

PERANCANGAN ENVIRONMENT DALAM ANIMASI PENDEK 2D MENGENAI BAHAYA PENGGUNAAN STYROFOAM

ENVIRONMENT DESIGNING IN 2D SHORT ANIMATION ABOUT THE DANGERS OF USING STYROFOAM

Sayid Chairul Imam Muttaqin¹, Zaini Ramdhan, S.Sn., M.Sn², Muhammad Iskandar, S.Sn., M.Sn.³

^{1,2,3}Prodi S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom

¹ sayidchairulimam@student.telkomuniversity.ac.id, ² zainir@telkomuniversity.ac.id,

³ miskandar@telkomuniversity.ac.id

Abstrak

Styrofoam terbuat dari polistirena yang melibatkan pencampuran gelembung udara sehingga membuatnya mengembang dan ringan seperti busa. Apabila benda ini terkena suhu tinggi suatu pangan, lamanya kontak dan tingginya kadar lemak suatu pangan akan terjadi pelepasan stirena kedalam pangan yang bahaya jika masuk kedalam tubuh. Diketahui benzena juga terkandung dalam styrofoam yang diketahui sebagai zat penyebab kanker. Karena perlu adanya tindakan lanjut untuk menghimbau masyarakat, penulis ingin membuat sebuah animasi 2D yang dapat mengedukasi anak-anak sejak dini. Metode perancangan yang dilakukan meliputi pengumpulan data (studi pustaka, observasi dan wawancara) kemudian data dianalisis menggunakan metode kualitatif. Dari data tersebut mendapatkan kesimpulan perancangan environment yang sesuai untuk kebutuhan animasi 2D. Kata kunci: Styrofoam, Stirena, Benzena, Anak, Animasi 2D, Environment.

Kata kunci: *Styrofoam, Stirena, Benzena, Anak, Animasi 2D, Environment.*

Abstract

Styrofoam is made from polystyrene which involves mixing air bubbles so that it expands and lightly like foam. When this object is exposed to high temperature of food, the length of contact and high fat content of a food will occur the release of styrene into food danger if it enters the body. Known benzene is also contained in Styrofoam that is known as a cancer-causing substance. Due to the need for further action to encourage society, the author wants to create a 2D animation that can educate children early on. The planning methods include data collection (library studies, observations and interviews) and data is analyzed using qualitative methods. From the data, the Environment design conclusion is appropriate for the needs of 2D animations.

Keyword: *Styrofoam, Stirena, Benzena, Child, Animation 2D, Environment.*

1. Pendahuluan

Setiap masyarakat memiliki kesibukan masing – masing, seperti anak – anak yang masih sekolah, sampai orang tua yang sudah bekerja. Dari kesibukan tersebut mereka juga memikirkan kebutuhan pangan mereka. Semakin sedikit waktu yang mereka miliki untuk memenuhi kebutuhan pangan tersebut. Manusia semakin membutuhkan sesuatu yang berbau praktis dan instan, dimana makanan tersebut mudah di bawa kemana – mana dan cepat dibuatnya. Muncul lah berbagai macam jenis wadah makanan dengan penggunaan sekali pakai, jika selesai di pakai langsung di buang, seperti plastik, kertas, dan Styrofoam. Masyarakat lebih memilih Styrofoam karena memiliki beberapa kelebihan, dimana Styrofoam termasuk bahan yang memiliki ketahanan terhadap makanan basah, dan mudah di bawa kemana saja. Biasanya Styrofoam di gunakan untuk makanan Delivery, jajanan pinggir, dan bungkus makanan untuk di bawa pulang. Wadah Styrofoam termasuk wadah yang jika sudah selesai di pakai, maka langsung di buang.

Styrofoam merupakan jenis plastik yang sangat sulit terurai. Pada Styrofoam terdapat kandungan benzena dan membuat masyarakat berfikir kembali dengan keamanan dan dampak apa yang di dapat jika menggunakan Styrofoam. Benzena ini bersifat mikroplastik dan jika menyerang ke tubuh, dapat menyebabkan kanker dan bersifat mikroplastik (pecahan kecil tak kasat mata) pemulung lebih memilih jenis sampah plastik lain karena bisa di daur ulang. Maka dari itu, sampah Styrofoam mengalami penumpukan dan mengganggu lingkungan.

Media animasi mempunyai peran penting dalam penyebarluasan informasi dan edukasi. Karena media animasi mempunyai peran langsung serta tidak langsung bagi masyarakat yang melihatnya sehingga informasi yang dibubuhkan dalam animasi tidak akan sulit dipahami oleh penonton. Perancangan Environment termasuk bagian penting dari animasi. Environment dalam animasi mempunyai peran penting untuk menghidupkan animasi dan

membawa para penonton agar mengikuti alur cerita yang disediakan oleh animasi tersebut. Pada kesempatan ini penulis membuat sebuah perancangan Environment untuk film pendek animasi 2D “Styrofoam”. Agar bisa di lihat oleh masyarakat bahwa seperti apa bahayanya zat – zat yang terkandung pada Styrofoam . Animasi yang dibuat sebagai edukasi untuk masyarakat yang secara tidak langsung memberikan informasi bahwa penggunaan Styrofoam berlebih itu sangat berbahaya bagi kesehatan. Environment ini disesuaikan dengan naskah cerita yang sudah di buat sesuai dengan fenomena ada.

2. Landasan Teori

2.1. Animasi

Dikutip dari buku Tony White (2009:218) yang berjudul “*How to Make Animated Films*” mengatakan bahwa Animasi adalah susunan Gerakan yang di ciptakan dengan imajinasi secara bebas. Pada dasarnya pengertian animasi adalah kumpulan gambar yang disusun secara berurutan agar bisa menghasilkan suatu ilusi gerak.. [2]

2.2. Styrofoam

Dikutip dari laman *rappler.com*, pakar persampahan dari Intsitut Teknologi Bandung (ITB), Erin Damanhuri (2016) *Styrofoam* merupakan jenis plastik yang sangat sulit terurai, zat yang terkandung pada *Styrofoam* ialah Benzena, dan bersifat mikroplastik pemulung lebih memilih jenis sampah plastik lain karena bisa di daur ulang. Maka dari itu, sampah *Styrofoam* mengalami penumpukan dan mengganggu lingkungan. Jika di buang ke sungai, maka akan mengalami penyumbatan dan mengakibatkan banjir [3]

2.3. Penumpukan Sampah

Dikutip dari laman *rappler.com*, pakar persampahan dari Intsitut Teknologi Bandung (ITB), Erin Damanhuri (2016) *Styrofoam* banyak digunakan oleh masyarakat untuk berbagai keperluan seperti kemasan. Bahan kerjanya, dekorasi, bahan bangunan dan sebagainya, jika di konsumsi *Styrofoam* tidak di imbangin dengan pengelolaan limbahnya yang baik. Maka akan timbul pencemaran lingkungan. [1]

3. Perancangan

3.1. Konsep Kreatif

Konsep kreatif dalam perancangan film pendek animasi 2D yang mengusung tema bahaya kandungan Styrofoam ini menggunakan environment yang sesuai, seperti suasana sekolah, dalam keadaan istirahat, dimana anak – anak sedang jajan jajanan sekolah, tapi disini menggunakan unsur imajinatif, dimana saat guru menjelaskan tentang bahayanya Styrofoam, munculah gambaran gambaran senyawa warna warni untuk menjelaskan kepada anak – anak agar terlihat lebih menarik.

3.2. Konsep Pesan

Perancangan Environment pada animasi 2D ini didasari oleh fenomena yang ramai di perbincangkan oleh masyarakat pada saat itu, tentang kesehatannya, bahayanya, keamanannya. Karna setelah di telilit, Styrofoam memiliki kandungan yang sangat berbahaya, apalagi Styrofoam sering digunakan sebagai wadah makanan, dan zat berbahaya tersebut dapat tercampur dengan makanan yang memiliki suhu tinggi. Karna hal tersebut media film Animasi pendek 2D dibuat untuk menyampaikan informasi dan sebagai media masyarakat terhadap bahaya nya zat dan kandungan yang terdapat pada Styrofoam.

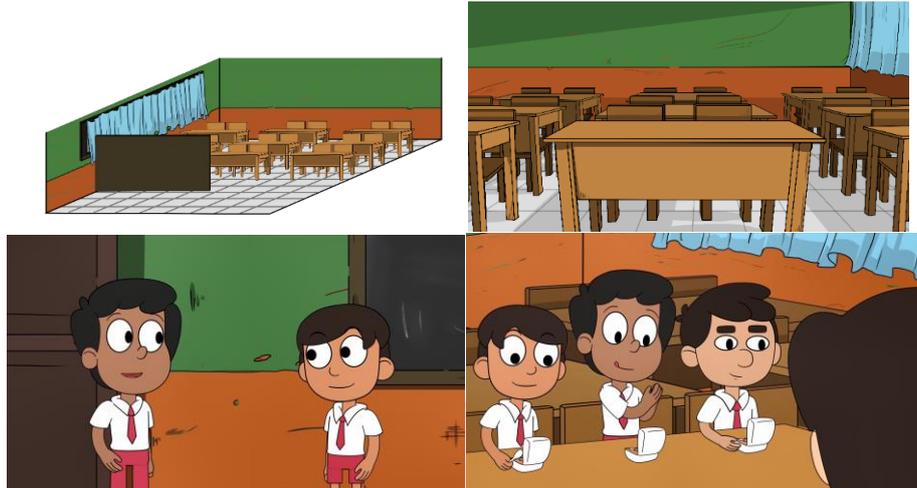
3.3. Konsep Visual

Visual Perancangan environment pada animasi ini di buat berkaitan dengan fenomena dan konsep cerita yang sudah di buat, seperti suasana sekolah, kelas, gang sempit, rumah, kamar, dan unsur imajinatif yang terdapat pada scene dimana salah satu tokoh sedang bermimpi.

3.4. Hasil Perancangan

A. Kelas

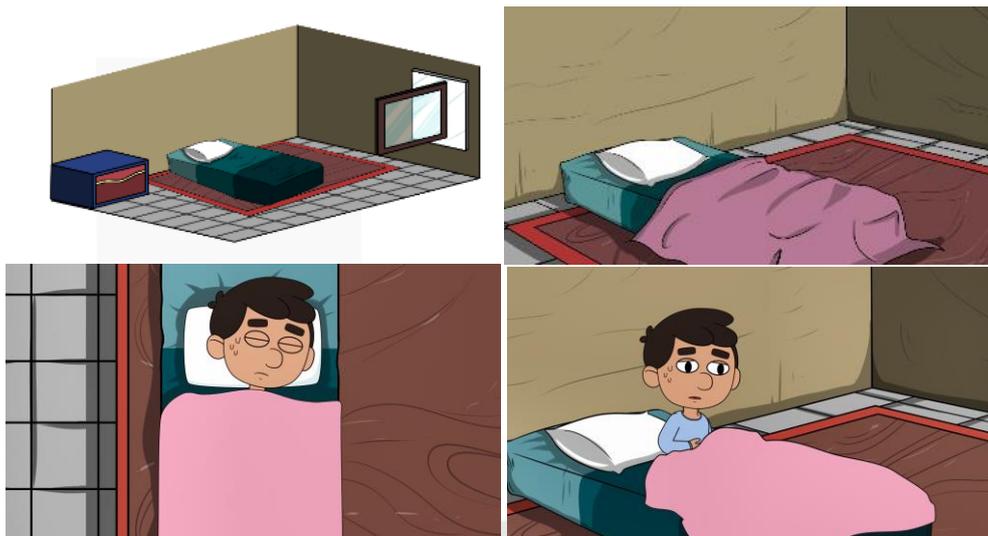
Bagian yang akan di gunakan adalah salah satu kelas yang dimana memperlihatkan Agus, Eko, Ujang dan ucup sedang bercengkrama, memakan bekal dan jajanan mereka, kelas sederhana yang terdapat di sekolah yang berada di dalam gang



Gambar 1. Hasil Perancangan Environment Kelas

B. Kamar

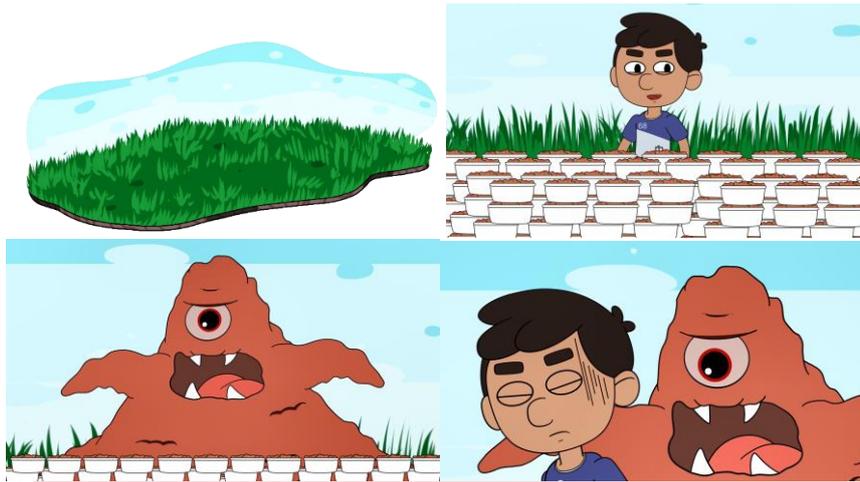
Untuk Kamar ini akan memperlihatkan ketika ucup sedang tertidur pulas dan mengalami mimpi buruk. Referensi kamar yang di ambil merupakan contoh kamar yang sesuai dengan kehidupan masyarakat yang tinggal di dalam gang. Dalam animasi, Ucup sedang tertidur di kamarnya dan mengalami mimpi buruk.



Gambar 2. Hasil Perancangan Environment Kamar Ucup

C. Ladang Fantasi

Secara Lahan fantasi ini adalah lahan dimana Ucup sedang mengalami mimpi buruknya. Referensi yang di ambil ialah lahan kosong dan luas, di penuh dengan rerumputan, Dalam animasi, di ladang fantasi .ucup mengalami mimpi buruk dan di kerja oleh monster.



Gambar 3. Hasil Perancangan Environment Ladang Fantasi

4. Kesimpulan

Dalam pengkaryaan tugas akhir ini penulis mengangkat tentang kandungan yang terdapat dalam Styrofoam. Styrofoam sendiri terbagi dalam bebrbagai jenis bentuk dan kegunaannya. Penulis mendalami Styrofoam dengan jenis tray yang biasa digunakan sebagai wadah makanan. Pemilihan ini didasari dengan banyaknya pedagang makanan yang menggunakan Styrofoam sebagai wadah makanan serta konsumen yang belum mengerti dampak dari Styrofoam tersebut. Dalam merancang desain environment sebagai media informasi dari masalah tersebut, penulis merancangannya berdasarkan hasil penelitian (literature, observasi, referensi karya sejenis) yang disesuaikan dengan konsep awal cerita yang telah dibuat. Dalam pembuatannya dimulai dari tahap sketsa, eksplorasi hingga digitalisasi. Referensi dalam merancang environment memperhatikan lingkungan dan suasana yang sesuai dengan cerita. Dari semua aspek tersebut maka penulis dapat merancang konsep visual dari environment pada film pendek animasi 2D mengenai bahaya penggunaan Styrofoam.

Daftar Pustaka:

- [1] Saputra, Yuli. 2016. Bahaya Styrofoam Bagi Kesehatan Manusia dan Lingkungan. (Online). Diakses pada <https://www.rappler.com/indonesia/149920-bahayastyrofoam-kesehatan-lingkungan> (19 September 2019, 06:31).
- [2] White, Tony. 2009. How to Make Animated Films: Tony's White Complete Masterclass on the Traditional Principles of Animation. USA: Focal Press.
- [3] <https://www.rappler.com/indonesia/149920-bahaya-styrofoam-kesehatan-lingkungan>, 21 Oktober 2016, 4 : 28