

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Masalah

Menurut Utina (2009) Pemanasan global merupakan sebuah bentuk ketidakseimbangan ekosistem di bumi yang diakibatkan peningkatan suhu atmosfer, laut, dan dataran bumi, dan hal ini merupakan salah satu isu lingkungan utama yang dihadapi dunia belakangan ini.

Salah satu penyebab munculnya gejala pemanasan global yang disebutkan sebelumnya adalah hasil dari adanya pembuangan limbah sampah sisa makanan yang berlebih pada saat aktivitas pengolahan makan dan aktivitas makan itu sendiri yang menyumbang peningkatan pelepasan gas metana (CH<sub>4</sub>) dan pencemaran tanah. Sampah sisa makanan tidak hanya memiliki kandungan berupa sampah organik yang berisi limbah makanannya saja, namun juga meliputi sampah anorganik yang berupa kemasan sisa makanan dan alat makan sekali pakai yang digunakan. World Resources Institute (2021) sendiri telah mengungkapkan, emisi gas metana dari sampah makanan telah menyumbang sebanyak 8% dari emisi global, dan hal ini terus meningkat tiap tahunnya dan menimbulkan gejala pemanasan global yang signifikan serta berakibat pada perubahan iklim yang ekstrim dan tidak stabil.

Dilansir dari data *The Economics Intelligence Unit* itu juga pada tahun 2017 Indonesia sudah menjadi negara penghasil sampah makanan kedua di dunia. SIPSN juga mengungkapkan data pada tahun 2022 sendiri, Indonesia memiliki komposisi sampah yang 41,71% didominasi oleh hanya sampah sisa makanan yang meningkat 2,21% dibanding tahun sebelumnya, serta dilansir dari Cimsa UI, dari 175.000 ton sampah yang diproduksi Indonesia setiap harinya, sebesar 69% sampah dibuang ke TPA, 10% sampah terkubur di tanah, 8.5% tidak dikelola, 7.5% dijadikan kompos dan didaur ulang, dan 5% sampah dibakar. Pada 20 tahun terakhir sendiri Indonesia sudah menghasilkan sampah makanan sebanyak 23-48 juta ton per tahunnya atau setara dengan 115-184 kg per kapita per tahun. (Kementerian Perencanaan Pembangunan Nasional/Badan Perencanaan Pembangunan Nasional, 2021).

Dengan adanya peningkatan produksi sampah sisa makanan di Indonesia setiap tahunnya, menunjukkan bahwa kurangnya kesadaran masyarakat Indonesia terhadap peristiwa ini. Selain dari konsumen, beberapa produsen makanan juga berperan dalam menyumbang

produksi gas rumah kaca dalam proses produksi dan distribusinya, karena setiap produsen memiliki banyak kriteria dalam menyalurkan makanan pada calon konsumennya, atau dari hasil penjualan yang tidak mencapai target yang menyebabkan pembuangan makanan yang terus muncul.

Untuk mengatasi terjadinya penguapan gas metana yang berlebih bisa dengan diatasi perlahan dimulai dengan hal kecil seperti dengan mengurangi sifat konsumtif dan memperhitungkan setiap porsi makanan yang dapat dikonsumsi dan diproduksi serta bisa mengolah sisa pembuangan makanan dengan baik. Jadi untuk langkah pertama dalam mengatasi fenomena tersebut tentunya awareness kepada para masyarakat yang dibangun sedikit demi sedikit melalui penyebaran informasi yang bisa disampaikan melalui visual dan cerita, dan target yang paling efektif untuk memberikan informasi melalui media cerita dan visualisasi 2D adalah masyarakat dengan tingkatan anak muda berusia 15-24 tahun agar pola pikir masyarakat bisa terdorong untuk melakukan sebuah perubahan gaya hidup ke depannya.

Atas dasar fenomena tersebut penulis tergerak untuk membuat sebuah desain karakter dengan media artbook desain karakter untuk animasi 2D untuk memberikan kesadaran melalui informasi kepada generasi muda untuk memotong kebiasaan konsumtif yang berlebih pada aspek konsumsi makanan berlebih. Desain karakter sendiri memang merupakan sebuah bagian dari animasi yang sangat penting dan diminati oleh banyak orang, karena selain dari sebuah konsep cerita yang melatarbelakanginya, desain visual yang ada di dalam karakternya juga dapat menarik minat audiens. Karena itu perancangan ini dibuat untuk perlihatkan bagaimana desain karakter dapat mempengaruhi sebuah animasi dan efeknya pada efektifitasnya pada pesan yang akan disampaikan oleh perancang melalui cerita dan desain karakter 2D.

## **1.2. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan Latar Belakang Masalah di atas, ada beberapa masalah yang teridentifikasi, di antaranya adalah:

1. Kurangnya pengetahuan anak muda terhadap efek bahaya dari sampah sisa makanan menyebabkan banyak makanan yang terbuang percuma.
2. Masih kurangnya animasi 2D yang mengangkat tema bahaya dari sampah sisa makanan melalui pendekatan cerita berbahasa Indonesia.

### **1.3. Rumusan Masalah**

Berdasarkan Identifikasi Masalah di atas maka dapat di rumuskan beberapa masalah, yakni:

1. Bagaimana informasi bahaya dampak sisa sampah makanan pada pemanasan global tersampaikan pada anak muda?
2. Bagaimana perancangan desain karakter animasi 2D tentang informasi bahaya dampak sampah sisa makanan agar dapat memberikan visualisasi yang tepat pada penggambaran penyampaian informasi tersebut?

### **1.4. Ruang Lingkup**

Untuk menghindari pembahasan yang terlalu meluas, maka batasan atau ruang lingkup yang ada di Tugas Akhir ini, perancangan akan difokuskan pada topik pemanasan global yang diakibatkan oleh polusi gas metana dari sisa makanan manusia.

#### **1.4.1. Apa**

Perancangan karakter animasi 2D mengenai bahaya dampak sampah sisa makanan sebagai upaya memberikan informasi pada anak muda .

#### **1.4.2. Siapa**

Desain karakter ditujukan pada audiens anak muda dengan rentang usia 15 sampai 24 tahun sebagai media visual komunikasi pada penyampaian informasi topik tersebut.

#### **1.4.3. Bagaimana**

Upaya penyebaran informasi akan disampaikan melalui perancangan desain karakter dibawakan dengan karakteristik berdasarkan pembuatan cerita yang mengangkat fenomena pemanasan global akibat sampah makanan sisa.

#### **1.4.4. Dimana**

Pengumpulan data akan dilakukan menggunakan studi literatur dan observasi di area Bandung.

#### **1.4.5. Kapan**

Pengerjaan pengumpulan data dan perancangan karakter dilakukan sejak November akhir 2022 dan diperkirakan hingga Juli 2023.

#### **1.4.6. Mengapa**

Melihat kurangnya kesadaran masyarakat Indonesia terhadap bahaya dampak akibat sampah sisa makanan.

### **1.5. Tujuan Perancangan**

Adapun tujuan dari Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Memberikan informasi kepada calon audiens tentang bahaya dampak sampah sisa makanan melalui karya cerita "*Damage!*" dan desain karakternya.
2. Menghasilkan karya desain karakter yang relevan dan sesuai dengan tema cerita untuk dapat menyampaikan informasi kepada calon audiens tentang dampak sampah sisa makanan terhadap peningkatan pemanasan global.

### **1.6. Manfaat Perancangan**

#### **1.6.1 Manfaat Praktis**

1. Memberikan informasi tentang dampak buruk dari sampah sisa makanan terhadap lingkungan.
2. Memberikan pemahaman kepada calon audiens akan pentingnya kesadaran bahaya dampak sampah sisa makanan melalui karya visual.

#### **1.6.2 Manfaat Teoritis**

1. Mengaplikasikan ilmu yang telah dipelajari selama menempuh pendidikan di bidang desain komunikasi visual.
2. Sebagai referensi untuk penelitian atau perancangan yang sama.

## 1.7. Metode Perancangan

Metode analisis yang digunakan pada pengumpulan informasi perancangan ini adalah kualitatif. Kualitatif merupakan penelitian yang memiliki pendekatan yang proses perancangannya tetap mengandalkan data berupa teks, dan gambar, memiliki langkah-langkah unik dalam analisis datanya dan bersumber dari strategi penelitian yang berbeda-beda (Creswell, 2014). Penggunaan metode kualitatif disini sendiri bertujuan untuk mengetahui informasi tentang topik bahaya dampak sampah makanan sisa agar dapat disampaikan kepada calon audiens. Adapun jenis teknik pengumpulan data kualitatif yang digunakan dalam perancangan ini oleh penulis:

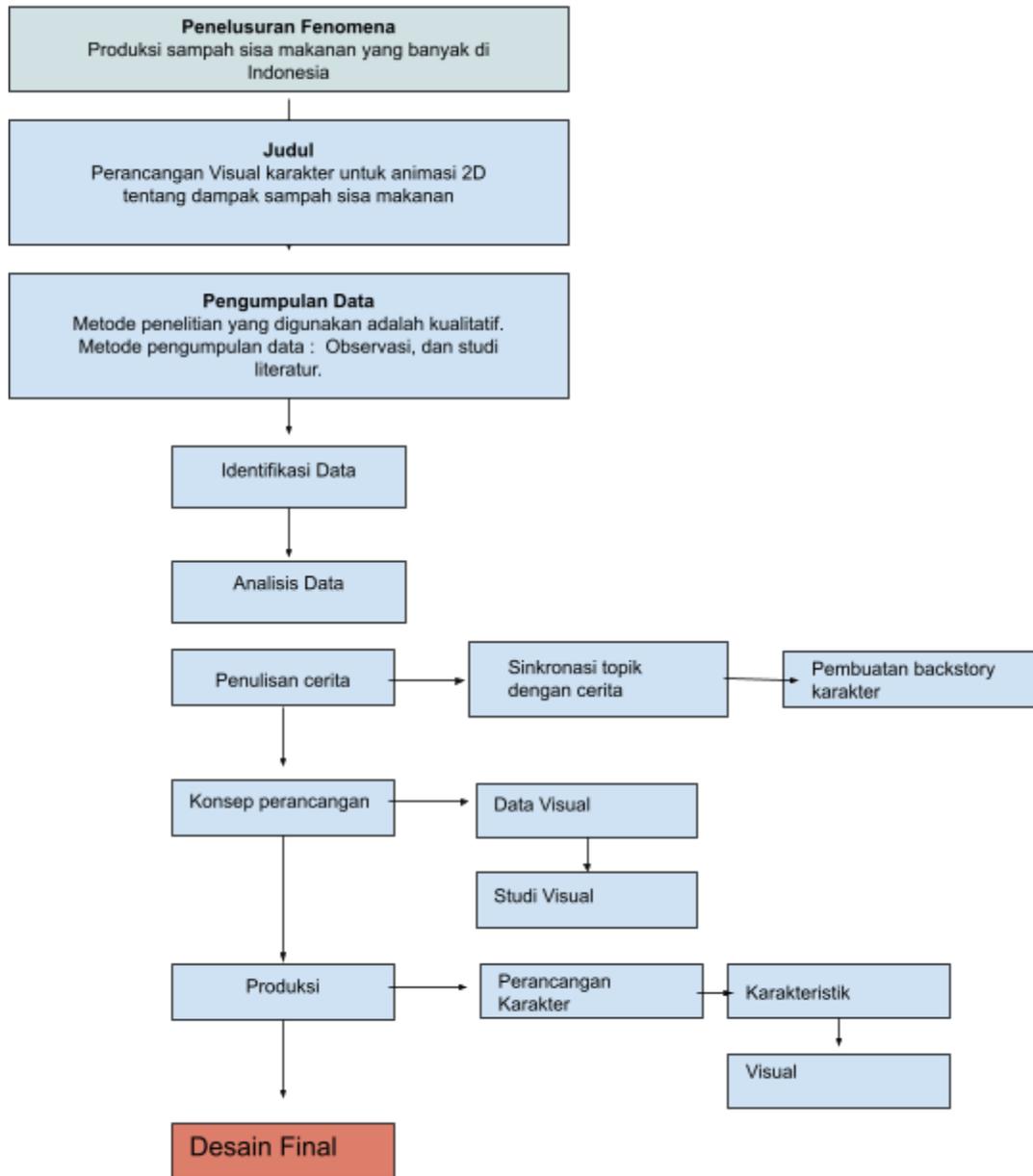
1. Observasi

Menurut Semiawan (2010) Observasi adalah bagian dalam pengumpulan data berarti mengumpulkan data langsung dari lapangan, dapat diawali dengan tempat yang akan diteliti yang kemudian dilanjutkan dengan pembuatan pemetaan sehingga dapat memperoleh gambaran umum tentang sasaran penelitian.

2. Studi Literatur

Studi literatur menurut Zed (2008) merupakan suatu kegiatan penelitian yang dilakukan dengan melakukan pengumpulan dan pengkajian informasi melalui data yang sudah ada melalui data pustaka dan literatur yang kemudian datanya akan kembali diolah.

## 1.8. Kerangka Perancangan



Gambar 1.1 Kerangka perancangan Desain Karakter Animasi 2D Berjudul “Damage” Tentang Dampak Sampah Sisa Makanan

(Sumber : Penulis, 2023)

## 1.9. Pembabakan

- BAB 1 PENDAHULUAN

Pada bagian sub bab ini adalah pendahuluan yang memiliki gambaran umum dalam penyusunan sesuai dengan judul. Penulis menyusun pembabakan dari ringkasan setiap isi dari bab per bab yang dibagi dalam lima bab yaitu latar belakang masalah, perumusan masalah, Ruang lingkup, Tujuan penelitian dan sistematika penulisan.

- BAB 2 LANDASAN TEORI

Tinjauan pustaka yang memuat landasan teori dan tinjauan penelitian terdahulu yang melandasi karya tugas akhir ini. Kerangka teori juga hadir dalam bab ini, adapun teori tearing yang diambil berupa : Pemanasan Global Akibat Sampah, Sampah Sisa Makanan, Pengertian Animasi, Desain Karakter dan Warna.

- BAB 3 DATA DAN ANALISIS DATA

Pada subbab ini merupakan hasil dari data yang telah dikumpulkan melalui observasi, wawancara, studi literatur dan kuisioner yang telah disebar, dan juga uraian hasil analisis dari data yang telah diperoleh berdasarkan rumusan masalah.

- BAB 4 KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Pada subbab ini merupakan bagian dari hasil perancangan visual karakter dari konsep yang sudah ditentukan.

- BAB 5 PENUTUP

Pada subbab ini merupakan adalah penutup yang memberikan uraian mengenai kesimpulan dari hasil penelitian yang diambil dari bab analisis data dan pembahasan penelitian.