

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Styrofoam sudah tidak asing lagi bagi kita. Saat kita ingin membeli suatu makanan, pedagang tersebut akan mengemas makanan yang kita pesan dengan menggunakan *styrofoam*. Sekarang ini banyak pedagang yang menggunakan *styrofoam* untuk membungkus makanan yang kita beli. Karena harganya yang murah dan dinilai praktis, membuat *styrofoam* menjadi pilihan favorit para pedagang. Tidak hanya pedagang, toko besar maupun kecil sudah banyak yang menggunakan *styrofoam* sebagai wadah untuk mengemas makanan seperti supermarket dan *restaurant*.

Dikutip dari laman rapppler.com (2019), pakar persampahan dari Intsitut Teknologi Bandung (ITB), Erin Damanhuri (2016) menyatakan bahwa *styrofoam* adalah jenis plastik yang paling bermasalah dari semua golongan plastik lainnya karena dapat membahayakan kesehatan dan lingkungan. Hal ini dapat diketahui dari kandungan yang terkandung dalam *styrofoam*. Kandungan benzena yang terdapat didalam *styrofoam*, membuat banyak orang berfikir kembali tentang keamanan penggunaan *styrofoam* tersebut. Diketahui bahwa senyawa benzena adalah salah satu penyebab kanker dan *styrofoam* bersifat mikroplastik (pecahan kecil yang tak kasat mata) yang dimana jika tertelan oleh ikan, senyawa benzena yang ada dalam mikroplastik masuk ke dalam tubuh manusia yang mengkonsumsi ikan tersebut lalu bermasalah kembali dengan benzena yang akan menyerang kesehatan manusia.

Berdasarkan informasi dari voaindonesia.com (2016), pada tanggal 1 November 2016, Pemerintah Kota Bandung secara resmi melarang penggunaan bahan *styrofoam* untuk kemasan makanan dan minuman. Menurut Dudi Supriyadi dalam situs bandungcitytoday.com (2016), faktor yang melatarbelakangi pelarangan penggunaan *styrofoam* antara lain hasil penelitian Fitdiarini dan Damanhuri (2011) dalam Analisis Aliran Material Sampah *styrofoam* di Bandung, yang diketahui bahwa seluruh berat sampah *styrofoam* di Bandung dibuang ke TPA (Tempat Pembuangan Akhir) Sarimukti. Selain itu, faktor lain didukung dalam beberapa penelitian yang menyatakan bahwa kandungan dalam *styrofoam* dapat membahayakan kesehatan manusia dan sifat

styrofoam yang tidak ramah terhadap lingkungan. Meskipun kebijakan tersebut sudah disahkan, masih terdapat pedagang yang menggunakan *styrofoam*.

Melihat hal tersebut, sungguh sangat miris ketika pemerintah sudah berusaha untuk menyehatkan masyarakatnya tetapi masih banyak pedagang nakal yang tidak menghiraukan larangan pemerintah. Tentu hal ini membuat sebagian orang cemas, terutama di lingkungan pendidikan yang tidak ingin anak-anaknya terkena penyakit. Dilansir dari laman health.detik.com (2013), seorang ahli gizi Dr. Pauline Endang Paptini, M.S., Sp.Gk., berpendapat bahwa pangan jajanan anak sekolah (PJAS) harus sehat yaitu memenuhi kebutuhan anak seusianya, bersih (bebas dari kotoan) dan aman (tidak mengandung bahan berbahaya bagi tubuh). Ghaida dan Siti (2010) menyatakan bahwa berdasarkan hasil Monitoring dan Verifikasi Profil Keamanan Pangan Jajanan Anak Sekolah (PJAS) Nasional tahun 2008 yang dilakukan oleh SEAFASST dan Badan POM RI, sebagian besar (>70%) penjaja PJAS menerapkan praktik keamanan pangan yang kurang baik.

Dilansir dari alodokter.com (2018), hasil survei pangan jajanan anak sekolah (PJAS) yang dilakukan oleh BPOM untuk memantau peran orang tua dalam kebiasaan anak jajan di sekolah, sekitar 42 persen orang tua lebih memilih memberikan bekal pada anaknya, sementara 58 persen mengizinkan anak untuk membeli jajanan di sekolah. Penting untuk memastikan jajanan anak sekolah bebas dari bahan berbahaya. Orang tua dan pihak sekolah dapat bekerja sama untuk memantau hal tersebut. Tentu hal ini sangat mengkhawatirkan terlepas dari ketidaktahuan pihak sekolah maupun orang tua murid, karena kesehatan merupakan hal utama yang perlu diperhatikan.

Berdasarkan data yang penulis dapatkan, penelitian ini memfokuskan anak sekolah di wilayah Dayeuhkolot sebagai *target audience* dari perancangan desain karakter animasi 2D mengenai bahaya penggunaan *styrofoam*. Hal ini didasari oleh teori Piaget dalam Prasetyaningrum (2009) yang mengemukakan tentang adanya tahapan atau periodisasi dalam perkembangan kognitif pada anak. Pada usia 7-11 tahun anak memasuki periode operasional konkrit. Anak-anak mulai mengerti dan merumuskan aturan-aturan logis. Komunikasi antara anak dengan orang lain lebih bersifat sosial dan tidak egosentris yakni anak melihat dunianya menurut kehendaknya. Selain itu masih banyak ditemukannya pedagang asongan disekitar lingkungan sekolah di Dayeuhkolot yang masih menggunakan *styrofoam* tanpa menghiraukan aturan dari pemerintah.

Menurut Saidah (2013), imajinasi sangat penting bagi anak dikarenakan salah satu karakteristik anak yang sebenarnya adalah berkhayal dan berimajinasi. Hal ini menandakan bahwa anak-anak masih memiliki imajinasi yang sangat kuat dan tergolong aktif. Oleh karenanya anak-anak akan cepat merasa bosan jika apa yang mereka lihat tidak menarik di mata mereka. Hal tersebut menjelaskan bahwasanya anak membutuhkan stimulasi yang baik untuk mendukung perkembangannya. Pemberian stimulasi akan lebih efektif jika memperhatikan kebutuhan anak sesuai dengan tahapan perkembangannya. Stimulasi visual melalui karya seni yang penuh imajinatif pada sumber belajar anak, mampu digunakan sebagai sarana pengembangan ke arah pemikiran ilmiah pada anak. Stimulasi visual tidak hanya menarik perhatian dan minat anak, tetapi juga dapat mengembangkan daya ingat anak (Saidah, 2013).

Dikutip dari situs thejakartapost.com (2020), Untuk memberikan informasi yang tepat, anak-anak bisa menjadi kunci perubahan didalam keluarga dan masyarakat. Hal tersebut didapat dari sebuah buku panduan UNICEF untuk berkomunikasi dengan anak. Dalam panduan ini membahas tentang betapa pentingnya berkomunikasi dengan anak sesuai dengan usia, sensitifitas secara budaya, inklusif dan positif. Hal ini dapat menjadi efektif bila komunikasi dapat menarik dan menyenangkan. Oleh karenanya animasi dinilai dapat memberikan sesuatu yang tidak dapat diberikan pada film atau dunia nyata, karena pada dasarnya anak memiliki persepsi tersendiri tentang apa yang mereka lihat.

Menurut Munir (2012:380) animasi sebenarnya adalah sebuah rangkaian gambar yang disusun berurutan atau dikenal dengan istilah frame. Jika susunan gambar tersebut ditampilkan secara bergantian dengan waktu tertentu maka akan terlihat bergerak. Animasi menjadi daya tarik utama dalam program multimedia interaktif. Karna animasi dinilai mampu menjelaskan suatu konsep/proses yang sukar dijelaskan dengan media lain. Selain itu animasi juga memiliki daya tarik dari segi estetika sehingga tampilan yang menarik dapat mendorong penonton untuk terlibat dalam proses pembelajaran. Angga dan Mei (2013) berpendapat bahwasanya pembuatan sebuah karakter harus sesuai dengan sifat dan peran tokoh dalam animasi tersebut. Penggunaan karakter yang tepat akan menentukan seberapa bagus animasi tersebut.

Perancangan desain karakter ini akan disesuaikan dengan naskah cerita yang dibuat berdasarkan fenomena yang ada. Sehingga informasi yang ingin disampaikan bisa tersampaikan dan juga diterima oleh masyarakat. Dalam cerita animasi ini akan menampilkan percakapan empat anak sekolah yang mempertanyakan tentang bahaya

dari *styrofoam*. Kemudian guru mereka membantu menjelaskan apa yang membuat *styrofoam* tersebut berbahaya.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan diatas, masalah dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. *Styrofoam* berbahaya bagi manusia maupun lingkungan.
2. Lebih dari 70% penjaja pangan jajanan anak sekolah (PJAS) masih kurang baik yang seharusnya dapat mendukung tumbuh kembangnya anak.
3. Anak-anak susah mencerna informasi tersebut jika tidak menarik dimata mereka.

1.3 Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana cara mengedukasi anak tentang bahaya penggunaan *styrofoam*?
2. Bagaimana cara mendesain karakter yang menarik di mata anak-anak tentang bahaya penggunaan *styrofoam*?

1.4 Ruang Lingkup

1.4.1 Apa

Media yang akan dibuat adalah animasi pendek 2D.

1.4.2 Siapa

Target audience pada perancangan kali ini adalah anak-anak usia 9-12 tahun.

1.4.3 Bagian Mana

Dalam perancangan ini, peneliti berperan sebagai *Character Artist*.

1.4.4 Tempat

Penelitian ini akan dilakukan di Wilayah Bandung, Dayeuhkolot.

1.4.5 Waktu

Waktu pelaksanaan penelitian akan dilakukan pada bulan September 2019 hingga bulan November 2019. Sedangkan waktu yang digunakan untuk perancangan karakter dimulai pada bulan November 2019 hingga Bulan Mei 2020.

1.5 Tujuan dan Manfaat Perancangan

1.5.1 Tujuan Perancangan

Tujuan dari perancangan ini adalah:

1. Mengetahui metode edukasi tepat untuk anak tentang kandungan berbahaya dalam *styrofoam* bagi tubuh.
2. Mengetahui hasil perancangan visual desain karakter untuk animasi pendek 2D mengenai bahaya penggunaan *styrofoam*.

1.5.2 Manfaat Perancangan

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 memajukan sektor industri kreatif, khususnya di bidang animasi.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Mahasiswa

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

- b. Bagi Masyarakat

Perancangan ini diharapkan dapat memberikan wawasan serta pengetahuan seputar *styrofoam*. Selain itu dengan adanya perancangan ini diharapkan agar masyarakat dapat teredukasi dan mulai menerapkan perilaku yang dapat dicontoh dengan baik demi menghidupkan masa depan yang lebih baik bagi generasi selanjutnya.

1.6 Metode Perancangan

1.6.1 Metode Pengumpulan Data Kualitatif

1. Studi Pustaka

Studi pustaka dilakukan dengan cara mengumpulkan informasi dari buku-buku yang dianggap dapat memberikan pencerahan berupa informasi, inspirasi serta data-data yang diperlukan dalam penelitian. Studi pustaka

yang digunakan adalah pustaka yang mendukung perancangan sehingga hasil perancangan tetap terarah. Yaitu pustaka tentang lingkungan, senyawa kimia, kandungan *styrofoam* yang berbahaya serta perancangan desain karakter berdasarkan naskah cerita.

2. Wawancara

Wawancara akan dilakukan dengan cara terstruktur dan tidak terstruktur dengan narasumber yang mempunyai latar belakang di bidang kesehatan dan lingkungan yang berada di wilayah Bandung. Wawancara dilakukan untuk mendapatkan informasi berupa data pendukung untuk keperluan data penelitian.

3. Observasi

Obsevasi akan dilakukan secara langsung terhadap objek yang akan diteliti, yaitu *styrofoam*. Objek akan diteliti dari berbagai aspek seperti penggunaan *styrofoam* di masyarakat dan mencari tahu tentang apa saja kandungan *styrofoam*.

1.6.2 Metode Analisis Data

Menurut Sarwono (2006:239-240), teknik analisis kualitatif ialah mengolah dan menganalisis data-data yang terkumpul menjadi data yang sistematis, teratur, terstruktur dan mempunyai makna. Prosedur analisis data kualitatif terbagi dalam lima langkah, yaitu:

1. Mengorganisasi data

Dilakukan dengan membaca berulang kali data yang ada sehingga peneliti dapat menemukan data yang sesuai dengan penelitiannya dan membuang data yang tidak sesuai.

2. Membuat kategori, menentukan tema, dan pola

Merupakan proses yang cukup rumit karena peneliti harus mampu mengelompokkan data yang ada kedalam suatu kategori dengan tema masing-masing sehingga pola keteraturan data menjadi menjadi terlihat secara jelas.

3. Menguji hipotesis yang muncul dengan data

Setelah proses pembuatan kategori maka peneliti melakukan pengujian berkembangnya suatu hipotesis dan mengujinya dengan menggunakan data yang tersedia.

4. Mencari eksplanasi alternatif data

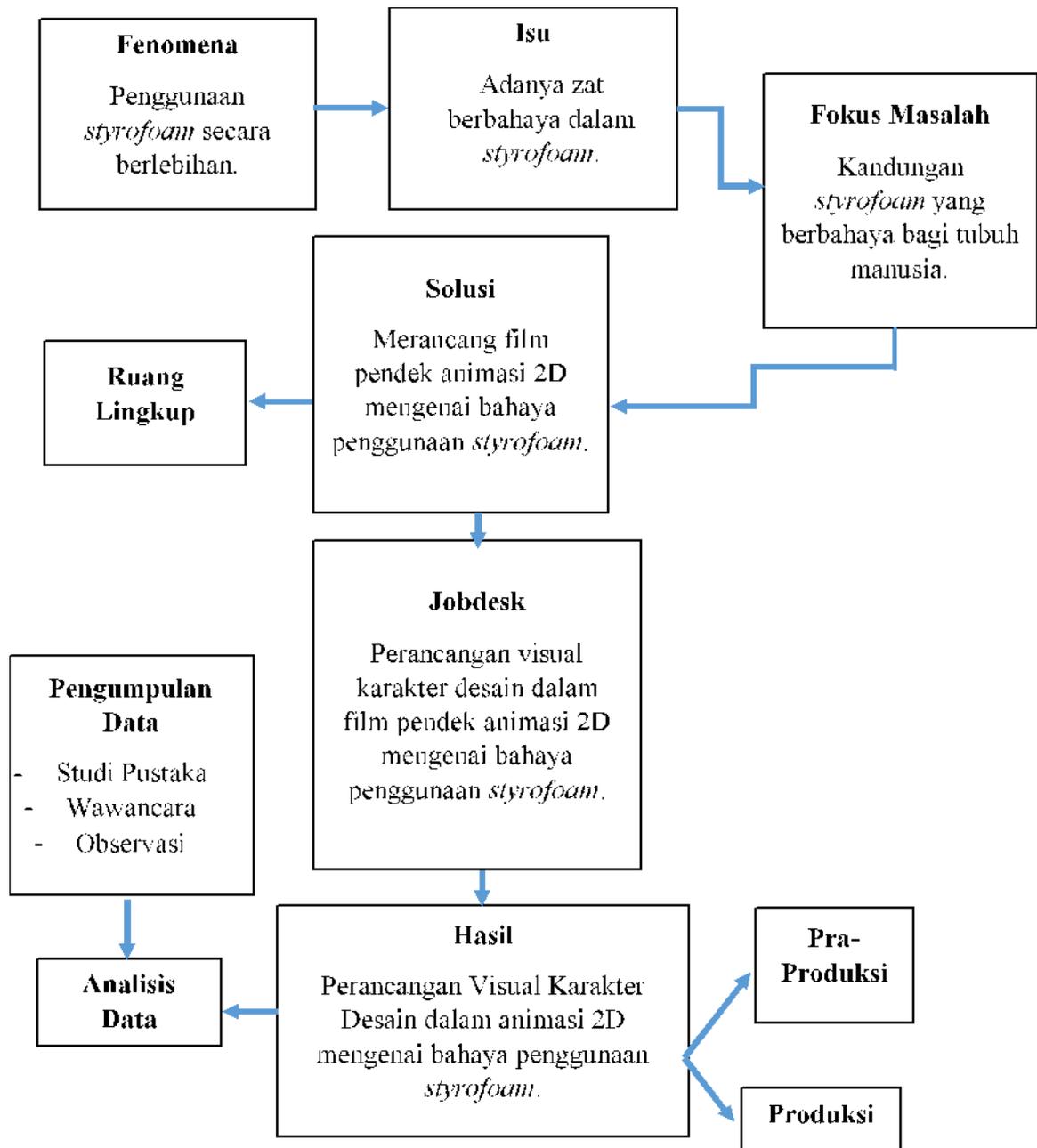
Proses berikutnya yaitu peneliti memberikan keterangan yang masuk akal dari data yang ada dan peneliti harus mampu menerangkan data tersebut pada hubungan logika makna yang terkandung dalam data tersebut.

5. Menulis laporan

Penulisan laporan merupakan bagian analisis kualitatif yang tidak terpisahkan. Dalam laporan, peneliti harus mampu menuliskan kata, frasa dan kalimat serta pengertian secara tepat yang dapat digunakan untuk mendeskripsikan data dan hasil analisisnya.

Berdasarkan pernyataan Sitorus dalam Agusta (2003:87) bahwasanya data kualitatif bersifat mendalam dan rinci, maka dari itu analisis data kualitatif bersifat spesifik, terutama dalam meringkas data dan menyatukannya dalam suatu alur yang mudah dipahami pihak lain. Oleh karenanya dalam penelitian ini penulis akan menggunakan metode analisis kualitatif deskriptif. Metode ini tidak hanya menguraikan namun juga memberikan pemahaman dan penjelasan.

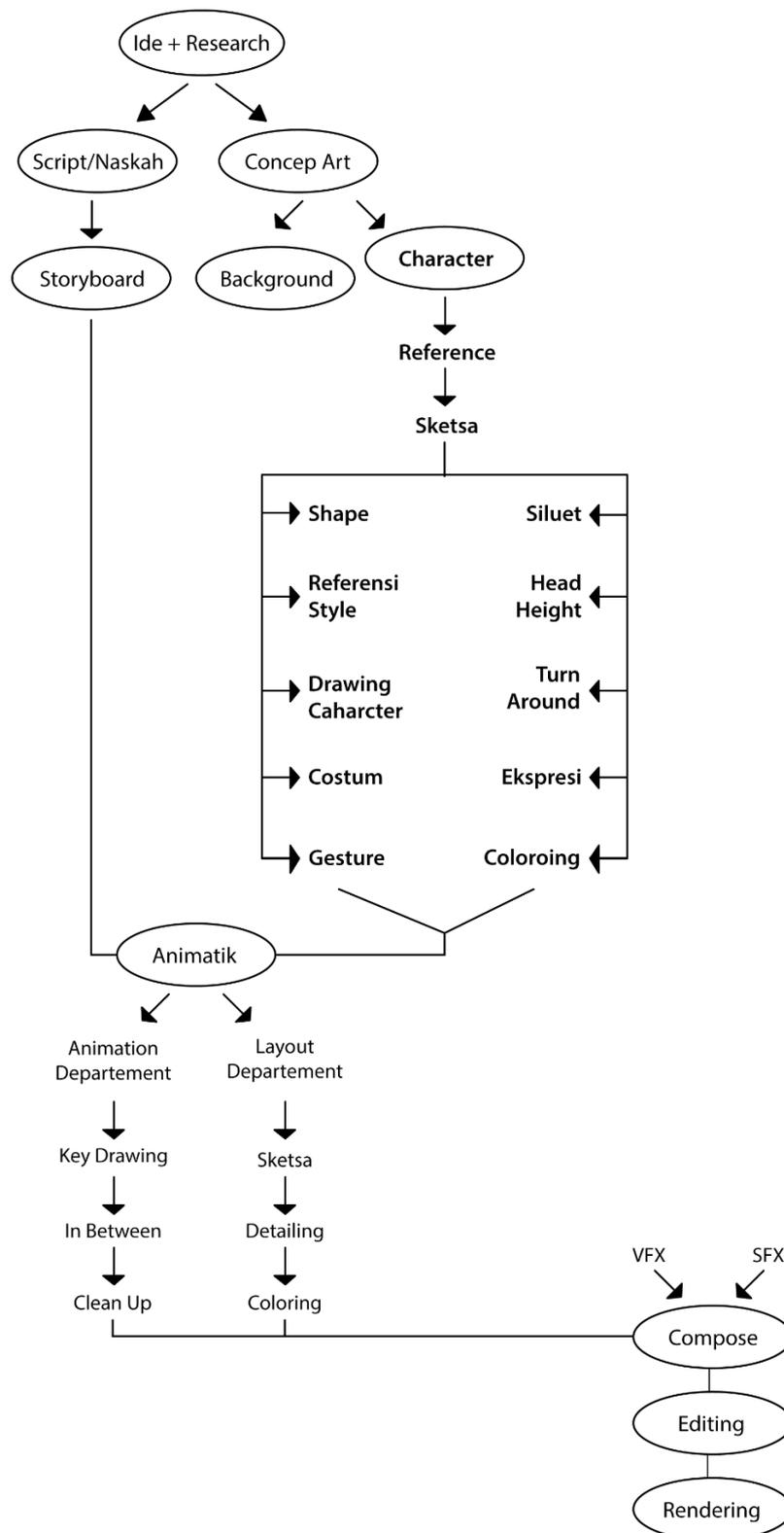
1.7 Kerangka Perancangan



Bagan 1.1 Kerangka Perancangan Desain Karakter dalam Film Pendek Animasi 2D mengenai bahaya penggunaan *styrofoam*

Sumber: Dokumen Pribadi

1.8 Tahapan Perancangan



Bagan 1.2 Metode perancangan desain karakter dalam film pendek animasi 2D mengenai bahaya penggunaan *styrofoam*

Sumber: Dokumen Pribadi

1.9 Pembalabakan

1. BAB I Pendahuluan

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

2. BAB II Landasan pemikiran

Menjelaskan mengenai teori yang akan digunakan dalam penelitian yang nantinya akan menjadi dasar teori yang kuat untuk penelitian ini.

3. BAB III Analisis data dan Masalah

Menjelaskan bagaimana data tersebut didapat dan diakui kebenarannya berdasarkan fakta yang ada. Data yang diperoleh adalah data yang mendukung perancangan karakter animasi 2D.

4. BAB IV Konsep dan Hasil perancangan

Menjelaskan konsep dan hasil perancangan karakter animasi 2D berdasarkan data-data yang telah dipaparkan sebelumnya.

5. BAB V Penutup

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