

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Telkom University adalah sebuah Universitas Swasta yang terletak di Buahbatu. Di dalam universitas ini, terdapat beberapa kantin yang terletak di dekat gedung fakultas. Di tempat-tempat makan ini, sering terlihat banyak sisa makanan yang terbuang sia-sia. Menurut Bappenas, makanan ini kadang disisakan karena konsumen kurang berminat memakan makanan tersebut. Makanan yang tersisa ini akhirnya menjadi *Food Waste*.

Menurut Pusat Kesehatan dan Gizi Manusia, *Food Waste* adalah konsep dimana makanan yang masih layak konsumsi, yang didapat karena surplus stock, dibuang menjadi sampah. Sampah ini dapat berdampak buruk terhadap lingkungan dan masyarakat, seperti mencemari lingkungan, menghasilkan gas metana yang mempengaruhi pemanasan global, bahkan merugikan pelaku bisnis. Menurut Bappenas, *Food Waste* Indonesia mencapai 115-184 kg per tahun, 3 Terbesar di dunia setelah Arab Saudi dan Amerika Serikat (*Food Waste: Masalah dalam Wujud Sisa Makanan – BOPM Wacana*, t.t.) . Alasan mengapa angka ini tinggi dikarenakan masyarakat kurang memahami dampak *Food Waste*.

Menurut Earth.org, Dampak *Food Waste* mencakupi hal-hal seperti mengeluarkan gas Metana yang melukai lapisan ozon lebih besar dibanding dengan gas CO₂, menghasilkan 8% dari *Greenhouse Gas* yang muncul per tahun, mempercepat degradasi lahan penanaman maupun lahan pembuangan, serta merusak biodiversity wilayah penanaman dan pembuangan (*How Does Food Waste Affect the Environment? | Earth.Org*, t.t.). Hal-hal ini akan berkurang jika penanganan *Food Waste* seperti mengurangi pembelian berlebih, mengurangi hoarding, mengatur makanan yang akan dikonsumsi di waktu mendatang, dan mengubah sampah makanan menjadi pupuk. Semua hal diatas memerlukan partisipasi masyarakat banyak, yang sayangnya tidak bisa tercapai karena kurangnya pemahaman masyarakat akan dampak dari *Food Waste*. Hal yang bisa dipakai dalam mendidik masyarakat adalah dalam media animasi, walau kadangkala *background* animasi kurang menarik mata masyarakat.

Background dalam animasi merupakan bagian yang penting dalam menarik perhatian masyarakat. Menurut Isaque Criscuolo dalam artikel *What is Background Design in Animation?* di Domestica, *background* berperan sebagai panggung dimana animasi akan terjadi, mau itu sebuah rumah di jalan yang sepi, pepohonan di dalam hutan lebat, susunan barang di suatu ruangan, *background* menjadi hal yang menetapkan tema dan perasaan dalam

sebuah animasi (*What is Background Design in Animation?* | *Domestika*, t.t.). *Background* juga membantu mengarahkan perhatian penonton terhadap hal-hal yang penting di luar konteks scene dan dialog. *Background* animasi dapat membantu mendidik masyarakat tentang dampak *Food Waste*.

Penelitian ini bertujuan untuk memahami bagaimana merancang *background* animasi yang tepat untuk mendidik mahasiswa tentang dampak *Food Waste*. Penelitian ini diharapkan akan menghasilkan kunci-kunci penting dalam membuat sebuah *background* untuk animasi yang memikat dan informatif dalam rangka berkontribusi dalam masalah *Food Waste* yang terlihat di Telkom University.

1.2 Permasalahan

1.2.1 Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah dari fenomena di atas bisa disimpulkan dalam 3 (tiga) poin berikut :

1. Telah terjadi pencemaran lingkungan akibat pembuangan sampah sisa makanan di kantin-kantin Telkom University. Belum banyak mahasiswa yang memahami dampak negatif dari *food waste*, akibat dari kurangnya edukasi mengenai perihal tersebut.
2. Dibutuhkan sebuah media edukasi yang menarik, efektif, dan mudah dicerna untuk menyampaikan informasi mengenai dampak negatif dari *food waste*
3. Belum adanya desain *environment* yang mendukung animasi untuk digunakan menyampaikan informasi tersebut di wilayah Telkom University.

1.2.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana cara mengurangi pencemaran lingkungan yang disebabkan oleh pembuangan sampah sisa makanan di kantin-kantin Telkom University? Apa yang menjadi penyebab kurangnya pemahaman mahasiswa dan masyarakat mengenai dampak negatif dari *food waste* di Telkom University?
2. Media apa yang dapat dikembangkan untuk menyampaikan informasi mengenai dampak negatif *food waste* secara menarik, efektif, dan mudah dipahami oleh mahasiswa di Telkom University?
3. Bagaimana mendesain *environment* yang tepat untuk menyampaikan dampak negatif *food waste* kepada mahasiswa Telkom University?

1.3 Ruang Lingkup

Ruang lingkup dari penelitian ini mencakupi topik dampak dari *Food Waste* di bagian *Environment* atau *Background* animasi. Penelitian ini akan dilakukan di wilayah kantin Telkom University dan diusahakan untuk selesai dalam 1 (satu) semester.

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk memahami bagaimana merancang *background* animasi yang tepat untuk mendidik mahasiswa Telkom University tentang dampak *Food Waste*. Penelitian ini diharapkan akan menghasilkan kunci-kunci penting dalam membuat sebuah *background* untuk animasi yang memikat dan informatif dalam rangka berkontribusi dalam masalah *Food Waste* yang terlihat di wilayah Telkom University.

1.5 Metode Penelitian

Metode yang dipakai dalam penelitian ini adalah metode *Mixed Method*, yaitu pergabungan data Kualitatif dan data Kuantitatif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian seperti perilaku, persepsi, motivasi, tindakan dan lainnya secara faktual (Lexy J. Moleong, 2019). Penelitian kuantitatif adalah penelitian yang memakai pengumpulan data berbasis angka yang dipakai untuk menjelaskan, memprediksi, atau mengendalikan fenomena yang diteliti.(Creswell & Cresswell, 2018)

1.5.1 Teknik Pengumpulan Data

A. Sumber Data Primer

a. Observasi

Observasi adalah kondisi dimana dilakukannya pengamatan secara langsung oleh peneliti agar lebih mampu memahami konteks data dalam keseluruhan situasi sosial sehingga dapat diperoleh pandangan yang menyeluruh (Sugiyono, 2013). Pada penelitian ini akan dilakukan observasi terhadap mahasiswa di wilayah Telkom University Bandung.

b. Wawancara

Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data jika peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, serta juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih

mendalam (Sugiyono, 2013). Penelitian ini akan mewawancarai ahli yang bersangkutan dalam masalah *Food Waste* seperti Pak Rosyad MEH dan ahli animasi seperti Pak Riky.

B. Sumber Data Sekunder

Data sekunder yaitu sumber data yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data, misalnya lewat orang lain atau lewat dokumen (Sugiyono, 2013) Sumber data ini akan didapatkan dari dokumen-dokumen terkait *Food Waste* dan cara membuat *background* animasi.

1.5.2 Teknik Analisis Data

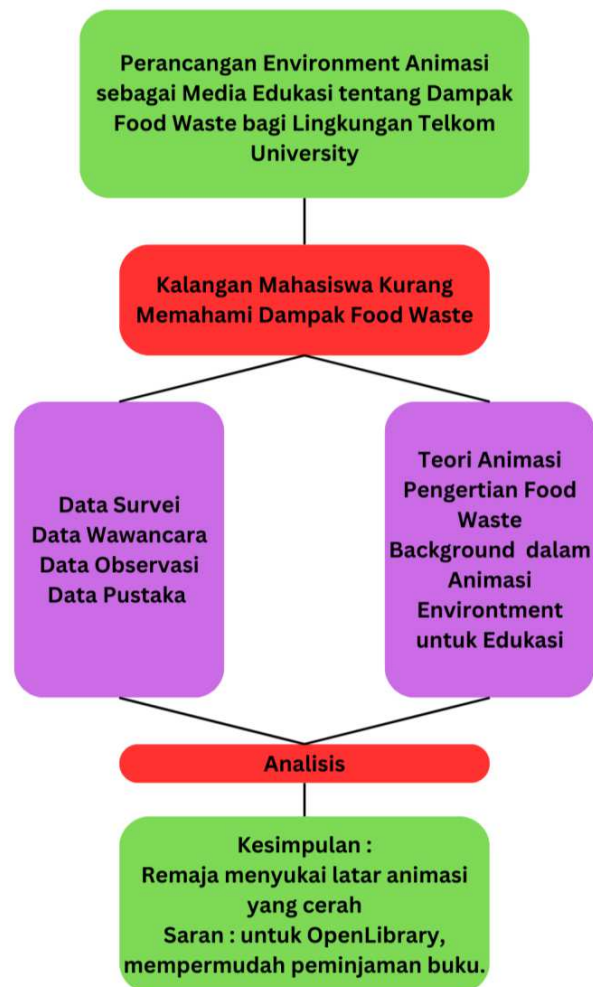
A. Analisis Visual

Menurut Edmund Feldman, Analisis Visual dapat dibagi menjadi 4 tahapan, yaitu deskripsi, analisis, interpretasi, dan penilaian. Metode ini akan diperlakukan dalam beberapa *background* populer yang bertema sama dan menganalisis gaya penggambaran yang digunakan, seperti warna, pencahayaan, dan pemakaian perspektif. Karya yang dianalisa seperti animasi *Frieren : Beyond Journey's End*, *Adventure Time*, dan *Dragon Ball Z*. (*Drawing : Feldman's Model of Art Criticism*, t.t.). D

B. Analisis Matriks Perbandingan

Matriks adalah suatu perbandingan antar informasi maupun konsep yang dilakukan dengan cara menjajarkan topik tersebut (*Metodologi Penelitian Desain Komunikasi Visual – Edisi Revisi - Google Books*, t.t.). Metode ini akan digunakan untuk membandingkan beberapa *Background*, mulai dari tema, warna, suasana, dan hal-hal lainnya yang menjadi standar dalam membuat *background* dalam animasi.

1.6 Kerangka Penelitian



Gambar : Bagan Kerangka Penelitian,
Sumber : Mohammad Ghibran Athaullah

1.7 Pembabakan

- **BAB I Pendahuluan**

Bab ini memuat informasi tentang latar belakang permasalahan yang memaparkan tentang fenomena di masyarakat yang berkaitan dengan dampak *Food Waste*.

- **BAB II Landasan Teori**

Bab ini berisi teori-teori sebagai penunjang untuk memecahkan masalah yang telah disampaikan di Bab 1. Teori yang akan digunakan antara lain teori *Food Waste*, Animasi, *Background* untuk Animasi dan *Environment* Animasi untuk Edukasi.

- **BAB III Data dan Analisis Data**

Bab ini berisi data-data yang dikumpulkan melalui observasi, wawancara, kuesioner dan studi pustaka. Data ini akan dianalisis dengan metode analisis Visual dan Matriks Perbandingan, yang diakhiri dengan kesimpulan hasil analisis.

- **BAB IV Konsep Dan Hasil Perancangan**

Bab ini berisi proses perancangan karya, mulai dari pra produksi sampai pasca produksi menjadi karya *Environment* dan *Background* dalam animasinya.

- **BAB V Kesimpulan**

Bab ini berisi kesimpulan dari hasil penelitian dan saran bagi penelitian/perancangan lebih lanjut.