

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada era modern, peningkatan pembuangan minyak jelantah menimbulkan tantangan lingkungan yang signifikan. Tantangan lingkungan tersebut tidak hanya berbahaya bagi lingkungan tetapi bahaya pula bagi kesehatan, terutama kesehatan pada remaja akhir yang masih sering acuh akan hal tersebut. Bertambah pula limbah minyak jelantah yang dihasilkan sehingga dapat berakibat pada peningkatan potensi pencemaran lingkungan, hal ini dapat menimbulkan efek negatif bagi kesehatan dan ekosistem makhluk hidup (Endi Kusnadi, 2018). Minyak jelantah merupakan senyawa berupa limbah yang mengandung karsinogenik dengan bilangan asam dan peroksida yang tinggi (Erviana et al., 2018).

Pengelolaan limbah memiliki dampak langsung terhadap kehidupan masyarakat. Penanganan limbah yang tidak tepat dapat memicu kerusakan lingkungan yang serius. Oleh karena itu, diperlukan upaya pengelolaan yang benar dan berkelanjutan untuk mengurangi risiko pencemaran dan melindungi ekosistem di sekitar kita (Garnida et al., 2022). Salah satunya adalah mengurangi pembuangan minyak jelantah ke sungai, jika tidak di tangani maka akan menjadi munculnya masalah baru yaitu pencemaran ekosistem air/laut, karena minyak jelantah sendiri termasuk dalam limbah B3 yang di hasilkan rumah tangga. Limbah B3 sendiri merupakan limbah yang di dalam konsentrasinya terdapat kandungan zat-zat berbaya yang dapat merusak lingkungan serta mengganggu kesehatan baik secara langsung maupun tidak langsung.

Indonesia, secara potensi produksinya dari rumah tangga diperkirakan mencapai 1,2 juta kiloliter per tahun (Annisa Sekar Sari, 2023). Setiap tahun, wilayah dengan produksi minyak jelantah tertinggi di Indonesia adalah Jabodetabek dengan *output* sebesar 154.763 KL, diikuti oleh Bandung dengan 25.748 KL, Surabaya dengan 13.958 KL, dan Bali dengan 4.458 KL (Annisa Sekar Sari, 2022). Agar laju produksi minyak jelantah yang terus meningkat terutama di Bandung yang menempati posisi

kedua sebagai penghasil terbanyak dapat ditekan, diperlukan edukasi mengenai pengelolaannya. Edukasi tersebut dirancang untuk memotivasi remaja akhir agar mengolah minyak jelantah dengan cara inovatif, sehingga tidak hanya mengurangi dampak negatif terhadap lingkungan tetapi juga membuka peluang pendapatan tambahan. Kurangnya edukasi mengenai dampak cepat peningkatan pembuangan minyak jelantah yang berbahaya bagi lingkungan dan sekitar menjadi perhatian serius.

Animasi adalah teknik yang digunakan untuk memanipulasi gambar atau objek sehingga tampak bergerak, menciptakan ilusi gerakan. Salah satu jenis animasi adalah animasi edukasi 2D, yang dibuat dalam format dua dimensi dan digunakan sebagai alat pembelajaran untuk menyampaikan informasi dengan cara yang menarik dan interaktif. Teknik ini sering digunakan dalam materi pendidikan, seperti video pembelajaran, simulasi interaktif, dan ilustrasi konsep akademik.

Animasi edukasi 2D muncul sebagai alternatif media yang inovatif dan sangat efektif untuk menyampaikan informasi tersebut. Penggunaan animasi dalam pembelajaran telah terbukti meningkatkan hasil tes hingga 15% dan secara signifikan meningkatkan efektivitas serta efisiensi proses pengajaran (Animasi Studio, 2018). penerapan animasi sebagai media pembelajaran berbasis teknologi memiliki potensi signifikan untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, kreativitas, dan pembelajaran secara personal (Melati et al., 2023).

Dalam perancangan animasi edukasi 2D, desain karakter memiliki peran penting dalam menyampaikan pesan secara efektif kepada audiens yang dituju. Oleh karena itu, perancangan desain karakter perlu dilakukan dengan cermat agar menghasilkan karakter yang dapat berkomunikasi secara langsung dan tepat sasaran, khususnya bagi kalangan remaja awal. Dalam konteks edukasi mengenai permasalahan minyak jelantah, karakter yang dirancang harus memiliki tampilan, gaya, dan ekspresi yang menarik serta relevan dengan kehidupan remaja, sehingga dapat meningkatkan pemahaman dan kesadaran mereka terhadap isu tersebut secara lebih interaktif dan mudah diterima.

Penelitian mengambil topik Perancangan Desain Karakter Animasi 2D Minyak Jelantah Menjadi Penghasilan Tambahan Remaja Akhir Di Bandung. Penelitian ini bertujuan untuk mengedukasi kepada remaja awal berusia 18-24 tahun mengenai bahaya membuang minyak jelantah sembarangan dan menginformasikan cara mengubah limbah tersebut menjadi sumber pendapatan tambahan. Hal ini dikarenakan pembuangan minyak jelantah ke sungai atau lokasi lain secara sembarangan dapat menyebabkan pencemaran ekosistem laut yang berbahaya. Dengan perancangan video animasi ini, diharapkan pesan edukasi dapat tersampaikan secara efektif dan mudah diterapkan dalam kehidupan remaja, serta memberikan manfaat edukatif bagi masyarakat luas.

1.2 Permasalahan

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah di jelaskan di atas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Kurangnya cara mengedukasi yang efektif tentang bahaya dan pengelolaan minyak jelantah untuk remaja akhir
2. Belum adanya perancangan desain karakter animasi 2D sebagai media efektif yang menjelaskan tentang minyak menjadi penghasilan tambahan

1.2.2 Rumusan Masalah

Dari Identifikasi Masalah yang telah disebutkan di atas, beberapa masalah dapat dirumuskan, antara lain:

1. Bagaimana cara mengedukasi yang efektif dan inovatif tentang bahaya dan pengelolaan minyak jelantah untuk remaja akhir?
2. Bagaimana cara merancang desain karakter animasi kreatif 2D sebagai media efektif untuk edukasi tentang minyak jelantah menjadi penghasilan tambahan ?

1.3 Ruang Lingkup

Ruang lingkup dari perancangan ini adalah:

1. Apa

Tujuan dari penelitian ini untuk memberikan edukasi kepada remaja akhir tentang bahaya dan pengolahan minyak jelantah menjadi penghasilan tambahan

2. Siapa

Target Audience yang dituju adalah remaja akhir usia 18-24 yang merupakan kelompok usia yang cocok untuk diberikan edukasi tentang bahaya dan manfaat minyak jelantah

3. Bagaimana

Perancangan pada penelitian ini adalah animasi kreatif 2D, yang dilakukan dengan metode kualitatif, dengan cara pengumpulan data, observasi, wawancara dan *study* literatur

4. Dimana

Proses penelitian dan perancangan di lakukan di Bandung, Jawa Barat Indonesia.

5. Kapan

Proses penelitian dan perancangan animasi kreatif 2D ini dilakukan pada Oktober 2024 sampai Februari 2025

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan tugas akhir adalah berikut :

1. Mengedukasi Remaja Akhir tentang bahaya dan solusi tentang Minyak Jelantah
2. Mengetahui cara merancang desain karakter animasi kreatif 2D untuk mengedukasi remaja akhir tentang bahaya dan solusi minyak jelantah menjadi peluang penghasilan tambahan secara efektif

1.5 Metode Penelitian

Pendekatan deskriptif kualitatif merupakan metode penting dalam studi ilmiah yang bertujuan untuk memberikan gambaran rinci dan menyeluruh mengenai situasi, kejadian, atau perilaku yang dialami oleh individu maupun kelompok tertentu (bizlabco, 2025). Penelitian kualitatif juga merupakan suatu pendekatan ilmiah yang bertujuan untuk mengeksplorasi fenomena sosial dan persoalan kemanusiaan yang dialami oleh individu, kelompok, komunitas, atau organisasi, yang tampak melalui perilaku, pandangan, dorongan, maupun tindakan mereka (Riadi, 2021). Maka dapat disimpulkan bahwa metode yang dipakai adalah untuk memahami fenomena - fenomena sosial yang di sajikan secara terperinci dan kompleks sehingga data yang dihasilkan menjadi berkualitas untuk penelitian. Dengan menggunakan analisis data kualitatif.

1.5.1 Teknik Pengumpulan Data

A. Sumber Data Primer

a. Observasi

Dalam penelitian ini, peneliti memilih metode observasi non-partisipatif atau gtdisebut juga dengan partisipasi pasif, yaitu peneliti datang ke lokasi observasi tetapi tidak terlibat secara langsung dalam kegiatan tersebut (Sugiyono, 2023). Metode ini memungkinkan peneliti mengamati sampah dan limbah di sungai secara objektif tanpa melakukan hal yang sama dengan yang diamati, mengumpulkan data tanpa mempengaruhi lingkungan, dan menarik kesimpulan yang lebih valid mengenai dampaknya

b. Wawancara

Peneliti melakukan wawancara secara semi struktur yaitu wawancara yang lebih bebas dari pada wawancara struktur guna menemukan masalah dan solusi dengan lebih terbuka (Sugiyono, 2023).

1.5.2. Target Audience

Target audience merupakan kelompok demografis tertentu yang ditetapkan berdasarkan berbagai faktor penting seperti usia, jenis kelamin, lokasi, tingkat

pendidikan, kemampuan ekonomi, latar belakang, dan gaya hidup. Memahami karakteristik audiens ini menjadi langkah awal yang krusial dalam merancang strategi pemasaran, karena informasi tersebut membantu menggambarkan profil konsumen yang paling potensial (Digital Marketing, 2024). Mengetahui target audience dengan baik adalah kunci dalam strategi pemasaran yang efektif.

Biasanya, target audience memiliki beberapa ciri demografis yang sama, seperti:

1. Usia

Rentang usia target audience dapat sangat menentukan jenis produk atau layanan yang ditawarkan, serta cara promosi yang digunakan. Misalnya, produk mainan akan lebih ditujukan kepada anak-anak dan orang tua mereka.

2. Jenis Kelamin

Beberapa produk atau layanan mungkin lebih relevan untuk satu jenis kelamin daripada yang lain. Contohnya, produk kecantikan mungkin lebih banyak menargetkan wanita.

3. Lokasi

Lokasi geografis sangat penting karena preferensi dan kebutuhan orang bisa berbeda-beda tergantung pada tempat tinggal mereka. Misalnya, strategi pemasaran di daerah perkotaan mungkin berbeda dengan di pedesaan.

4. Latar Belakang Pendidikan

Tingkat pendidikan dapat mempengaruhi minat dan kebutuhan seseorang. Produk teknologi canggih mungkin lebih menarik bagi mereka yang memiliki latar belakang pendidikan tinggi.

5. Status Ekonomi

Tingkat pendapatan dan status ekonomi juga penting dalam menentukan target *audience*. Produk mewah biasanya menargetkan individu dengan pendapatan tinggi, sedangkan produk yang lebih terjangkau mungkin ditujukan untuk khalayak dengan pendapatan rata-rata atau rendah.

Dengan memahami dan mengenali ciri-ciri demografis ini, media, atau bisnis yang akan dikembangkan akan menjadi tepat sasaran, efektif dan efisien, sehingga dapat meningkatkan peluang berkembangnya media desain yang akan ditampilkan.

Maka dengan ada beberapa pertimbangan dengan teori di atas, peneliti memilih untuk berdiskusi dengan partner peneliti dan mendapatkan hasil di mana, target audience adalah remaja akhir sampai dewasa awal, yaitu pada remaja akhir sekitar, 18-24 tahun sedangkan dewasa awal adalah 26-30 tahun.

B. Sumber Data Sekunder

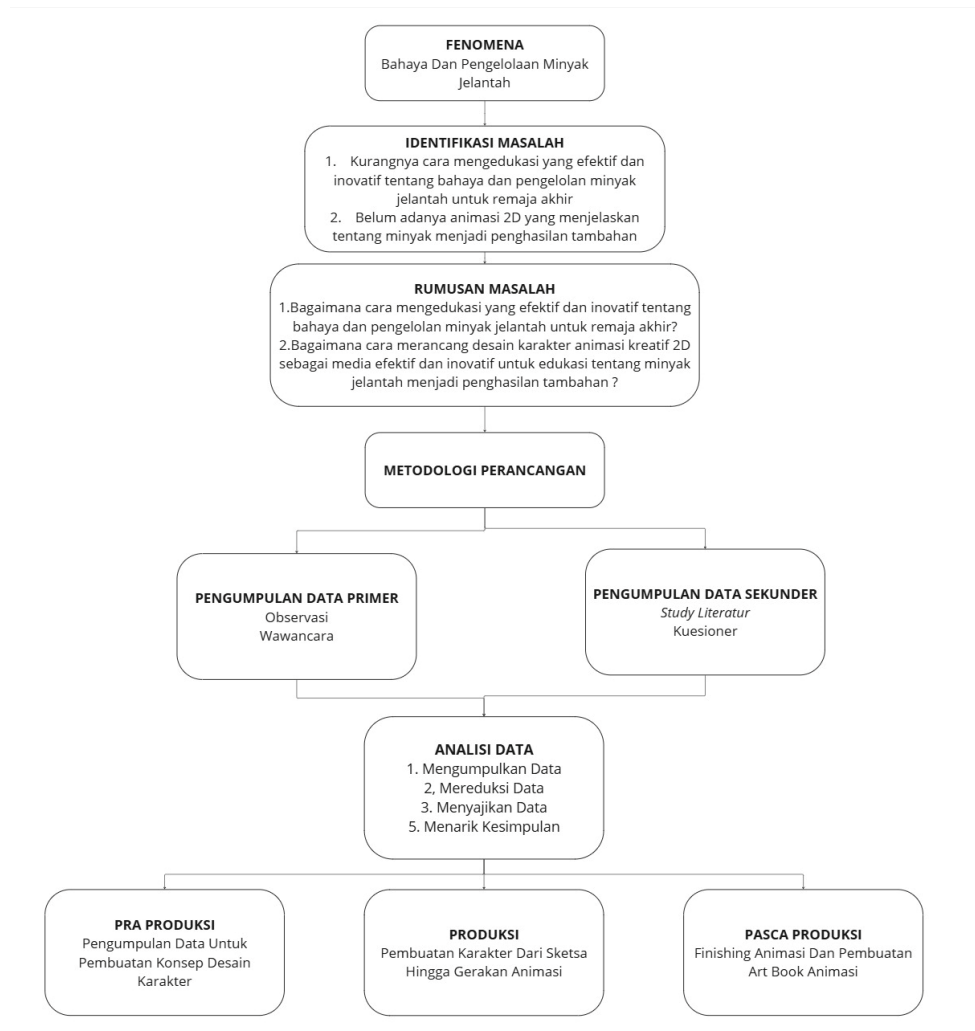
a. Study Literature

Study literature adalah metode pendukung untuk pengumpulan data, hal-hal yang terkait jurnal, dan artikel akan ditulis dan dikumpulkan, lalu tim menganalisa menjadi data yang utuh. Metode ini sangat dibutuhkan untuk pencarian artikel sejenis, ataupun kasus sejenis yang dapat melengkapi data yang kita miliki.

1.5.2 Teknik Analisis Data

Teknik analisis yang digunakan adalah teknik mengelompokkan data yang data tersebut di kelompokkan ke dalam beberapa katagori, pola dan satuan tertentu sehingga menjadi data yang seimbang. Dengan adanya pengelompokan katagori akan memudahkan kita dalam mengambil atau memilah data mana saja yang di perlukan untuk selanjutnya digunakan ke dalam penelitian (Sains Riset & Annisa Rizki, 2023).

1.6 Kerangka Penelitian



Gambar 1. 1. Kerangka Penelitian
Sumber: Dokumentasi Pribadi

1.7 Pembabakan

BAB I PENDAHULUAN

Mencakup Latar Belakang masalah, Ruang Lingkup, Tujuan Penelitian, Metode Penelitian, Teknik Analisis Data, Kerangka penelitian, dan Pembabakan

BAB II LANDASAN TEORI

Mencakup Teori Umum dan Teori Perancangan serta Asumsi yang akan menjadi data awal dalam penelitian kita.

BAB III DATA DAN ANALISIS

Mencakup penjabaran hasil pengumpulan data yang diperoleh melalui metode kuesioner, observasi, wawancara, dan studi literatur. Data yang dikumpulkan kemudian dianalisis menggunakan metode analisis deskriptif untuk menghasilkan kesimpulan berdasarkan data yang telah dianalisis

BAB IV PERANCANGAN

Pada bab ini menjelaskan tentang konsep perancangan animasi 2D sampai teknis animasi yang akan dibuat.

BAB V PENUTUP

Bagian penutup mencakup memberikan uraian kesimpulan dari hasil penelitian yang diperoleh dan pembahasan penelitian, kami juga meminta saran kepada pihak-pihak yang berkaitan dengan topik penelitian.