

BAB I

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. Minyak goreng ini mengandung lemak dan trigliserida campuran-

Dari beberapa kasus, sebagian dari warga Indonesia masih menggunakan minyak goreng yang sudah tidak layak. Padahal menggunakan minyak goreng secara berkala dapat mengganggu kesehatan tubuh. Dampak buruk dari mengkonsumsi minyak jelantah dapat menimbulkan infeksi bakteri, kelebihan berat badan atau obesitas dan dapat memicu resiko kanker. Dari survey Katadata Insight Center (KIC) mengatakan minyak jelantah itu sangat berbahaya, tetapi masyarakat menganggap membuang minyak jelantah adalah cara yang praktis. 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. Padahal minyak jelantah termasuk limbah B3 yang dihasilkan dari rumah tangga. Membuang minyak jelantah di saluran air atau 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 jumlah 25 ribu KL disusul oleh kota Surabaya dengan jumlah hampir 14 ribu KL, Bali sekitar 4 ribu KL.

Berdasarkan data Badan Pusat Statistik (BPS), kota Bandung didominasi dengan anak remaja yang berumur 15-24 tahun dengan jumlah 406.690 remaja dari 2.506.603 orang pada tahun 2023, Bandung menjadi kota yang didominasi dengan remaja akhir. Dengan dampak buruk yang bisa dipicu oleh minyak jelantah, maka Remaja akhir yang ada di Bandung harus diedukasi 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 biodisel Indonesia. Oleh karena itu dibutuhkan adanya sosialisasi kepada masyarakat khususnya remaja akhir untuk mengetahui dampak negatif dari mengkonsumsi minyak jelantah pada kesehatan dan memanfaatkan minyak jelantah dengan benar (Syam et al., 2018).

Untuk membantu memberikan informasi mengenai minyak jelantah, maka diperlukan sebuah media edukasi yang menjadi sumber untuk *audience*. Pemanfaatan media sosial sebagai media edukasi dapat membantu penyebaran informasi yang lebih luas dan aksesnya lebih mudah bagi pengguna untuk memperluas wawasan dan berbagi pengetahuan (Prasetya et al., 2024).

Animasi 2D menjadi salah-satu sarana media edukatif dalam memberikan pemahaman terhadap akhir. Animasi merupakan kumpulan gambar yang disusun satu demi satu yang ditangkap oleh kamera untuk pertunjukan statis (Aidia et al., 2023). 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). Representasi visual yang lebih jelas dan simulasi situasional yang menarik dalam animasi dapat membantu penonton memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang pembelajaran (Melati et al., 2023). Dapat disimpulkan diperlukannya visual *background* animasi yang menarik untuk membantu penonton untuk memahami apa yang ingin disampaikan melalui animasi yang akan dibuat.

Penulis mengambil judul “Perancangan *Background* Animasi Tentang 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.

Penulisan ini bertujuan untuk memahami merancang animasi 2D untuk menyampaikan pesan tentang limbah minyak jelantah menjadi penghasilan tambahan. Data penulisan yang diperoleh akan menjadi landasan bagi perancangan *background* animasi dalam penyampaian 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.

1.2 Permasalahan

1.2.1 Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah berikut ini merupakan pernyataan-pernyataan yang didasarkan pada latar belakang terkait daur ulang minyak jelantah :

1. Kurangnya pengetahuan dan pemahaman masyarakat, khususnya remaja akhir di Bandung tentang bahaya penggunaan minyak jelantah.
2. Kurangnya perancangan visual *background* animasi 2D yang menarik perhatian remaja akhir sebagai media edukasi pengelolaan minyak jelantah menjadi penghasilan jelantah.

1.2.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana cara memberikan edukasi kepada remaja akhir tentang pengaruh budaya penggunaan minyak jelantah ?
2. Bagaimana cara merancang visual *background* animasi 2D sebagai media edukasi minyak jelantah menjadi penghasilan tambahan untuk remaja akhir di Bandung ?

1.3 Ruang Lingkup

Pembatasan masalah dalam penulisan yang difokuskan dalam beberapa poin seperti berikut:

1. Apa ?

Perancangan *background* animasi 2D tentang informasi minyak jelantah menjadi penghasilan tambahan.

2. Kapan ?

Penulisan ini dilakukan selama periode pembelajaran 2024/2025 yang diharapkan dalam waktu yang tersedia, dapat menyelesaikan penulisan ini dengan tepat waktu.

3. Dimana ?

Penulisan dan pengerjaan konsep visual *background* dilakukan di Bandung dengan pengambilan sampling di daerah Sukabiru, Bandung.

4. Siapa ?

Audiens ditujukan kepada para remaja akhir yang berusia 18-24 tahun.

5. Bagaimana ?

Perancangan *background* ini menggunakan metode pencarian data kualitatif dengan teori-teori yang sesuai dengan konsep *background* dan animasi.

1.4 Tujuan Penulisan

Tujuan dari penulisan ini yaitu,

- Memberikan edukasi kepada remaja akhir tentang pengaruh budaya penggunaan minyak jelantah ?
- Memahami perancangan *background* animasi 2D untuk meningkatkan kesadaran remaja muda untuk mengolah limbah minyak jelantah untuk lingkungan perairan, salah satunya bisa dijadikan penghasilan tambahan

1.5 Metode Penulisan

Metode penulisan yang akan digunakan adalah metode kualitatif deskriptif. Metode kualitatif deskriptif berupa data yang berbentuk kata-

kata atau gambar, sehingga tidak menekankan pada angka . Pendekatan ini lebih mengutamakan deskripsi yang detail yang berdasarkan dari data empiris yang dikumpulkan (Sugiyono, 2022). Oleh karena itu, penulis menerapkan penilitan kualitatif untuk mendapat data yang lebih lengkap dan valid.

1.5.1 Teknik Pengumpulan Data

a. Observasi

Observasi adalah dasar semua ilmu yang dikerjakan dengan fakta mengenai dunia kenyataan (Sugiyono, 2022). Observasi terbagi menjadi dua yaitu *participant* dan *nonparticipant*. Penulis akan menggunakan observasi *nonparticipant* karena penulis ini mengamati keadaan secara langsung tanpa mengikuti aktifitas disekitar lingkungan kota Bandung. Penulis juga akan menggunakan observasi *nonparticipant* dalam bentuk analisis karya sejenis yang dapat membantu penulis memahami tentang *background* yang akan digunakan saat perancangan.

b. Wawancara

Wawancara adalah interaksi antara dua orang, satu pihak berperan dalam sebuah proses dan pihak lainnya mempengaruhi respon yang lain (Phares, 1992). Wawancara terbagi menjadi tiga yaitu wawancara terstruktur, wawancara semistruktur wawancara tidak terstruktur. Penulis akan menggunakan wawancara semistruktur untuk mengetahui tentang limbah minyak jelantah dari perusahaan – perusahaan yang menampung minyak jelantah, lalu dari sudut pandang dari restoran dan studio animasi untuk mengetahui teknik-teknik dalam membuat *background*.

c. Kuesioner

Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data dengan cara memberikan beberapa pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Kuesioner adalah teknik pengumpulan data yang efisien jika penulis mengetahui dengan pasti *variable* yang akan diukur dan tahu apa yang bisa di harapkan dari responden

(Sugiyono, 2013). Penulis menggunakan kuesioner untuk mengetahui pendapat dari *target audience* tentang perancangan *background*.

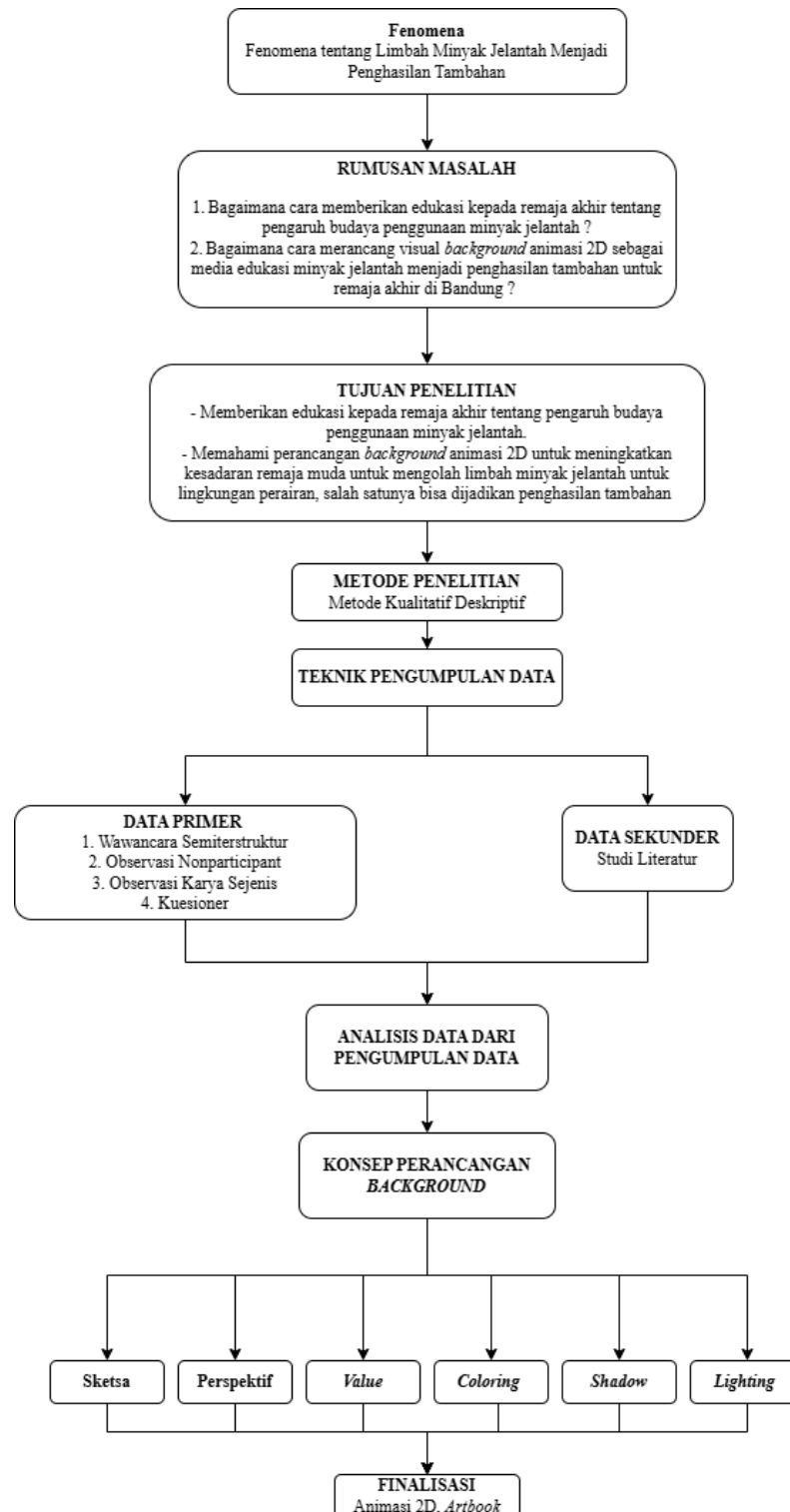
d. Studi Literatur

Studi literatur adalah teknik penulisan dengan mengumpulkan data melalui buku, artikel, jurnal, *website* dan sumber-sumber yang berhubungan dengan permasalahan dari penulisan untuk mendapatkan wawasan dan dasar teori sehingga dapat digunakan sebagai informasi untuk menganalisis serta membantu dalam penulisan (Marisya & Sukma, 2020). Penulis menggunakan studi literatur untuk mengetahui teori-teori dasar yang akan digunakan selama mengerjakan perancangan animasi tentang minyak jelantah.

A. Teknik Analisis Kualitatif

Analisis data yang berasal dari data yang diambil dari pengumpulan data seperti rekam & catat, tinjauan pustaka, wawancara, serta partisipasi (Rohmadi & Nasucha, 2015). Penulis menggunakan metode analisis data milik Miles & Huberman yang diawali dengan tahap pengumpulan data, reduksi data, display data hingga verifikasi data.

1.6 Kerangka Penulisan



Gambar 1. 1 Kerangka Penulisan

1.7 Pembabakan

- **BAB I PENDAHULUAN**

Membuat tentang informasi pada latar belakang permasalahan yang menjelaskan tentang fenomena yang terjadi di sekitar masyarakat Bandung dengan permasalahan limbah minyak jelantah. Berdasarkan latar belakang tersebut dirumuskan identifikasi masalah, rumusan masalah. Ruang lingkup penulisan, tujuan perancangan, cara pengumpulan data dan analisis data dan kerangka perancangan. Bab ini ditutup dengan pembabakan yang menjelaskan secara singkat dari isi masing-masing bab

- **BAB II DASAR PEMIKIRAN**

Berisi tentang teori sebagai memecahkan masalah yang telah disampaikan di Bab 1. Teori yang akan digunakan antara lain Teori Multimedia, Animasi, Ilustrasi, Desain Komunikasi Visual, *Background* dan elemen pada *background*. Bab ini di tutup dengan kerangka teori.

- **BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH**

Berisi tentang data-data yang dikumpulkan melalui observasi, wawancara, kuesioner dan studi dokumen. Dilanjutkan dengan analisis data observasi, wawancara, studi literatur, analisis deskriptif yang serupa dan diakhiri dengan kesimpulan hasil analisis.

- **BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN**

Bab ini berisi tentang penjelasan secara rinci tentang konsep, proses hingga pembuatan *background* dari video animasi 2D.

- **BAB V PENUTUP**

Membuat kesimpulan dari hasil penulisan yang sudah dicari dan saran bagi penulisan lebih lanjut.