

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Merujuk pada data yang dimiliki oleh Badan Economist Intelligence Unit (EIU) tahun 2016, masyarakat Indonesia membuang makanan sebanyak 300 kg per orang setiap tahunnya. Dengan total 13 juta ton makanan yang terbuang setiap tahun, dapat dihitung bahwa jumlah ini mampu mencukupi kebutuhan pangan sebanyak 28 juta orang (winnowsolutions.com; 2019)¹. Tipisnya kesadaran masyarakat Indonesia terhadap makanan yang terbuang menempatkan Indonesia di peringkat dua dunia sebagai negara dengan sampah makanan terbanyak. Kementerian Lingkungan Hidup dan Kehutanan (KLHK) menyebutkan sebanyak 175 ribu ton sampah per hari atau setara dengan 64 juta ton sampah per tahun dihasilkan di Indonesia. Jika Dinas Kebersihan Kota di Indonesia pada tahun 2017 mencatat rata-rata persentase sampah makanan pada total sampah yang dihasilkan adalah 53 persen, maka terlihat jelas adanya masalah dalam upaya dalam mengurangi sampah makanan tersebut.

Semua orang mengetahui bahwa menyisakan makanan tidaklah baik, orang tua senantiasa menegur anaknya jika makanan tidak dihabiskan. Selain itu, budaya Indonesia yang kental dengan tradisi *pamali* yang diberikan turun temurun untuk menjaga tata krama juga memiliki aturan untuk tidak menyisakan makanan. Meskipun masyarakat mengetahui dan memiliki budaya larangan untuk menyisakan makanan, masih saja ada yang melakukannya. Hal ini terjadi karena adanya kesulitan untuk mencegah sesuatu jika akibatnya tidak berpengaruh pada seseorang secara pribadi, dengan kata lain masyarakat sudah mengetahui tapi belum menyadari sebab mereka menyisakan makanan dan akibat buruk dari makanan yang disisakan.

Oleh karena itu, maka pengetahuan mengenai sampah makanan perlu diberikan kepada masyarakat Indonesia, khususnya remaja karena kesadaran yang mereka dapat

¹ Diakses pada tanggal 11 Februari 2020 pukul 11.11.

akan menciptakan dampak dalam jangka yang sangat panjang. Selain itu, remaja cenderung mudah dipengaruhi oleh lingkungan di luar pengawasan orang tua dan sekolah, jadi alangkah baiknya jika wawasan mengenai sampah makanan juga disajikan secara praktis dalam kegiatan sehari-hari seperti pada saat mereka menggunakan gawai (*gadget*) di waktu senggang. Dalam era digital sekarang ini, informasi sangat mudah diakses oleh siapa saja dan di mana saja. Saluran komunikasi sudah sangat modern dan efisien sehingga masyarakat dapat memperoleh informasi hanya dengan menggeser layar gawainya. Namun efek negatifnya, masyarakat mulai mengandalkan teknologi sebagai dasar pengetahuan mereka. Hal itu memicu masyarakat termasuk para remaja untuk mendahulukan akses kepada aplikasi hiburan dibanding aplikasi informatif seperti artikel, ensiklopedi dan berita.

Salah satu hiburan yang dapat diminati remaja serta memiliki potensi untuk membagikan pesan mengenai sampah makanan adalah komik. Alasannya adalah karena komik sangat dekat dengan remaja sebab memiliki konten yang ringan dan penuh imajinasi sehingga dapat membuat mereka tertarik dan terhibur. Aktivitas membaca komik pada saat ini sudah mulai menggunakan media digital, diantaranya adalah melalui situs komik cetak yang dipindai dan komik web yang diproduksi secara digital berbasis media elektronik. Situs *Webtoon.com* merupakan salah satu situs komik web yang populer di Indonesia. Webtoon menyediakan komik gratis yang dapat diakses dengan mudah oleh siapa saja baik dengan menggunakan komputer maupun ponsel. Selain dapat diakses secara gratis oleh siapapun, Webtoon merupakan situs yang banyak digemari oleh generasi muda masa kini. Dengan demikian, melalui komik digital dalam situs *Webtoon.com*, sebuah informasi dapat dengan mudah dijangkau oleh remaja.

Berdasarkan pemaparan tersebut, penulis menilai perlu untuk mengangkat isu ini agar dapat mengajak masyarakat untuk ikut beraksi membantu masalah yang dihadapi bersama. Dengan perancangan komik digital mengenai sampah untuk remaja, diharapkan dapat menyampaikan pesan yang baik serta mampu meningkatkan kesadaran pembacanya.

1.2 Permasalahan

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan fenomena tersebut, masalah yang diidentifikasi adalah sebagai berikut:

1. Kurangnya upaya mengurangi sampah makanan.
2. Kurangnya kesadaran mengenai sampah makanan.
3. Media penyampaian mengenai sampah makanan kurang menarik bagi remaja

1.2.2 Rumusan Masalah

Bagaimana merancang komik digital mengenai masalah sampah makanan bagi remaja.

1.3 Tujuan Penelitian

Untuk membantu remaja memahami fenomena sampah makanan di Indonesia dan meningkatkan kesadaran untuk ikut serta bertindak mengurangi dampak dari sampah makanan.

1.4 Ruang Lingkup

Ruang lingkup dan batasan perancangan ini adalah:

Apa

Perancangan komik digital mengenai pentingnya fenomena sampah makanan yang tepat bagi remaja.

Bagian Mana

Ruang lingkup pembahasan dibatasi pada sampah makanan bagian menyisakan makanan yang ditunjukkan pada remaja pada usia 12-18 tahun.

Tempat

Perancangan dilakukan di Bandung.

Waktu

Perancangan dan penelitian dimulai dari bulan Februari sampai bulan Juli tahun 2020.

1.5 Metode Penelitian

Analisis yang dilakukan dalam perancangan ini adalah dengan menggunakan metode kualitatif. Metode kualitatif adalah pendekatan yang memiliki usulan penelitian, proses, hipotesis, observasi lapangan, analisis data dan kesimpulan data sampai dengan penulisannya numerik, situasional deskriptif, wawancara mendalam, analisis isi, analisis bola salju dan cerita (Pujuleksono, 2016: 35). Pendekatan kualitatif digunakan untuk mengembangkan teori yang telah ada. Penelitian dengan menggunakan metode kualitatif ditunjukkan untuk memahami peristiwa dan fenomena sosial yang bertujuan untuk menggambarkan dan menjelaskan peristiwa atau fenomena tersebut

1.6 Metode Pengumpulan Data

Data dikumpulkan dengan metode sebagai berikut:

1. Kuisisioner

Penulis membagikan kuisisioner pada remaja di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP) dan Sekolah Menengah Akhir (SMA). Data yang didapat dari kuisisioner akan digunakan untuk menganalisis kecocokan perancangan dengan target pembaca.

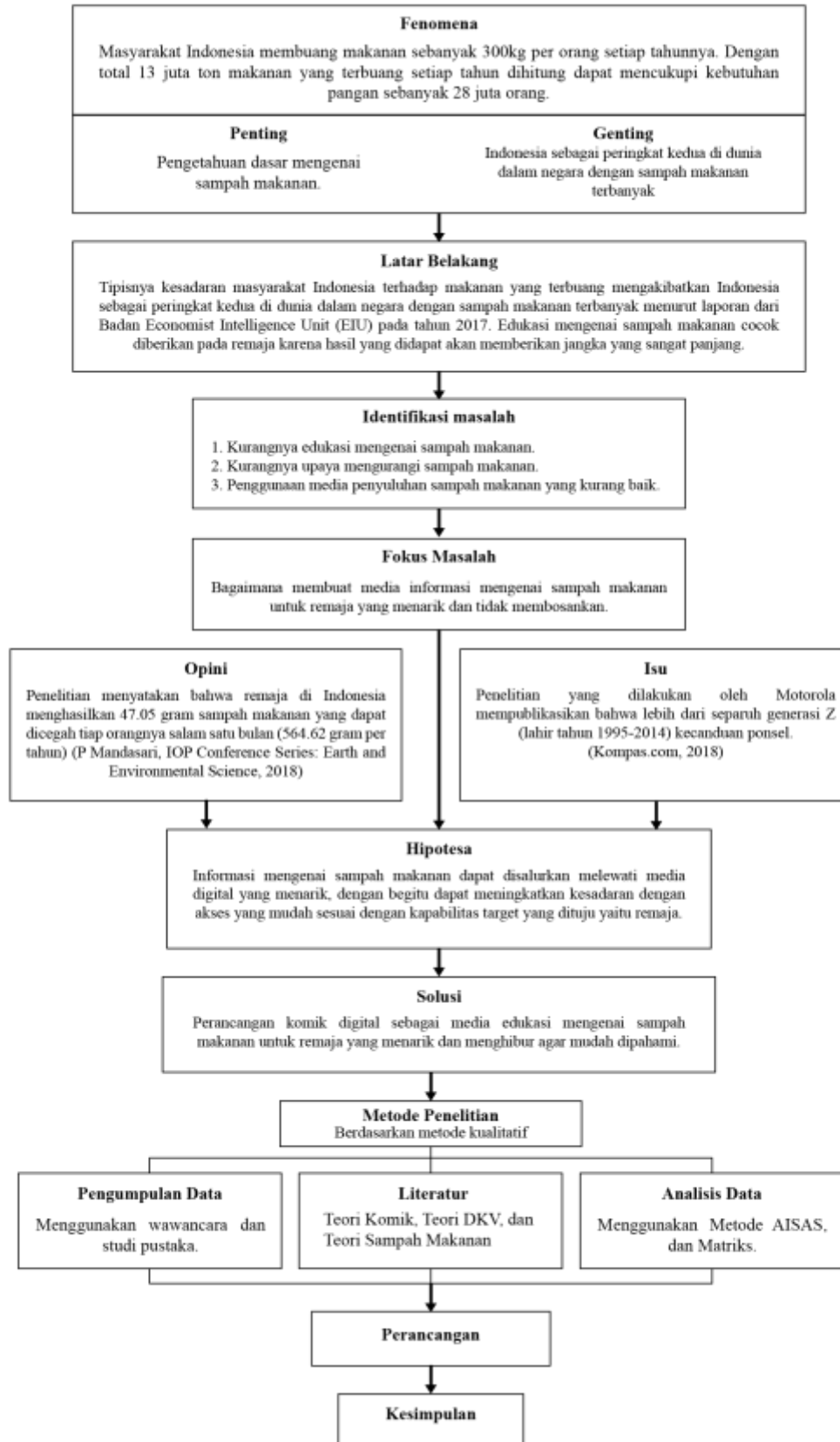
2. Wawancara

Wawancara dilakukan untuk mendapatkan data yang tertuju pada konsep perancangan. Pewawancara perlu mendapatkan pandangan, ilmu, dan pengalaman dari narasumber yang terkait dengan tema perancangan yaitu sampah makanan.

3. Studi Pustaka

Adanya teori-teori yang telah sah kebenarannya dapat memperkuat penelitian yang dilakukan. Data yang dikumpul dan dikaji merupakan teori mengenai sampah makanan dan komik digital.

1.7 Kerangka Perancangan



Gambar 1.1 Kerangka Perancangan

Sumber: Heryadi, Diza E., 2020

1.8 Pembabakan

BAB I PENDAHULUAN

Bagian ini menjelaskan mengenai latar belakang, identifikasi masalah, perumusan masalah, ruang lingkup, tujuan perancangan, cara pengumpulan data dan analisis, kerangka pemikiran, serta pembabakan.

BAB II DASAR PEMIKIRAN

Pada bagian ini akan dijelaskan mengenai dasar teori yang relevan dari buku, jurnal dan laporan data terkait sebagai landasan dalam perancangan komik digital mengenai sampah makanan. Teori yang digunakan antara lain teori DKV dan teori komik.

BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH

Bagian ini akan menguraikan data yang telah diperoleh dari kuisisioner, wawancara dan studi pustaka. Penulis melakukan survei kepada remaja SMP dan SMA melalui kuisisioner daring berbasis Google Form dan wawancara dilakukan kepada pendiri kampanye pencegahan sampah makanan “Piring Bersih” bernama Faulina Diani Safira. Hasil data akan dianalisis menggunakan metode analisis matriks (perbandingan karya sejenis dan SWOT) demi hasil perancangan yang baik.

BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Bagian ini akan menguraikan konsep dari perancangan komik digital berbasis Webtoon yang dilakukan sebagai bentuk strategi penyampaian pesan mengenai sampah makanan untuk remaja. Konsep tersebut terdiri dari konsep visual dan cerita yang didapatkan dari data teori DKV dan

komik yang didapat dari studi pustaka, serta konsep pesan yang diperoleh dari wawancara bersama Faulina Diani Safira sebagai pendiri kampanye pencegahan sampah makanan “Piring Bersih”, dan juga konsep pemasaran yang didapat dari analisis metode AISAS (*attention, interest, search, action, share*). Dalam bab ini pula akan ditunjukkan perancangan komik yang telah dihasilkan.

BAB V PENUTUP

Bagian ini berisi kesimpulan akhir mengenai rumusan masalah yang berupa hasil analisis dan perancangan yang telah dilaksanakan, serta terdapat saran-saran yang diutarakan untuk penelitian atau perancangan yang akan dilakukan di kemudian hari.