiri yang berada di dalamnya.

Nurlaila, 2023

LA TEAK: ANIMASI LUKIS SEBAGAI MEDIA EDUKASI MENJAGAKELESTARIAN POHON BERBASIS AUGMENTED REALITY

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Semua upaya pelestarian sangat dibutuhkan melihat keadaan hutan yang semakin memprihatinkan. Terdapat beberapa manusia yang mulai serakah untuk mengeksploitasi alam karena kebutuhan mereka yang terus meningkat (Löbler, 2017). Salah satu faktor penyebab kerusakan alam yang ada adalah beberapa pihak swasta yang mementingkan kepentingannya sendiri (Guan & Gong, 2015). Beberapa macam bentuk eksplotasi alam yang dilakukan seperti, pohon secara liar, penambangan liar, pembukaan lahan baru dengan pembakaran, dan sebagainya. Perilaku-perilaku tadi menimbulkan beragam bencana alam yang timbul, misal, banjir, tanah longsor, kekeringan, dan kebakaran hutan.

Indonesia merupakan negara yang luas dengan adanya jutaan pulau yang ada di dalamnya. Dua pulau besar yang ada di Indonesia, yakni Sumatera dan Kalimantan yang sering terjadi kasus-kasus kersusakan alam, seperti penggundulan hutan, kebakaran, dan lain-lain. Contoh-contoh studi kasus di Indonesia yang terjadi kegiatan eksploitasi alam, antara lain, rentetan kebakaran hutan yang sering terjadi di Riau, pertambangan timah liar yang ada di wilayah Belitung Timur, dan penebangan pohon secara liar di daerah Kalimantan yang masih kerap terjadi.

Terdapat beberapa wilayah di Riau yang berpotensi tinggi terhadap kebakaran hutan yang menimbulkan kabut asap yang mengganggu aktivitas masyarakat (Kusmajaya et al., 2019). Banyak anak-anak yang mengalami gangguan pernafasan di daerah tersebut. Selain itu, ada juga pertambangan timah yang dilakukan secara illegal di Belitung Timur selain tidak memiliki izin pertambangan, dalam proses menambang timah juga tidak melakukan pengelolaan yang baik sehingga menimbulkan dampak buruk untuk lingkungan dalam jangka panjang (Rosmita, 2022).

Dalam UU No. 32 Tahun 2009 tentang perlindungan dan pengelolaan lingkungan hidup, membahas terkait peraturan-peraturan untuk berbagai permasalahan lingkungan. Konstitusi tersebut mengkaji pokok-pokok lingkungan, mulai dari asas, tujuan, hingga pemeliharaan lingkungan hidup. Terdapat juga sanksi-sanksi yang akan diberikan bagi para pelanggar, mulai dari sanksi yang ringan hingga berat.

Apabila pemerintah sudah memberikan berbagai tindakan kuratif untuk para perusak alam, namun masih ada saja kasus hingga saat ini. Maka, perlu adanya

tindakan preventif untuk mencegah pelanggaran-pelanggaran itu agar tidak terjadi (Wayudi & Mulyono, 2020). Tindakan preventif pun juga tidak bisa dilakukan sekali saja, namun harus diberikan secara berulang-ulang.

Edukasi merupakan salah bentuk dari upaya preventif yang dapat dilakukan. Sosialisasi dan peyuluhan akan pentingnya menjaga lingkungan agar bisa menumbuhkan kepedulian masyarakat untuk menjaga dan merawatnya. Manusia sebagai penikmat hasil yang ada di alam harus memiliki kesadaran untuk merawatnya agar bisa terus digunakan dan tetap terjaga.

Karya seni adalah bentuk ekspresi komunikasi seorang seniman dengan lingkungannya (Green & Gray, 2020). Dalam karya seni menggunakan beragam simbol yang memiliki makna yang harus diinterpretasikan (Lopatovska et al., 2016). Imajinasi visual yang dibuat dalam karya seni membutuhkan riset yang mendalam terlebih dahulu (Wollheim, 2015). Pengkajian tersebut digunakan untuk membangun visual pada karya yang akan dibuat.

Saat ini perkembangan teknologi sudah sangat banyak dan canggih. Teknologi membantu meringankan dan menunjang pekerjaan manusia sesuai dengan permintaan yang ada (Unal et al., 2020). Salah satu di antaranya adalah teknologi *Augmented Reality* (AR). Teknologi ini memberikan aksesoris virtual interaktif ke dalam dunia nyata yang dibantu dengan sebuah alat/layar (Apriyani & Gustianto, 2015). Melalui ponsel mereka, masyarakat sudah bisa merasakan pengalaman berinteraksi dalam dunia imersif secara *real-time*.

Terdapat beberapa kajian faktual yang telah dilakukan di Departemen Pendidikan Seni Rupa yang berkaitan dengan alam. Keindahan dan pesona dari alam itu sendiri menjadi latar belakang pada beberapa kajian, antara lain:

1. Skripsi Shofiyah Rigan Ganofi - Pesona Alam Gunung Burangrang Sebagai Objek Gagasan Buku Fotografi Esai, 2015.
2. Skripsi Asani Dirham Maulidin – Pesona Keindahan Alam dalam Karya Seni *Aquascape* Menggunakan Gaya *Iwagumi*, 2016.
3. Skripsi Maya Meitriana – Pesona Alam dan Budaya Belitung (Buku Pariwisata dengan Ilustrasi Bergambar), 2018.

Selain dari keindahan alam juga dijadikan sebagai topik dalam penelitian mereka. Adapun kajian yang menjadikan alam sebagai sumber-sumber ide dalam penciptaan

karya yang dibuat, yakni Skripsi Aris Padil – Eksplorasi Desain Tipografi Berbasis Flora Sayuran, 2015.

Beberapa kajian terdahulu yang telah dipaparkan menjadi sebuah bukti penting dan manfaat dari alam. Alam menjadi sebuah ekosistem di mana manusia hidup dan beraktivitas di dalamnya. Dari alam juga manusia mendapatkan berbagai kebutuhannya. Apabila para peneliti terdahulu mengambil segi positif dari alam itu sendiri. Penulis ingin mengangkat isu kerusakan alam yang marak terjadi hingga saat ini.

Berdasarkan semua persoalan yang telah dipaparkan, penulis terinspirasi untuk membuat sebuah karya seni yang mengangkat isu lingkungan dengan menggunakan media imersif. Penulis berkolaborasi dengan seniman lukis untuk menciptakan sebuah karya gabungan antara lukis dengan animasi AR. Media imersi atau *augmented reality* akan dapat membantu para penikmat seni saat melakukan interpretasi sehingga pesan yang terkandung dalam karya dapat lebih mudah untuk dicerna.

Untuk membuat penelitian ini menjadi lebih fokus, maka isu lingkungan yang dikaji akan membahas mengenai peran pohon dalam kehidupan. Jenis pohon yang diangkat adalah pohon jati dengan memperhatikan beberapa pertimbangan. Pertama, Indonesia memiliki sejarah kelam terkait eksploitasi hutan jati yang terjadi di Pulau Jawa dan sekitarnya. Kedua, pohon jati merupakan salah satu pohon unggulan yang ada di Indonesia. Serta, jenis pohon ini merupakan jenis pohon yang memiliki nilai yang tinggi dari segi kualitas dan kegunaannya.

Penciptaan karya ini disusun dalam laporan penelitian yang berjudul, **Animasi Lukis Sebagai Media Edukasi Menjaga Kelestarian Pohon Berbasis *Augmented Reality***. Penulisan karya tulis ilmiah ini akan menjadi pengantar dalam memahami karya seni yang telah dibuat. Dengan adanya penulisan ini juga akan dapat mempermudah para pembaca untuk memahami pesan dari karya tersebut.

B. Rumusan Masalah

Adapun dalam penelitian penciptaan ini memiliki beberapa rumusan masalah yang dikaji, antara lain:

1. Bagaimana ide dan kosep penerapan AR dalam kolaborasi karya penelitian ini?

2. Bagaimana visualisasi dan deskripsi estetis hasil dari karya dalam penelitian ini?

C. Tujuan Penciptaan

Dalam penelitian ini terdapat beberapa hal yang dituju, adapun tujuan-tujuan tersebut, antara lain:

1. Penelitian ini dapat menjelaskan urgensi penerapan AR dalam kolaborasi karya penelitian ini.
2. Penelitian ini dapat menjabarkan wujud hasil dari karya yang diciptakan dalam penelitian ini.

D. Manfaat Penciptaan

Penelitian ini dibuat agar memiliki manfaat yang dapat dirasakan, adapun manfaat-manfaat penelitian tersebut, ialah:

1. Manfaat Teoretis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dan kontribusi dalam dunia seni, yang bisa dijadikan salah satu rujukan untuk menambah dan mengembangkan wawasan terkait seni rupa/visual, terlebih dalam bidang animasi.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Pemerintah

Penelitian ini diharapkan bisa dijadikan acuan pemerintah dalam upaya pelestarian lingkungan melalui media seni dan industri kreatif yang ada di Indonesia sehingga dapat terus berkembang.

b. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi bahan rujukan bagi peneliti lain dan dapat menjadi referensi mengenai penelitian pengembangan media animasi, khususnya bagi mahasiswa Prodi Pendidikan Seni Rupa UPI.

c. Bagi Pelaku Seni dan Industri Kreatif

Dapat memberikan dampak positif bagi para pelaku seni dan industri kreatif untuk bisa mengembangkan hasil karya mereka.

d. Bagi Masyarakat

Dapat memberikan edukasi kepada masyarakat mengenai esensi keberadaan pohon agar dapat menumbuhkan sikap peduli terhadap lingkungan, sehingga bisa

menjadi upaya preventif terhadap kasus-kasus kerusakan lingkungan saat ini. Mereka bisa menambah wawasan mengenai alam itu sendiri, sehingga bisa lebih perhatian lagi dalam menjaganya.

E. Metode Penciptaan

Penciptaan karya seni pada penelitian menggunakan dua pendekatan, yakni seni lukis dan animasi. Karya ini merupakan bagian dari hasil tim proyek dalam kegiatan MBKM Departemen Pendidikan Seni Rupa FPSD UPI. Adapun isu yang diangkat dalam penelitian ini berasal dari isu-isu lingkungan, terlebih mengenai pohon. Proses dalam pembuatan karya dibagi ke dalam tiga tahapan, yakni pra-produksi, produksi, pasca produksi.

Dalam tahap pra-produksi berisi kegiatan pengembangan ide dan konsep, perancangan aset, manajemen waktu, dan pembagian tugas kerja. Bisa dikatakan dalam tahapan ini menjadi salah faktor kunci terpenting dalam sebuah produksi. Selanjutnya, memasuki tahapan produksi mulai membuat karya yang sudah dikonsep sebelumnya. Karya animasi dibuat dalam bentuk media *augmented reality* yang dapat digunakan dalam platform media sosial. Tahapan terakhir yakni pasca produksi, dalam langkah ini karya yang sudah selesai dibuat dilakukan uji validasi menggunakan sebuah tes kelayakan menggunakan kuisioner melalui pajang untu karya seni ini.

F. Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah dalam penulisan dan pembaca karya tulis yang berjudul “**La Teak: Animasi Lukis Sebagai Media Edukasi Menjaga Kelestarian Pohon Berbasis Augmented Reality**” ini, maka disusun sistematika penulisan sebagai berikut:

1. BAB I PENDAHULUAN

Berisi gambaran umum mengenai latar belakang penelitian, rumusan penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan struktur organisasi skripsi.

2. BAB II LANDASAN PENCIPTAAN

Berisikan tentang landasan teoretis, yang terdiri dari empat bagian penting yakni kajian terdahulu, kajian pustaka, teori-teori penciptaan, dan pengalaman

empiris. Semua bagian merupakan unsur-unsur pembangun yang menjadi dasar atau pedoman dalam penelitian penciptaan ini.

Terdapat kajian terdahulu yang memaparkan perbandingan antara tiga penelitian terdahulu dengan penelitian yang dibuat sekarang dan beberapa kajian teori yang digunakan. Adapun teori-teori yang digunakan dalam penciptaan ini adalah unsur-unsur seni rupa, prinsip-prinsip seni rupa, teori-teori warna, jenis-jenis seni rupa, pengertian animasi, prinsip-prinsip animasi, *augmented reality*. Pengalaman empiris berisi pengalaman-pengalaman penulis terkait pengalaman berkarya atau penelitian yang berhubungan dengan penelitian ini.

3. BAB III METODE PENCIPTAAN

Pada bab ini membahas metode dan langkah-langkah penciptaan dalam penelitian ini. Proses penciptaan terbagi ke dalam tiga tahapan yakni, pra-produksi, produksi, dan pasca produksi. Tahapan pra-produksi berisikan langkah persiapan semua kebutuhan yang digunakan sebelum mulai mengerjakan karya. Selanjutnya, tahap produksi adalah proses eksekusi pembuatan karya. Terakhir, pasca produksi merupakan bagian terakhir dari pengkaryaan yang dilakukan untuk mengevaluasi karya yang telah dibuat.

4. BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini memaparkan hasil pekerjaan yang telah dibuat di penelitian ini. Secara garis besar terdapat dua temuan yang didapatkan dalam penelitian ini, yakni ide konsep penerapan AR dan visualisasi deskripsi estetika karya, dan hasil respon dari para pengguna filter AR.

5. BAB III PENUTUP

Dalam bab ini berisi kesimpulan dan saran dari penelitian penciptaan ini. Kesimpulan yang dipaparkan menjawab rumusan dan tujuan dari penelitian yang telah dianalisis. Sedangkan, saran dari bab ini membahas terkait masukan-masukan yang bisa disampaikan dari penelitian ini.

Pada bagian akhir skripsi ini terdapat daftar istilah, daftar pustaka, dan lampiran penelitian. Daftar istilah terdiri dari penjelasan makna beberapa kata yang memiliki artian khusus dan kurang dipahami oleh masyarakat awam. Daftar istilah berisi rujukan-rujukan yang digunakan dalam penulisan ini. Sedangkan, lampiran merupakan berkas-berkas yang menunjang penelitian.