

PERANCANGAN BACKGROUND ANIMASI PENGELOLAHAN MINYAK JELANTAH MENJADI PENGHASILAN TAMBAHAN UNTUK KALANGAN REMAJA AKHIR

BACKGROUND DESIGN ANIMATION OF USED COOKING OIL INTO ADDITIONAL INCOME FOR LATE ADOLESCENTS

Marcella Gratia Kuswanto¹, Muhammad Iskandar², Irfan Azhari³

^{1,2,3} Universitas Telkom, Bandung

marcella@student.telkomuniversity.ac.id¹,

miskandar@telkomuniversity.ac.id², irfanazhariia@telkomuniversity.ac.id³

ABSTRAK

Indonesia adalah negara penghasil minyak sawit dan menjadi negara yang banyak mengonsumsi minyak goreng salah-satunya di kalangan remaja akhir. Menurut Sensus, wilayah Bandung diisi dengan kalangan mayoritas remaja akhir. Bandung menjadi daerah ke 2 penghasil minyak jelantah. Namun sebagai warga Bandung yang masih belum tahu mengolah minyak goreng yang sudah tidak layak pakai. Hal ini disebabkan kurangnya edukasi tentang dampak buruknya penggunaan minyak goreng bagi kesehatan dan lingkungan perairan. Oleh karena itu, penulis memberikan edukasi kepada remaja akhir dalam menggunakan minyak goreng secara berkala atau disebut minyak jelantah dan menjadi penghasilan tambahan. Untuk mencapai tujuan tersebut, penulis melakukan penelitian dengan menggunakan metode kualitatif studi kasus. Teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara observasi secara langsung, wawancara campuran, kuesioner dan studi literatur. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pentingnya memberikan edukasi dengan media yang menarik untuk target audience, salah satunya adalah perancangan background pada animasi.

Kata kunci: Background, Minyak Jelantah, Penghasilan tambahan, Video Animasi.

ABSTRACT

Indonesia is a palm oil producing country and is the country that consumes the most cooking oil, especially among late teens. According to the Census, Bandung is filled with the majority of late teens. Bandung is the second largest producer of used cooking oil. However, Bandung residents still do not know how to process cooking oil that is no longer suitable for use. This is due to the lack of education about the adverse effects of using cooking oil on health and the aquatic environment. Therefore, the author provides education to late adolescents in using cooking oil periodically or called used cooking oil and become an additional income. To achieve this goal, the author conducted research using a qualitative case study method. Data collection techniques were carried out by direct observation, mixed interviews, questionnaires and literature studies. From the results of data collection that will be analyzed with descriptive analysis methods, it can help writers in making assets for background needs. The background that will be created can help visualize a 2D animation well and in accordance with the needs.

Keywords: Background, Used Cooking Oil, Additional Income, Animation Video.

1. Pendahuluan

1.1 Latar Belakang

Menurut Qodri (2024 : 1), minyak goreng adalah bahan pangan dengan komposisi utama trigliserida yang berasal dari bahan nabati dan tanpa ada perubahan kimiawi, termasuk pendingin dan telah melalui proses rafinasi atau pemurnian yang digunakan untuk menggoreng. Menggunakan minyak goreng secara berkala dapat mengganggu kesehatan tubuh. Dampak buruk dari mengonsumsi minyak jelantah dapat menimbulkan infeksi bakteri, kelebihan berat badan atau obesitas dan dapat memicu resiko kanker. Menurut survei yang dilakukan oleh Katadata Insight Center (KIC) terhadap 140 rumah tangga mengenai penggunaan minyak goreng. Dari 140 rumah tangga terdapat 35,7% responden yang tidak membuang minyak goreng bekas., 73,3% tidak tahu cara mengolah jelantah, 38,9 % tidak mengetahui cara menjual minyak goreng bekas, 34,4 % tidak ingin kerepotan mengurus minyak jelantah, 23,3 % menganggap minyak bekas berbahaya, dan 4,4 % menjawab lainnya. Jika minyak jelantah ini tidak diolah dengan baik, hal ini dapat membahayakan lingkungan sekitar. Membuang minyak jelantah di tanah dapat membuat struktur tanah menjadi memadat sehingga tanah kehilangan daya serap air, hal tersebut dapat membuat banjir. Dan jika membuang minyak jelantah di saluran air, minyak jelantah tersebut dapat membeku pada saat terkena air dingin terus menerus hal ini yang menyebabkan penyumbatan (Arsal et al., 2024)

Dari data tractionenergy.asia (2022), potensi minyak jelantah dari pulau Jawa sampai Bali sekitar 207.170,65 kiloliter per tahun. Jabodetabek menjadi kota terbesar dengan potensi minyak jelantah sekitar 150 ribu KL lalu diikuti oleh kota Bandung dengan total 25 ribu KL disusul oleh kota Surabaya dengan total hampir 14 ribu KL, Bali sekitar 4 ribu KL. Berdasarkan data Badan Pusat Statistik (BPS) bahwa kota Bandung didominasi dengan anak remaja yang berumur 15-24 tahun dengan jumlah 406.690 remaja dari 2.506.603 orang pada tahun 2023, Dengan dampak buruk yang bisa dipicu oleh minyak jelantah, maka remaja akhir yang ada di Bandung harus di edukasi sehingga mereka bisa melihat peluang lain untuk mendapatkan penghasilan dari minyak jelantah. Dengan banyaknya minyak jelantah yang menumpuk di kota Bandung, maka ini bisa menjadi solusi untuk mendapatkan penghasilan tambahan melalui minyak jelantah. Minyak jelantah terbukti bisa menjadi sumber penghasilan yang menguntungkan yang memenuhi standar biodiesel Indonesia (Syam et al., 2018). Pemanfaatan media sosial sebagai media penyajian konten edukasi dapat membantu para penggunannya untuk menambah wawasan baru dan membantu dalam memahami materi edukasi yang disajikan (Fitriani, 2021). Animasi 2D menjadi salah-satu sarana media edukatif dalam memberikan pemahaman terhadap akhir.

Dalam proses mengajar dengan menggunakan media pembelajaran yang layak, penonton dapat memahami materi yang disampaikan dengan baik, salah satunya adalah media video animasi (Mahayati et al., 2023).

Maka, penulis mengambil judul “Perancangan *Background* Animasi Pengelolaan Minyak Jelantah Menjadi Penghasilan Tambahan untuk Kalangan Remaja Akhir” dikarenakan masih minimnya perancangan *background* animasi 2D tentang dampak negatif minyak jelantah bagi lingkungan perairan. Penulis menggunakan media animasi 2D sebagai media edukasi tentang minyak jelantah yang dapat dijadikan penghasilan tambahan untuk remaja akhir. Penelitian ini bertujuan untuk memahami merancang animasi 2D untuk menyampaikan pesan tentang limbah minyak jelantah menjadi penghasilan tambahan. Data penelitian yang diperoleh akan menjadi landasan bagi perancangan *background* animasi dalam menyampaikan pesan dalam minyak jelantah menjadi penghasilan tambahan. Diharapkan perancangan *background* animasi ini menyampaikan pesan secara efektif terutama untuk remaja akhir yang berada di Bandung, sehingga pesan di dalam animasi ini dapat dipahami dan dilakukan di kehidupan sehari-hari.

2. Dasar Pemikiran

2.1 Teori Umum

2.1.1 Lingkungan Hidup

Dalam Pasal 1 Ayat (1) Undang-undang Nomor 32 Tahun 2009 yang membahas tentang Perlindungan dan Pengelolaan Lingkungan Hidup yang berbunyi bahwa “Lingkungan hidup adalah kesatuan ruang dengan semua benda, daya, keadaan dan makhluk hidup, termasuk manusia dan perilakunya, yang mempengaruhi alam itu sendiri, kelangsungan peri kehidupan, dan kesejahteraan manusia serta makhluk hidup lain.” Mengenai lingkungan hidup adalah salah satu tantangan yang harus dilakukan oleh setiap manusia setiap generasi dan turun menurun. Salah satu tantangan yang terkait dengan lingkungan hidup adalah pencemaran lingkungan.

2.1.2 Limbah

Dalam jurnal “Pemberdayaan Masyarakat Dalam Pengelolaan Limbah Jelantah Kelurahan Durenjaya Kota Bekasi.”, menjelaskan tentang limbah adalah buangan dari produksi industri maupun rumah tangga tempat masyarakat bermukim (Prमितasari et al., 2024). Limbah terdapat jenis yaitu limbah padat dan limbah cair. Limbah padat biasanya sudah ada pihak yang mengelola dari pemerintah atau dari masyarakat. Namun limbah cair akan berakhir menuju sungai karena belum ada pengolahan limbah cair.

2.1.3 Minyak Jelantah

Minyak jelantah adalah limbah minyak goreng yang mengalami proses pemanasan berkali-kali sehingga kadar asam lemak jenuh pada minyak tersebut semakin tinggi. Minyak

jelantah ini memiliki pH sekitar 5-6 yang bersifat asam. Oleh karena itu, jika sering mengkonsumsi minyak jelantah ini terus menerus dapat menimbulkan dampak buruk bagi kesehatan, seperti stroke, jantung dan kanker (Pramitasari et al., 2024).

2.1.4 Aliran Sungai

Menurut Peraturan Pemerintah republik Indonesia Nomor 38 Tahun 2011 yang menjelaskan tentang “Sungai merupakan wadah air alami dan berupa jaringan pengaliran air beserta air didalamnya yang mulai dari hulu sampai muara yang dibatasi dengan kanan dan kiri oleh garis.”

2.1.5 Permukiman

Menurut Undang-undang Nomor 1 tahun 2011 tentang perumahan dan kawasan permukiman dalam pasal 1 nomor 5 yang berbunyi “Permukiman adalah bagian dari lingkungan hunian yang terdiri lebih satu satuan perumahan yang mempunyai prasarana, sarana, utilitas umum, serta mempunyai penunjang kegiatan fungsi lain di kawasan perkotaan atau kawasan perdesaan.” Tujuan dari pemukiman adalah untuk menyediakan saran prasarana serta manfaat umum untuk membantu kegiatan masyarakat, baik itu perdesaan atau perkotaan.

2.2 Teori Perancangan

2.2.1 Desain Komunikasi Visual

Desain komunikasi visual adalah proses penciptaan karya visual dengan mengedepankan komunikasi dalam konsep perancangan. Dapat diartikan juga sebagai karya visual yang bukan mementingkan aspek kreatif saja tetapi dapat berkomunikasi secara efektif kepada pengamat (Muallimah, 2021).

2.2.2 Multimedia

Suatu tampilan yang dirancang untuk memenuhi fungsi dan menginformasikan pesan dan memiliki interaktivitas kepada penggunaannya. Multimedia ini melibatkan program aplikasi dan aplikasi informasi bertujuan agar pengguna bisa mendapatkan pilihan informasi yang diinginkan (Damopolii et al., 2019).

2.2.3 Animasi 2D

Menurut (Roberts, 2020) dalam buku *Introduction to 2D-animation Working* mengatakan bahwa animasi 2D adalah sekumpulan gambar yang diambil satu persatu yang diputar untuk mendapatkan hasil ilusi gambar gerak.

2.2.4 Ilustrasi

Ilustrasi adalah hasil karya visual dengan menggunakan teknik menggambar, melukis, fotografi maupun seni rupa dan lainnya yang menerangkan suatu cerita, tulisan atau informasi yang dapatkan secara visual. Membuat ilustrasi tentunya harus memiliki kemampuan dasar seperti kemampuan menggambar dan pewarnaan (Hutasuhut et al., 2021).

2.2.5 *Environment*

Environment adalah sebuah aspek pendukung berupa set lokasi dari sebuah gambar yang ada karakter atau objek lainnya yang berinteraksi didalamnya dalam suatu adegan gambar (Rosadi & Sudaryat, 2023)

2.2.6 *Background*

Menurut White (2013: 186) *Background* adalah mengatur lokasi, suasana hati dan visual *style* yang dimana karakter bisa interaksi. *Background* adalah sebuah ruang, waktu dan lingkungan dalam cerita berlangsung, biasanya untuk menampilkan situasi lokasi dan waktu dalam sebuah adegan dalam cerita (Rosadi & Sudaryat, 2023).

2.2.7 *Element dalam Background*

1. Komposisi

Menurut Fowler (2002: 40) Komposisi adalah strategi dalam menaruh karakter dan objek untuk menciptakan gambar yang unggul dan menarik secara visual bagi penonton. Di dalam animasi komposisi adalah bagaimana *background*, karakter dan kamera diposisikan (Alexandra et al., 2023). Komposisi terbagi menjadi 3 yaitu *foreground*, *middleground*, *background*.

2. Perspektif

Menurut White (2011) perspektif adalah merancang sebuah adegan dalam film tokoh atau karakter akan lebih ditonjolkan dibandingkan dengan *background*. Perspektif dibagi menjadi 4 yaitu *horizon line*, *point of view*, *vanishing point*, *foreshortening*. Dibagian *vanishing point* terbagi menjadi 3 yaitu satu titik hilang, dua titik hilang dan tiga titik hilang.

3. *Lighting and Shadow*

Menurut Fowler (2002 : 156) tentang pencahayaan, sumber cahaya terutama untuk kepentingan pelukis *background*. untuk penciptaan pencahayaan dan bayangan, penata letak akan menambahkan panah sumber cahaya ke *background*. Sedangkan *shadow* menurut Tony white (2013 : 385) *Shadow* dari segala jenis dapat memberikan kesan bentuk dan dimensi yang lebih besar. Ketika warnanya lebih gelap, animasi *shadow* dapat memberikan kesan dramatik dan teatrikal. Menurut James Gurney (2010) dengan buku berjudul *Color and Light*, James memberikan 8 jenis 14 pencahayaan yaitu *Direct Sunlight*, *Overcast Light*, *Window Light*, *Candlelight and Firelight*, *Indoor Electric light*, *Streetlight and Night Condition*, *Luminescence*, *Hidden Light Source*, *Spotlight*. Sedangkan *shadow* terdapat 3 jenis yaitu *cast shadow*, *half shadow*, *occlusion shadow*.

4. Warna

Dalam buku Kahfi (2021) yang berjudul Teori Warna, warna adalah kaitan visual yang mengandung makna setiap warnanya yang disebabkan adanya cahaya yang

dipantulkan oleh benda-benda tertentu. menjelaskan tentang warna, warna memiliki 3 sifat yaitu *hue*, *value*, intensitas.

2.3 Target Audience

Menurut website [healthychildren.org](https://www.healthychildren.org) yang dirilis pada tanggal 29 April 2024 tentang *Stages of Adolescence*. Dengan target *audience* yang dituju yaitu remaja akhir, yang dijelaskan bahwa remaja akhir telah menyelesaikan perkembangan fisik hingga mencapai tinggi badan dewasa penuh. Remaja akhir lebih memiliki lebih banyak kendali impuls dan lebih bisa mengukur risiko dan imbalan secara akurat. Remaja akhir mungkin akan lebih fokus pada masa depan dan menentukan keputusan pada harapan dan cita-cita. Fase akan lebih emosional, tetapi akan membangaun hubungan dewasa dengan orang tua.

3. Data dan Analisis Data

3.1 Pengumpulan Data dan Analisis

3.1.1 Observasi

1. Sungai Di Gang Raden H. Saleh II, Bandung

Observasi ini dilakukan pada hari Minggu, 8 Desember 2024 pada pukul 16:47 WIB. Sungai ini adalah Sungai Citarum yang terdapat di Jalan Raden H. Saleh, terlihat sedikit minyak yang menggumpal di sekitar tanah yang terus mengalir mengikuti arah aliran sungai tersebut. Hal ini menyebabkan tanah mengeras karena tanah tersebut tidak bisa menyerap minyak di sekitarnya, dapat terlihat dari gambar juga tanah tersebut memiliki tekstur yang berkerak karena pengerasan. Warna air sungai terlihat sedikit keruh yang berwarna coklat kehijauan karena dikelilingi oleh lumut di permukaan air. Daerah sungai tersebut juga dikelilingi oleh beberapa sampah plastik

2. Sungai di Jalan Sukabirus, Bandung

Observasi ini dilakukan pada hari Kamis, 14 November 2024 pada waktu 14.34 WIB. Sungai ini adalah Sungai Citarum di jalan Sukabirus yang dikelilingi pemukiman warga dan sawah. Kondisi dari sungai di jembatan sukabirus ini terlihat surut sehingga minyak-minyak yang tersisa menggumpal di sekitar tanah yang masih ada genangan airnya. Hal ini yang membuat tanah masih terlihat basah atau becek. Dari gambar tersebut terlihat rumput-rumput yang terlihat sedikit kering dan beberapa sampah plastik kecil dan sebuah jembatan. Air sungai tersebut berwarna coklat karena sekelilingnya dipenuhi oleh tanah.

3. Sungai di Gang Demang 1, Bandung

Gambar ini diambil pada hari Kamis, 14 November 2024 pada waktu 15.04 WIB. Sungai ini juga Sungai Citarum di Gang Demang 1 yang dikelilingi oleh pemukiman warga. Dapat terlihat dari gambar tersebut minyak yang ikut mengalir menuju ke hilir. Kondisi sungai pada saat itu, air berwarna kecoklatan dan pada saat terkena cahaya terlihat tipis dari lapisan minyak. Sungai ini dikelilingi dengan tumbuhan bambu yang ditanam

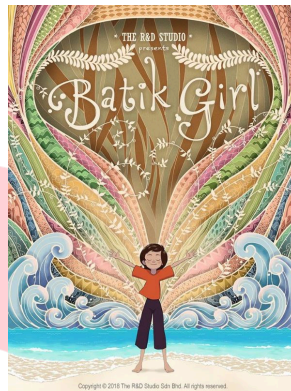
oleh warga. Terdapat sampah daun dan sampah plastik yang mengikuti arus sungainya.

3.1.2 Observasi Karya Sejenis

An Almost Christmas Story



Batik Girl



Olaf's Frozen Adventure



Penulis menggunakan 3 animasi diatas untuk referensi. Dari karya yang berjudul *An Almost Christmas Story*, animasi ini lebih banyak menggunakan pencahayaan dari lampu dan beberapa adegan menggunakan seperti lampu sorot untuk mendapatkan perhatian dari penonton. Animasi ini menggunakan warna hangat karena animasi ini adalah animasi *stop motion* yang menggunakan kardus, tetapi warna hangat ini juga karena genre dari animasi tersebut tentang persahabatan. Animasi ini lebih sering menggunakan perspektif satu titik hilang untuk memperlihatkan luas dari suatu tempat.

Animasi kedua yaitu *Batik Girl* menggunakan pencahayaan dari matahari dan pada malam hari animasi ini menggunakan lentera atau cahaya dari lilin. Hal ini dapat memberikan kesan yang dramatis. Animasi ini lebih banyak menggunakan warna dingin karena mengikuti dengan suasana hati dari karakter yang sedih. Penggunaan satu titik hilang, dua titik hilang, tiga titik hilang yang memberitahu sebuah ruangan dan waktu pada adegan tersebut.

Animasi ketiga adalah *Olaf's Frozen Adventure* animasi ini menggunakan pencahayaan yang dari matahari dan lilin. Cahaya matahari yang masuk dari jendela memberikan kesan realistis dan dramatis pada sebuah adegan. Animasi ini menggunakan warna hangat dan dingin. Warna dingin disebabkan karena musim salju dan warna hangat terdapat dari pencahayaan seperti lilin. Animasi ini menggunakan satu titik hilang dan dua titik hilang untuk memberitahukan seberapa luas ruangan karena karakter hidup di istana.

3.1.3 Wawancara

1. Gudang Minyak Jelantah

Dari narasumber yang bernama Arvan sebagai admin dari gudang tersebut,

mengatakan bahwa kurangnya edukasi tentang minyak jelantah 53 seperti UMKM, masyarakat sekitar dan resto-resto, karena masih banyak masyarakat yang masih membuang minyak jelantah ini sembarangan, padahal global sangat memerlukan minyak ini sebagai bahan bakar. Gudang ini dalam sehari bisa mendapatkan kurang lebih 1 ton per hari, itu adalah jumlah yang banyak dalam sehari. Gudang ini akan diekspor minyak ini ke Finlandia untuk dijadikan bahan bakar biodiesel.

2. Noovoleum

Narasumber kedua yaitu konten kreator dari perusahaan Noovoleum. Narasumber mengatakan bahwa perusahaan ini terbentuk karena misi visi mereka untuk mengurangi limbah minyak jelantah, dikarenakan masuk kurangnya kesadaran masyarakat yang masih menormalisasikan penggunaan minyak jelantah. Potensi Di Jawa Barat sangat besar, karena masyarakat masih menggunakan minyak jelantah tersebut seperti rumah tangga, pedangan atau resto-resto. Oleh karena itu, perusahaan ini membuat *collecting box* untuk tempat pengumpulan minyak jelantah yang nantinya akan menyeter minyak jelantah tersebut untuk dijadikan biodiesel untuk bahan bakar.

3. Restoran Pasta Nafisa

Narasumber ketiga yaitu Restoran Pasta Nafisa. Restoran ini menggunakan sekitar 3-5 kali untuk menggoreng makanan pesanan. Setelah itu minyak itu dijual ke Masyarakat. Narasumber dulunya juga masih suka membuang minyak jelantah ini di selokan atau saluran air, dan narasumber menyadari bahwa membuang minyak jelantah ini dapat menyumbat saluran air. Restoran ini juga memiliki standar tentang menjaga lingkungan dan tidak membuang limbah sembarangan.

4. Mantan Background / Environment artist

Narasumber keempat yaitu tentang *environment/ background* artis. Narasumber ini dulunya pernah bekerja sama dengan studio di Jepang dibagian divisi *background*. Narasumber memberikan penjelasan tentang perbedaan *environment* dan *background* serta contohnya. Narasumber mengatakan bahwa *environment* adalah ruang lingkup dari sebuah cerita dan *background* adalah latar belakang yang berada di suatu adegan. Narasumber 54 juga memberitahu jenis-jenis animasi. Pembuatan konsep animasi juga mengikuti target *audience* yang akan dituju. Dalam pembuatan *background* yang paling utama adalah perspektif karena prinsip ini yang akan memberitahu dimensi sebuah ruangan. Pencahayaan juga membantu suasana hati dari karakter yang sedang ditampilkan. Tetapi jenis pencahayaan juga diikuti dengan tema dan alur cerita yang akan disampaikan.

5. Jiva Animation Studio

Narasumber kelima yaitu background artist dari studio Jiva Animation. penulis menanyakan tentang elemen-elemen yang diperlukan dalam merancang *background*.

Menurut narasumber semua elemen dalam *background* penting, tetapi yang paling terpenting adalah *value* karena untuk mengukur gelap terangnya warna. Narasumber memberitahu langkah-langkah awal dalam pembuatan *background*, seperti menggunakan 3D terlebih dahulu untuk pembuatan sketsa untuk mempercepat waktu. Dalam tekstur tergantung dengan jarak dan kebutuhan, karena dari jauh tekstur tidak akan terlalu terlihat tetapi jika dari dekat akan terlihat lebih jelas. Saran narasumber untuk lebih banyak riset dan mempelajari tentang komposisi bisa dari ilmu fotografi dan mempelajari tentang HSV untuk *value* warna.

3.1.4 Kuisioner

Dari data yang sudah didapatkan, terdapat 107 responden yang menjawab kuesioner penulis tentang minyak jelantah yang akan dirancang menjadi animasi sebagai media animasi. Terdapat 93 responden yang berumur 18-24 tahun. Dari 107 responden, sekitar 97.2% atau 104 responden mengetahui tentang minyak goreng, tetapi hanya 55.1% atau 59 responden yang menggunakan minyak goreng setiap hari. Sekitar 64.5% atau 69 responden akan mengganti minyak gorengnya setelah 3-5 kali pemakaian, tetapi 66 responden menjawab akan membuangnya dengan menggunakan plastik, botol atau secara langsung. Sekitar 76.6% atau 82 responden tidak pernah terpikirkan untuk mendaur ulang atau menjual kembali minyak jelantah. Dari 107 responden hanya 76.6% atau 82 responden yang sering menonton animasi dan 32.7% atau 35 responden menyukai genre animasi fantasi. Pendapat dari responden tentang topik minyak jelantah yang dianimasikan, sekitar 52.3% atau 56 responden menjawab cocok. Sekitar 54.2% atau 58 responden memilih alur cerita yang disampaikan secara tersirat. Responden menjawab dengan alur cerita tersirat genre yang cocok adalah genre *slice of life* dengan 23 responden. Sekitar 43.9% atau 47 responden menjawab *art style* kartun yang cocok untuk perancangan *background*, karena menurut responden bentuknya yang terlihat lebih sederhana dan jelas, warna terlihat lebih cerah, menarik dan tidak terlalu mencolok, cocok dengan topik, beberapa responden menyukai *art style* tersebut dan lebih menarik, dan bisa lihat oleh semua kalangan.

4. Konsep Perancangan

4.1 Konsep Pesan

Dalam animasi yang akan dirancang, tujuan untuk memberikan edukasi kepada remaja akhir yang berumur 18 - 24 tahun terhadap dampak buruk dari minyak jelantah jika dikonsumsi terus menerus dan jika dibuang sembarangan dapat merusak ekosistem perairan. Oleh karena itu, animasi ini memberikan solusi yang mudah kepada audience untuk di jual kembali. *Background* ini diharapkan dapat membantu mengubah pola pikir penonton dalam mengolah minyak jelantah.

4.2 Konsep Kreatif

Ide dan konsep untuk pembuatan perancangan *background*, penulis melakukan observasi, wawancara, kuesioner dan karya analisis sebagai landasan dalam pembuatan *background* animasi ini. Tahap produksi *background* animasi ini melalui tahap pencarian data dengan observasi ke tempat langsung, dengan memperhatikan lingkungan sekitar sungai tersebut. Lalu penulis juga menggunakan observasi tidak langsung yang dilihat melalui Google Maps untuk memperlihatkan tata letak bangunan rumah secara luas dan beberapa objek yang berada disekitarnya.

Untuk penentuan *art style*, penulis menggunakan data kuesioner dengan target yang sudah ditentukan yaitu 18 – 24 tahun, kebanyakan dari responden menjawab *art style* kartun yang cocok untuk animasi minyak jelantah ini.

4.3 Konsep Media

Dalam proses perancangan *background* untuk animasi yang akan dirancang menggunakan media digital. Tahapan awal menggunakan *software* blender untuk sketsa, lalu menggunakan *software* procreate untuk membuat line art, coloring, pencahayaan dan bayangan sesuai dengan *art style* yang sudah ditentukan melalui data kuesioner untuk pembuatan visual untuk *background*. Perangkat yang digunakan adalah laptop, mouse dan Ipad untuk pengerjaan *background*. Hasil dari pembuatan *background* akan diexport menjadi PNG.

4.4 Konsep Visual

Penggambaran *background* dalam animasi minyak jelantah menggunakan referensi hasil observasi dan kuesioner yang sudah dikumpulkan. Observasi yang dilakukan secara langsung ke daerah permukiman yang dekat dengan sungai dan daerah sekitar sungai tersebut untuk melihat objek-objek pendukung. *Art style* yang akan digunakan adalah *art style* kartun sesuai dengan hasil kuesioner yang telah didapatkan. Pembuatan *background* yang diawali dengan pembuatan *lineart* yang sedikit tebal dan jika semakin jauh objeknya warna dari *lineart* akan semakin memudar. Lalu *background* ini menggunakan *solid color* pada setiap objek.

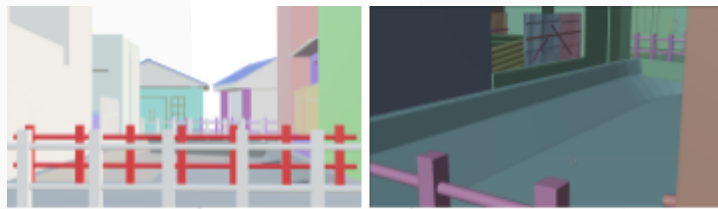
4.5 Hasil Perancangan

Permasalahan dari topik yang diambil adalah pencemaran sungai dikarenakan limbah minyak jelantah yang disebabkan oleh permukiman warga sekitar. Penulis membuat dua *background* yaitu, yang dekat dengan sungai dan permukiman. Penulis mencari referensi permukiman yang berada di Bandung.



Gambar 4.1 *Moodboard* Permukiman
Sumber : Google Maps dan Dokumentasi Pribadi, 2025

Dari referensi diatas dapat disimpulkan sungai memiliki air yang berwarna kecoklatan dan tanah yang kering di dekat sungai dan terdapat beberapa sampah. Disekitar sungai tersebut terdapat jembatan penyeberangan dan pemukiman warga, kabel listrik dan beberapa pohon. Permukiman biasanya diisi dengan beberapa pertokoan, rumah dan beberapa penjual gerobak. Tahap selanjutnya penulis membuat sketsa 3D untuk permukiman.



Gambar 4.2 Sketsa Permukiman dan Sungai
Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2025

Selanjutnya dengan membuat lineart untuk permukiman dan sungai tersebut dan memberikan warna sesuai dengan data yang sudah didapatkan.



Gambar 4.3 *Lineart* Permukiman dan Sungai
Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2025



Gambar 4.4 *Coloring* Permukiman dan Sungai
Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2025

Selanjutnya dengan pemberian *lighting* dan *shadow* dan suasana waktu pada gambar yang sudah diberikan lineart dan warna dasar.



Pagi

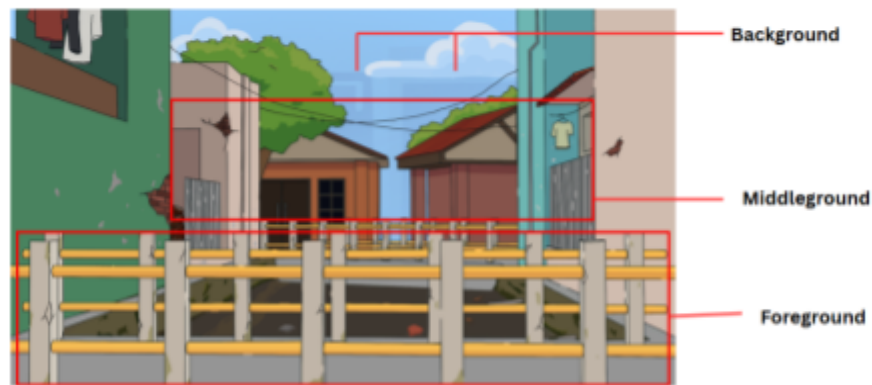
Sore

Malam



Gambar 4.5 *Lighting* dan *Shadow* pada permukiman
Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2025

Pada *background* permukiman ini, menggunakan elemen *background* seperti perspektif satu titik hilang untuk menunjukan daerah keseluruhan dari permukiman tersebut. Pemberian *lighting and shadow* untuk menunjukkan waktu kejadian berlangsung. *Background* ini juga menggunakan komposisi seperti *foreground*, *middleground*, *background*. Terlihat *foreground* berada pada jembatan, *middleground* pada sungai dan rumah berwarna hijau dan krem, orange tua, merah marun, biru muda, pohon, jembatan. *Background* terletak pada awan dan gedung-gedung yang terlihat samar.



Gambar 4.6 Komposisi dalam *background* permukiman
Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2025

5. Penutup

5.1. Kesimpulan

Dari data-data yang sudah didapatkan untuk perancangan *background* 2D animasi tentang media edukasi minyak jelantah yang dapat menjadi sebagai penghasilan tambahan, dapat disimpulkan bahwa remaja akhir sekitar 18-24 tahun masih belum mengetahui bagaimana cara mengelola minyak jelantah tersebut, sehingga banyak dari mereka masih membuang minyak jelantah tersebut. Saat pelaksanaan observasi, penulis dapat menampilkan karakteristik dari sebuah lingkungan sungai yang tercemari dengan limbah minyak jelantah.

Oleh karena itu, penulis mencoba untuk memvisual konsep lingkungan sungai yang dibantu dengan perumahan warga dan aset tambahan seperti pohon dan jembatan penyebrangan sungai. Perancangan *background* ini dibuat dari hasil observasi yang telah dilakukan oleh penulis. Penulis berusaha dalam pembuatan *background* yang terlihat kumuh dengan menggunakan *artstyle* kartun.

5.2. Saran

Dikarenakan keterbatasan dalam melakukan penelitian, hasil penelitian pada pencarian data tentang minyak jelantah dan perancangan *background* untuk remaja akhir. Penulis berharap bahwa perancangan *background* pada animasi ini dapat bermanfaat untuk remaja akhir dalam mengelola minyak jelantah dengan benar tanpa mencemari lingkungan sekitar. Penulis berharap juga perancangan ini dapat menjadi bahan referensi terhadap perancang atau penuli dengan topik yang serupa.

DAFTAR PUSTAKA

- Fowler, M. S. (2002). *Animation Background Layout. From Student To Professional - 2002.pdf* (p. 172).
- Ghertner, E. (2010). *Composition for Animation*.
- Gurney, J. (2010). *Color and Light*. LLC.
- Kahfi, A. Y. (2021). *Teori Warna*. anyflip.com. <https://anyflip.com/bpjzq/ahzv>
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. ALFEBATE.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kualitatif Untuk Penelitian yang Bersifat: Eksploratif, Enterpretif, Interaktif dan Konstruktif*. Alfabeta.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 32 Tahun 2009 Tentang Perlindungan dan Pengelolaan Lingkungan Hidup. (n.d.).
- Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2011 Tentang Perumahan dan Kawasan Permukiman. (n.d.).
- Undang-Undang Nomor 38 Tahun 2011 Tentang Sungai. (n.d.).
- White, T., & Spencer, K. (2013). *How to Make Animated Films* (1st ed.). Routledge

SUMBER LAIN :

- Aidia, A. N., Sumarlin, R., & Lionardi, A. (2023). *PERANCANGAN BACKGROUND UNTUK ANIMASI 2D "SOCIAL FIGHTER."* 10, 8428.
- Alexandra, Q. M., Sumarlin, R., & Afif, R. T. (2023). Perancangan Background Dalam Sebuah Animasi Motion Comic Berjudul Kecemasan: Perjuangan Tak Terlihat. *EProceedings of Art & Design*, 10(6), 8407–8425.
- Allen, B., & Waterman, H. (2024). *Stages Of Adolescence*. Healthychildren.Org. https://www.healthychildren.org/English/ages-stages/teen/Pages/Stages-of-Adolescence.aspx?_gl=1*1mpkpc1*_ga*MTgxOTE1NzUzMy4xNzUwMjcwMzgy*_ga_FD9D3XZVQQ*czE3NTAyNzAzODEkbzEkZzEkdDE3NTAyNzA0MDckajM0JGwwJGgw
- Arsal, A. F., Hiola, S. F., Karim, H., Biologi, J., Mipa, F., & Makassar, U. N. (2024). *PKM Pelestarian Lingkungan Mengubah Minyak Jelantah Menjadi Produk Bernilai Ekonomi*. 3(2).
- Damopolii, V., Bito, N., & Resmawan. (2019). Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Pada Meteri Segiempat. *Paedagoria: Jurnal Kajian, Penelitian Dan Pengembangan Kependidikan*, 14(4), 509–514. <https://journal.uinjkt.ac.id/index.php/algorithm/article/view/14069/8545>
- Daniati, N. T., Mulyadi, R., & Nugroho, A. (2023). *Dasar-Dasar Animasi*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi.
- Hutasuhut, D. I. G., Ambiyar, A., Verawardina, U., Alfina, O., Ginting, E., & ... (2021). E-Learning Pembelajaran Ilustrasi Menggunakan Metode Iconix Process. *J-SHAKTI (Jurnal Sains Komputer*

Dan Informatika), 5(1), 29–38.

- Mahayati, E., Atok, K. K., Firmansyah, F. A., Ariyanto, S. R., & Rozi, F. (2023). Efektivitas Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Inovasi Dan Pembelajaran Fisika*, 10(1), 102–108. <https://doi.org/10.36706/jipf.v10i1.20170>
- Marisya, A., & Sukma, E. (2020). Konsep Model Discovery Learning pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar Menurut Pandangan Para Ahli. *Jurnal Pendidikan Tambusa*, 4(3), 2191.
- Melati, E., Fayola, A. D., Hita, I. P. A. D., & Saputra, A. M. A. (2023). *Pemanfaatan Animasi sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar*. Vol 06, No. 01.
- Muallimah, H. (2021). Kajian Penerapan Strategi Komunikasi Aisas Terhadap Perancangan Desain Komunikasi Visual. *Kreatif: Jurnal Karya Tulis, Rupa, Eksperimental Dan Inovatif*, 3(02), 1–10. <https://doi.org/10.53580/files.v3i02.30>
- Partono Soenyoto. (2017). *Animasi 2D*. PT. Elex Media Komputindo. <https://www.scribd.com/document/496079714/Soenyoto-Partono-2017-Animasi-2D-Converted-1>
- Penduduk Kota Bandung Berdasarkan Kelompok Umur dan Jenis Kelamin (Jiwa)*, 2023. (2024). Badan Pusat Statistik Kota Bandung. <https://bandungkota.bps.go.id/id/statistics-table/2/ODUjMg==/penduduk-kota-bandung-berdasarkan-kelompok-umur.html>
- Phares, J. (1992). *Clinical Psychology: Concepts, Methods, & Profession* (4th ed.). Brooks/Cole.
- Pramitasari, A., Ningsih, S., & Setyawati, K. (2024). Pemberdayaan Masyarakat Dalam Pengelolaan Limbah Jelantah Kelurahan Durenjaya Kota Bekasi. 22–27.
- Prasetya, A. D., Utama, A. H., & Mastur, M. (2024). Pemanfaatan Sosial Media Sebagai Penyajian Konten Pembelajaran Digital: Study Literature Review. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran*, 4(2), 1004–1017. <https://doi.org/10.51574/jrip.v4i2.1702>
- Pristiandaru, D. L. (2024). *Mengenal Daerah Aliran Sungai (DAS): Pengertian, fungsi, dan Bagianannya*. Kompas.Com. <https://lestari.kompas.com/read/2024/04/17/120000386/mengenal-daerah-aliran-sungai-das-pengertian-fungsi-dan-bagiannya>
- Putra, N. (2024). *Peneliti Traction Energy Asia Minta Pemerintah Tetapkan Minyak Jelantah sebagai Komoditi*. TEMPO. <https://www.tempo.co/ekonomi/peneliti-traction-energy-asia-minta-pemerintah-tetapkan-minyak-jelantah-sebagai-komoditi-30649>
- Roberts, S. (2020). *Introduction to 2D animation working practice* (1st Editio). Soriehlam.

- <https://archive.org/details/introduction-to-2-d-animation-working-practice/page/22/mode/2up>
- Rohmadi, M., & Nasucha, H. Y. (2015). *Dasar-Dasar Penelitian Bahasa, Sastra, dan Pengajaran*. pustaka briliat.
- Rosadi, A. A., & Sudaryat, Y. (2023). *Perancangan Background Dalam Animasi 2D Kisah Di Balik Pamali Keluar Di Waktu Magrib*. 10(6), 8372–8387.
- Sahda, T. S., & Budiman, A. (2021). Perancangan Background Untuk Animasi 2D “ Menjaga Rinjani .” *E-Proceeding of Art & Design*, 8(3), 945–951.
<https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/artdesign/article/view/18726%0>
[Ahttps://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/artdesign/article/view/18726/18112](https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/artdesign/article/view/18726/18112)
- Syam, M., Eka, A. E., Amaliah, N., & Hayat, A. (2018). Peluang Pemanfaatan Limbah Minyak Goreng Sebagai Bahah Baku Biodiesel di Makassar. *JURNAL TEPAT: Applied Technology Journal for Community Engagement and Services*, 1(2), 155–161.
https://doi.org/10.25042/jurnal_tepat.v1i2.49
- Yonatan, A. Z. (2024). *Kosumsi Minyak Goreng Di Indonesia Cenderung Stabil*. Data.Goodstats.Id.
<https://data.goodstats.id/statistic/konsumsi-minyak-goreng-di-indonesia-cenderung-stabil-gtJOj>
- Yoshio, A. (2020). *Minyak Jelantah Rumah Tangga Masih Banyak Terbuang*. Katadata.Co.Id.
<https://katadata.co.id/infografik/5fa1323b451a1/minyak-jelantah-rumah-tangga-masih-banyak-te>
rbuang
- White, T., & Spencer, K. (2013). *How to Make Animated Films* (1st ed.). Routledge.