

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Salah satu isu serius yang jarang terangkat di sekitaran kita adalah isu tentang fenomena penumpukkan sampah makanan. Nyatanya menurut data sampah makanan yang dihasilkan di negara Indonesia ini memiliki peringkat yang sangat tinggi. Indonesia tercatat kan memiliki peringkat no-2 di dunia dalam menghasilkan sampah makanan yang berasal dari berbagai sumber. Sampah masih menjadi salah satu permasalahan pokok di Indonesia.. Salah satu jenis sampah yaitu Sampah organik, sampah makanan termasuk kedalam jenis golongan sampah organik. Sampah organik merupakan salah satu jenis sampah yang memiliki dua jenis yaitu organik kasar dan organik halus. Sampah organik, yaitu sampah yang mudah membusuk seperti sisa makanan, sayuran, daun-daun kering, dan sebagainya, sampah ini dapat diolah lebih lanjut menjadi kompos (Nugroho, 2013).

Menurut data yang diperoleh dari The Economist Intelligence Unit dan Barilla Center for Food and Nutrition (BCFN), pada tahun 2016 Indonesia menghasilkan sekitar 13 juta ton makanan sisa setiap tahunnya, dan Indonesia berada di urutan ke 2 dunia untuk urusan makanan yang terbuang sia-sia. Jumlah yang sangat besar. Padahal, jika mau melihat lebih jauh, ada beberapa daerah di Indonesia yang masih mengalami krisis pangan.

Melihat banyaknya makanan yang sisa, orang Indonesia memang terkesan kurang menghargai makanan. Seseorang bisa dengan mudahnya membuang makanan dengan berbagai macam alasan. Perilaku kurang menghargai makanan ini bukan tidak mungkin tumbuh sejak dini. Karenanya, penting sekali mendidik anak untuk bisa menghargai makanan. Membuang-buang makanan tentu bukanlah hal yang baik. Bagaimanapun, makanan adalah berkah yang wajib kita syukuri.

Dalam fao sampah makanan penyebab salah satunya bisa berasal dari konsumen itu sendiri. Peran kita sebagai konsumen memiliki peranan yang tinggi dalam penumpukkan sampah, dalam jurnal fao terkadang manusia masih sering menyia-nyiakan makanannya hingga terbuang dengan sia-sia baik itu dari berbagai faktor. Sehingga hal tersebut konsumen memiliki peran dari penumpukkan sampah makanan yang terjadi saat ini

Hasil dari penumpukkan sampah itu sendiri pun memiliki dampak yang negatif bagi lingkungan hidup kita, baik itu dampak sosial, dampak energi, maupun dampak lingkungan. Permasalahan ini menjadi fenomena sosial yang sangat mengkhawatirkan dimana masyarakat Indonesia masih kurang sadar akan sesuatu fenomena dari penumpukkan sampah makanan ini, sebagaimana makanan adalah berkah yang telah diberikan oleh tuhan, yakni dimana kita masih bisa menyantap berbagai hidangan makanan sehat, lezat, dan bergizi. Terlebih masih banyaknya saudara-saudara kita hingga saat detik ini masih kelaparan dan belum tercukupi gizinya.

Usia sekitaran 6-9 tahun adalah usia dimana mereka senang menerima informasi baru. Periode tersebut perancang pilih karena menurut teori-teori maupun kutipan yang perancang ambil dari sebuah artikel yang ditulis oleh Dr. Tirsa Verani/2017, anak berumur diantara rentan 6 tahun keatas memiliki kemampuan untuk fokus jauh lebih lama. Ia menyukai aktivitas terstruktur. Ia mulai senang jika mendapat tanggung jawab dan peranan baru, tetapi ia masih butuh pengarahan dari orang dewasa untuk memastikan apakah yang ia lakukan sudah benar. Yang mana perancang dapat menyimpulkan bahwa anak-anak pada periode ini dapat dengan mudah dalam menangkap informasi baik itu dalam pembelajarannya, maupun peka terhadap hal yang baik atau buruk, hal yang harus dilakukan dan tidak semestinya dilakukan.

Peneliti akan mengangkat fenomena ini menjadi sebuah media informasi berupa Animasi Motion Graphic (Iklan Layanan Masyarakat) berjudul “Mencintai Makanan untuk Lingkungan Hidup yang Sehat” yang akan ditujukan kepada anak-anak berusia 6-9 tahun yang dimana pada saat usia pertumbuhan tersebut sang anak dapat menerima informasi lebih baik melalui informasi yang akan mereka terima. Sehingga video animasi motion yang akan dibuat ini akan berbentuk animasi cerita yang mengandung informasi yang bersangkutan dengan fenomena sampah makanan dan sekaligus edukasi kepada anak agar lebih dapat mencintai makanan dan lingkungan di sekitarnya.

1.2 Identifikasi Masalah

1. Kurangnya kepekaan masyarakat akan hal seputar sampah makanan yang berasal dari berbagai sumber yang sehingga menjadi penumpukkan sampah makanan.
2. Sampah makanan yang terus menumpuk dapat memberikan dampak maupun efek yang buruk bagi lingkungan hidup.

3. Perlunya menanamkan modal pengetahuan sejak dini kepada anak-anak agar dapat diterapkan dan menjadi sebuah kebiasaan yang sangat baik kelak tumbuh besar nanti.
4. Perlunya metode yang sesuai ataupun metode yang sudah ada diajarkan oleh masyarakat sekitar tentang bagaimana mengajarkan untuk tidak membuang sisa makanan dan menghargai makanan
5. Animasi Motion Graphic sebagai media informasi tentang sampah makanan dan meliputi dampak-dampak dari sampah makanan terhadap lingkungan hidup kita.

1.3 Batasan Masalah

1.3.1 Apa

Pembuatan perancangan media informasi yang berupa animasi motion graphic dari topik fenomena Sampah makanan untuk anak usia 6-9 tahun.

1.3.2 Kenapa

Pembuatan perancangan ini dapat memberi dan menyampaikan pesan-pesan kepada anak usia 6-9 tahun, tentang bagaimana cara menghargai makanan dengan sudut pandang agama yang telah diajarkan, yang berkaitan dengan fenomena sampah makanan dikarenakan kurangnya kesadaran akan menghargai makanan yang mereka miliki.

1.3.3 Siapa

Target yang akan dituju yaitu kalangan masyarakat umur 6-9 tahun yang dimana pola target masyarakat tersebut dan didukung perilaku target yang berusia 6-9 tahun.

1.3.4 Dimana

Pembuatan perancangan ini dilakukan berdasarkan target yang dituju yaitu masyarakat di daerah Kota Bandung dan menyangkut pautkan dengan jumlah sampah makanan di kota tersebut. Dengan media animasi motion graphic berbentuk video iklan masyarakat .

1.3.5 Kapan

Dimana fenomena yang diangkat adalah topik/ isu yang hangat yang terjadi saat ini di negara Indonesia.

1.3.6 Bagaimana

Bagaimana memberikan sebuah media informasi berupa animasi motion graphic yang efektif terhadap target audience tentang bagaimana cara menghargai makanan dengan sudut pandang agama yang telah diajarkan, yang berkaitan dengan fenomena sampah makanan dikarenakan kurangnya kesadaran akan tersebut.

1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah akan dibatasi, hanya membahas mengenai:

1. Bagaimana cara yang tepat untuk anak pada usia 6-9 tahun tentang cara menghargai makanan dan memanfaatkan makanan sisa nya dalam kehidupannya sehari-harinya ?
2. Bagaimana merancang media informasi berupa Animasi Motion Graphic (Iklan Layanan Masyarakat) berjudul “Mencintai Makanan untuk Lingkungan Hidup yang Sehat” sebagai media informasi yang dapat memberikan edukasi yang menarik dan mendidik terhadap target audience ?

1.5 Tujuan

Tujuan perancangan ini adalah sebagai berikut:

1. Pada animasi motion ini dapat memberikan pesan-pesan yaitu agar target audience dapat terdidik sedari kecil akan pentingnya menghargai makanan dan makanan tidak akan mereka buang secara cuma-cuma dikarenakan perilaku tersebut yang dapat merugikan sekitar dan lingkungan hidup ini dan Sang anak lebih peka hingga tumbuh besar kelak ketika melihat makanan yang masih tersisa sehingga makanan bisa dimanfaatkan kembali dan tidak terbuang sia-sia yang dapat menimbulkan efek buruk bagi lingkungan hidup
2. Dengan adanya media informasi berupa Animasi Motion Graphic (Iklan Layanan Masyarakat) berjudul “Mencintai Makanan untuk Lingkungan Hidup yang Sehat” ini dapat memberikan ” sebagai media informasi yang dapat memberikan edukasi yang

menarik dan mendidik terhadap target audience agar lebih dapat mencintai makanan dan lingkungan di sekitarnya.

1.6 Manfaat

Manfaat dari perancangan Animasi Motion Graphic ini yaitu

1.6.1 Manfaat Bagi Perancang

1. Perancang mendapatkan informasi lebih tentang fenomena sampah makanan dan dampak yang dihasilkannya terhadap lingkungan hidup sekitar.
2. Perancang mendapatkan pengetahuan mengenai pembuatan animasi motion graphic baik itu cara pembuatannya maupun ciri khas style dari animasi motion graphic yang berbeda dari animasi lainnya.

1.6.2 Manfaat Bagi Target Audience

1. Memberikan informasi kepada target audience seputar cara menghargai makanan hingga cara-cara yang mereka bisa lakukan agar makanan sisa yang mereka miliki tidak terbuang sia-sia dan masih bermanfaat.
2. Sebagai sebuah media edukasi maupun informasi bagi masyarakat atas isu fenomena sampah makanan yang terjadi sehingga masyarakat akan lebih perhatian terhadap fenomena tersebut

1.7 Metode Perancangan

1.7.1 Teknik Pengumpulan Data

Sebelum merancang pembuatan laporan ini, penulis terlebih dahulu melakukan penelitian guna mengumpulkan data seputar makanan sisa, sampah makanan, efek/dampak yang dihasilkan, dan cara alternatif agar makanan tidak terbuang sia-sia. Metode penelitian yang digunakan yaitu metode penelitian kualitatif, yang dimana

penelitian dilakukan dengan 3 metode yaitu observasi, wawancara, dan studi literature.

Perancangan menggunakan teknik-teknik pengumpulan data yang mendukung proses penelitian berlangsung, diantaranya :

1. Wawancara (Guru/Dosen Agama, Pemuka Agama setempat/Ustadz)

Wawancara dilakukan untuk mendukung dalam proses pengumpulan data penelitian ini tentang sampah makanan tersebut

2. Observasi (Tk RA Hikamus Salafiyah)

Pengumpulan data dilakukan dengan metode observasi langsung yaitu dengan melihat data langsung interaksi yang terjadi antara anak-anak bagaimana mereka melakukan kegiatan disaat makan berlangsung.

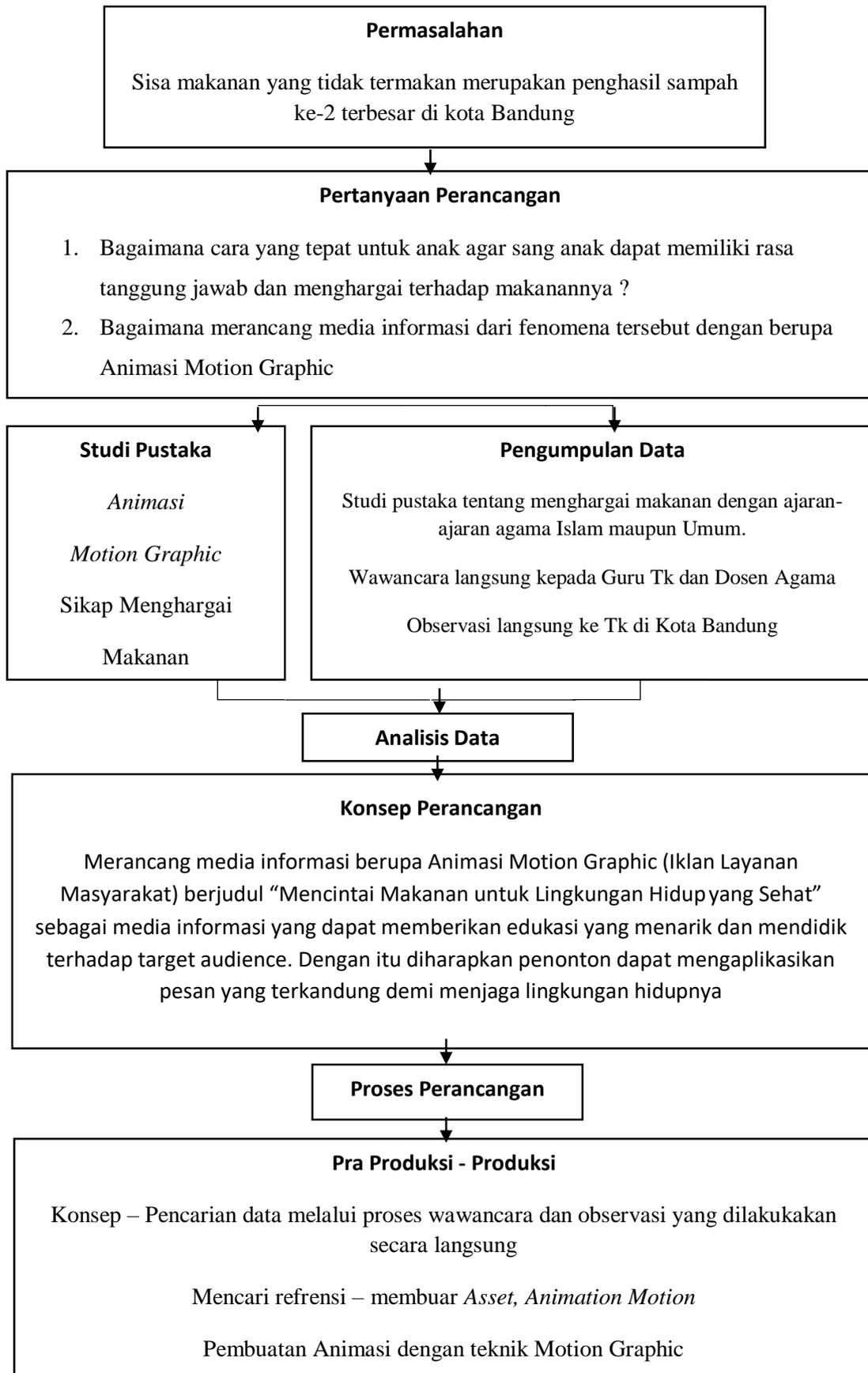
3. Studi Literatur (Ebook, berita, jurnal)

Penulis melakukan studi literatur guna mempelajari fakta-fakta yang terdapat pada buku, jurnal, koran, internet, dan e-book yang berkaitan tentang sampah makanan.

1.7.2 Analisis Data

Sebagaimana data yang sudah dikumpulkan melalui penelitian metode kualitatif, perancangan melakukan metode analisis data untuk mendapatkan hasil yang lebih objektif terhadap data yang sudah dikumpulkan. Metode analisis data yang dilakukan oleh perancang adalah analisis data struktural.

1.8 Kerangka Perancangan



1.9 Pembabakan

BAB1

Membahas serta menjelaskan latar belakang studi yaitu terdiri dari latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, ruang lingkup masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, teknik dalam pengumpulan data hingga kerangka perancangan. Didapat dari berita-berita di internet maupun observasi atau terjun langsung kelapangan.

BAB2

Untuk melengkapi data pada bagian landasan teori yang digunakan sebagai acuan perancangan didapat berdasarkan kepada jurnal dan buku.

BAB3

Pada bagian ini berisikan hasil data dan analisis masalah yang sudah didapat melalui proses wawancara, observasi dan studi pustaka untuk membuat perancangan media informasi tentang bagaimana cara menghargai makanan agar tidak tersisa atau mubadzir dengan cara menurut ajaran agama islam pada kehidupan masyarakat dan lingkungan hidup hingga cara bagaimana me-manage makanan dengan benar agar tidak terjadi penyisaan makanan dan tidak terbuang sia-sia.

BAB4

Berisi tentang penjelasan konsep perancangan media informasi yang berupa motion graphic dari topik fenomena makanan sisa dan sampah makanan.

BAB5

Berisi Kesimpulan dari yang sudah dirancang dalam penelitian perancangan karya animasi ini sebagaimana dirangkum dengan jelas atas apa yang sudah diteliti, dan meliputi Saran-saran yang diberikan perancang agar bisa menjadi pedoman untuk penelitian selanjutnya.