

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

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 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. Tanpa disadari dapat mengakibatkan wabah bencana lingkungan yang serius, dikarenakan masyarakat hanya memikirkan kelebihan dari *Styrofoam* tanpa memikirkan dampak yang di sebabkan oleh sampah *Styrofoam* ini. Dikutip dari laman *rappler.com*, pakar persampahan dari Intsitut Teknologi Bandung (ITB), Erin Damanhuri (2016) menyatakan bahwa *Styrofoam* merupakan jenis plastik yang sangat sulit terurai. Pada *Styrofoam* terdapat kandungan benzene dan membuat masyarakat berfikir kembali dengan keamanan dan dampak apa yang di dapat jika menggunakan *Styrofoam*. Benzene 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 mempunya 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 dilihat 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 dibuat sesuai dengan fenomena ada.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, masalah dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Banyaknya masyarakat yang menggunakan *Styrofoam* berlebih.
2. *Styrofoam* merupakan jenis plastik yang paling bermasalah dari jenis plastik lainnya.
3. *Styrofoam* bersifat mikroplastik.
4. *Styrofoam* termasuk jenis sampah yang sulit terurai
5. *Styrofoam* memiliki kandungan benzene bagi tubuh dan dapat menyebabkan kanker.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan pernyataan-pernyataan yang terdapat didalam identifikasi masalah tersebut dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana cara memberikan informasi terhadap anak mengenai bahaya penggunaan Styrofoam?
2. Bagaimana perancangan Environment yang sesuai untuk film pendek animasi 2D “Styrofoam” untuk menunjukkan lingkungan yang sesuai dengan Animasi yang dibutuhkan?

1.4 Ruang Lingkup

1. Apa
Media yang akan dibuat yaitu film pendek Animasi 2D
2. Siapa
Target audience pada perancangan kali ini adalah Masyarakat dengan segmentasi menengah kebawah, berumur sekitar 6 - 12 tahun.

3. Bagian Mana

Dalam perancangan ini, peneliti berperan sebagai *Environment Design*

4. Tempat

Penelitian akan di lakukan di wilayah Bandung, Dayeuhkolot.

5. Waktu

Waktu penelitian akan dilaukan pada bulan September 2019 sampai bulan November 2019. Untuk waktu yang digunakan untuk perancangan Environment dimulai pada bulan Desember 2019 sampai Bulan Mei 2019.

1.5 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.5.1 Tujuan Penelitian

Tujuan dari perancangan ini adalah:

1. Mengetahui bahayanya penggunaan *Styrofoam* berlebih terhadap kesehatan manusia.
2. Mengetahui hasil perancangan environment untuk film pendek animasi 2D “Styrofoam”.

1.5.2 Manfaat Penelitian

Manfaat yang didapat dari perancangan ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

Perancangan ini diharapkan dapat berguna sebagai referensi atau masukan untuk peneliti selanjutnya. Selain itu perancangan ini juga diharapkan dapat berguna dan menambah wawasan di bidang animasi.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Mahasiswa

Manfaat dari perancangan yang dibuat ialah menambah wawasan serta pengalaman untuk mahasiswa dalam bidang Multimedia dari proses pra-produksi hingga proses produksi animasi. Selain itu penulis berharap setelah penelitian ini selesai dilakukan, penulis lebih memahami proses perancangan environment dalam animasi.

b. Bagi Masyarakat

Perancangan ini di harapkan dapat menambah wawasan masyarakat akan bahayanya penggunaan *Styrofoam* terhadap kesehatan dan lingkungan. Penulis berharap kesadaran masyarakat dalam penggunaan

Styrofoam, dan edukasi yang di sampaikan bisa di terapkan dan di contoh dengan baik untuk menghidupkan generasi selanjutnya.

1.6 Metode Perancangan

1. Metode Pengumpulan Data Kualitatif

a. Studi Pustaka

Studi pustaka yang digunakan adalah pustaka yang mendukung perancangan sehingga hasil perancangan tetap terarah. Yaitu pustaka tentang kesehatan, lingkungan senyawa kimia, kesehatan lingkungan, dan pemahaman sampah organik non organik, kandungan *Styrofoam* yang berbahaya, serta perancangan environment berdasarkan naskah cerita

b. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan cara terstruktur dengan narasumber mengenai objek yang di teliti, yaitu “*Styrofoam*”. Untuk mendapatkan informasi mengenai kandungan yang terdapat pada *Styrofoam*.

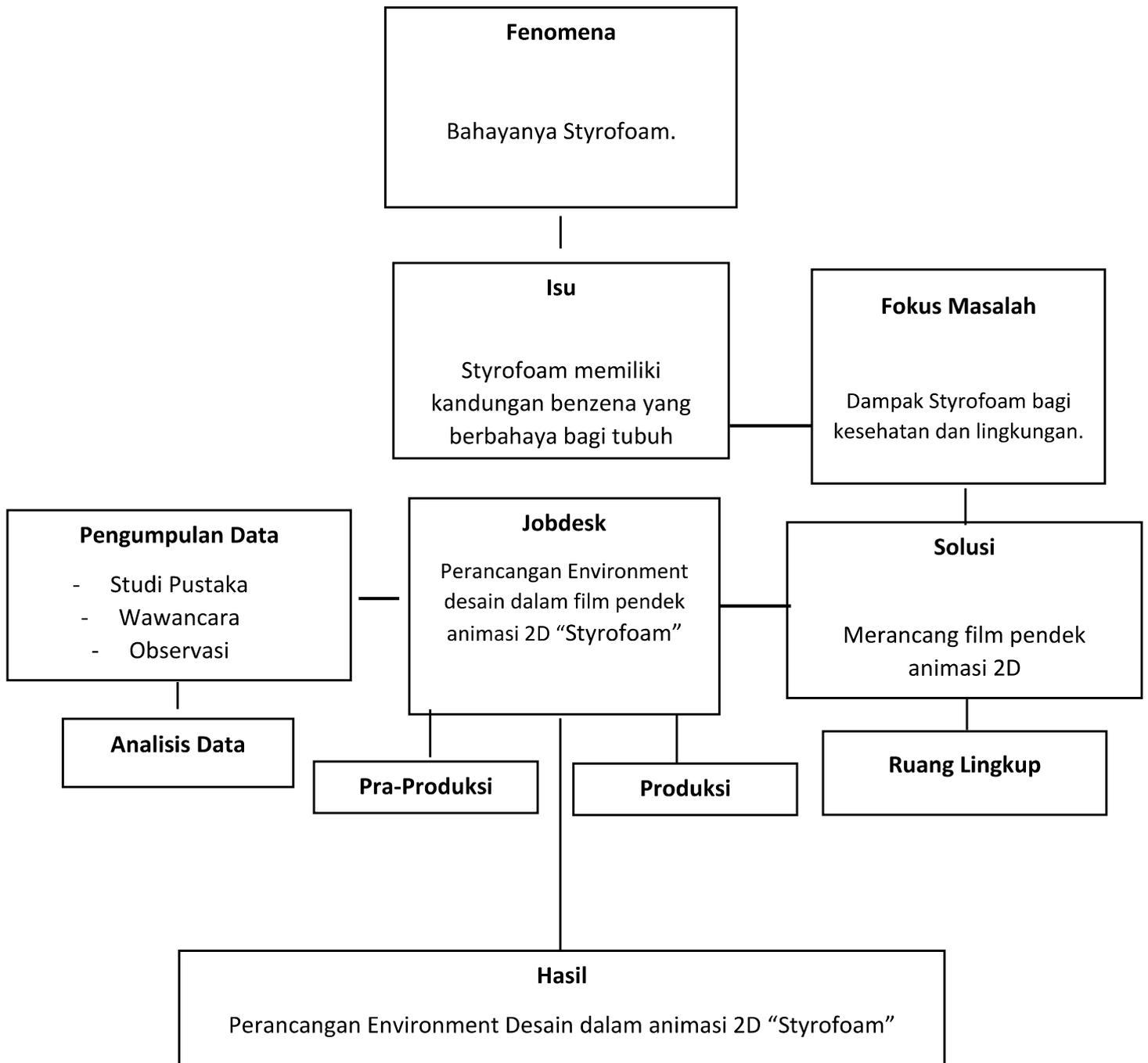
c. Observasi

Melakukan pengamatan secara langsung terhadap objek yang di teliti, yaitu *Styrofoam*, dari segi penggunaan *Styrofoam* yang di gunakan oleh masyarakat dan mengetahui kandungan apa saja yang terdapat pada styrofoam.

2. Metode Analisis data

Metode analisis data yang akan digunakan adalah metode kualitatif. Berdasarkan Sugiono (2016:246) analisis data dilapangan menurut model Miles dan Huberman, analisis data dalam penelitian kualitatif penulis melakukan mengidentifikasi masalah yang dilakukan saat pengumpulan data berlangsung dan setelah usai pengumpulan data dalam periode tertentu. Menurut Miles dan Huberman (1984) dalam Sugiyono (2016:246) mengemukakan bahwa aktifitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas sehingga datanya sudah jenuh. Aktifitas dalam analisis data yaitu: data *reduction*, data *display* dan *conclusion drawing/verification*.

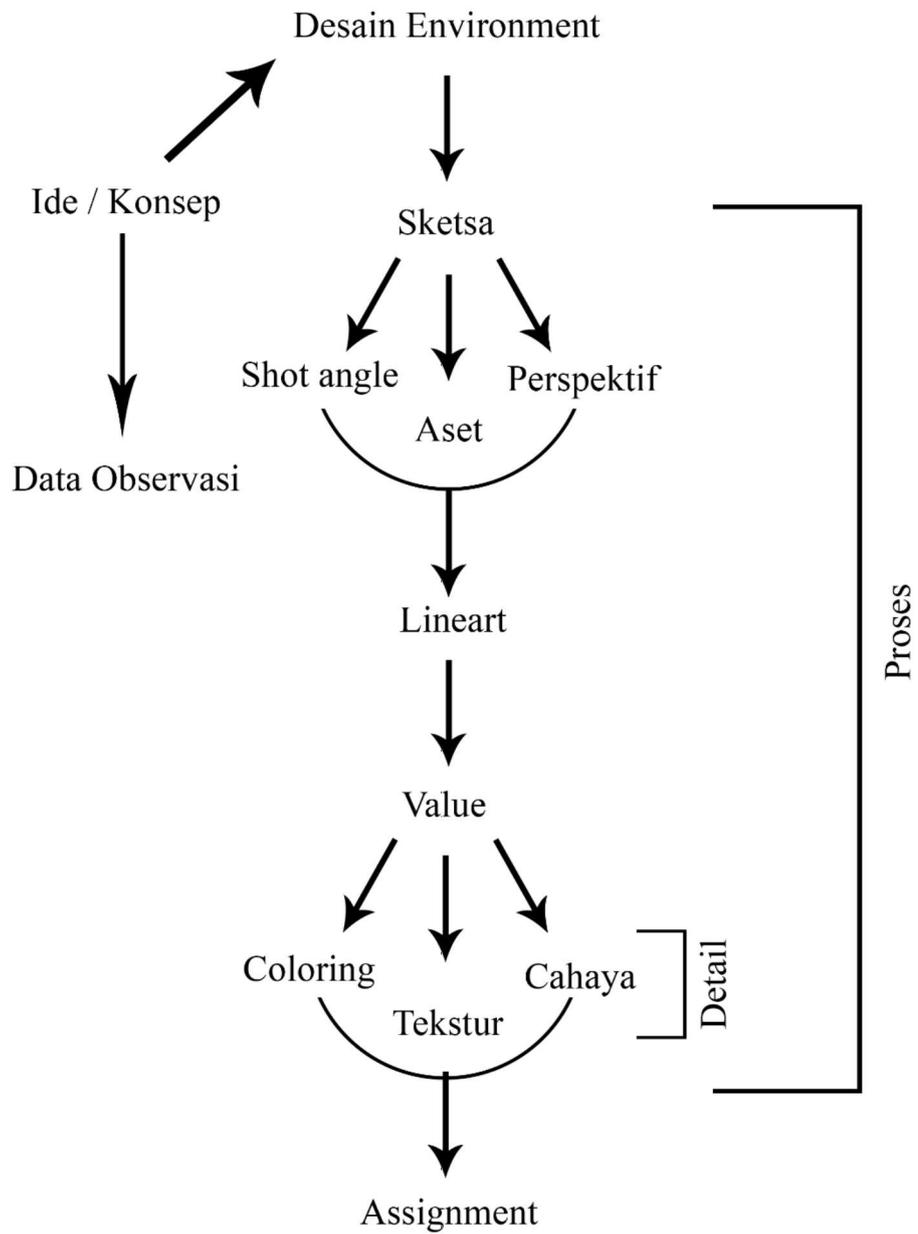
1.7 Kerangka Perancangan



Bagan 1.1 Kerangka Perancangan Desain Environment dalam Film Pendek Animasi 2D

Sumber: Dokumen Pribadi

1.8 Kerangka Perancangan



Bagan 1.2 Metode perancangan desain Environment dalam film pendek animasi 2D

“Styrofoam”

Sumber: Dokumen Pribadi

1.9 Pembabakan

a. BAB I Pendahuluan

Menjelaskan mengenai latar belakang, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian seputar fenomena yang diangkat. Selain itu juga membahas bagaimana penulis menggunakan metode penelitian dan analisis seperti apa yang digunakan.

b. BAB II Landasan pemikiran

Menjelaskan mengenai teori apa saja yang akan digunakan oleh peneliti dalam penelitian yang nantinya akan menjadi dasar teori yang kuat untuk penelitian ini.

c. BAB III Analisis data dan Masalah

Menjelaskan bagaimana data tersebut memiliki kecocokan dengan fakta yang ada. Data yang di peroleh berguna untuk perancangan desain Environment.

d. BAB IV Konsep dan Hasil perancangan

Menjelaskan konsep dan hasil perancangan Environment animasi 2D berdasarkan dari data-data yang sudah di dapat

e. BAB V Penutup

Berisi kesimpulan dan saran dari hasil perancangan yang telah dibuat serta disesuaikan dengan tujuan penelitian ini dibuat.