

PERANCANGAN ENVIRONMENT ANIMASI SEBAGAI MEDIA EDUKASI TENTANG DAMPAK FOOD WASTE BAGI LINGKUNGAN TELKOM UNIVERSITY

DESIGN ON ANIMATED ENVIRONMENT AS AN EDUCATIONAL MEDIA ABOUT THE IMPACT OF FOOD WASTE ON THE ENVIRONMENT OF TELKOM UNIVERSITY

**Mohammad Ghibran Athaullah¹, Yosa Fiandra², Muhammad Yudhi
Rezaldi³**

¹²³Universitas Telkom, Bandung

**mohathoillah@student.telkomuniversity.ac.id¹, pichaq@telkomuniversity.ac.id²,
yudtelu@telkomuniversity.ac.id³**

ABSTRAK

Telkom University merupakan sebuah universitas swasta yang terletak di Jl. Telekomunikasi No. 1, Bandung Terusan Buahbatu-Bojongsoang, Sukapura, Kecamatan Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat. Universitas ini memiliki beberapa kantin yang tersebar di berbagai sudut wilayah kampus. Di kantin-kantin ini, sering terlihat sisa makanan yang terbuang dengan sia-sia karena pembeli sering membuang makanan mereka secara sembarangan. Hal ini menyebabkan pencemaran di tempat makan dan lingkungan sekitarnya. Masalah ini pun tidak hanya terpusat di kantin-kantin saja, tetapi juga merayap sampai ke gedung-gedung fakultas. Petugas kebersihan kadang mengeluh kewalahan mengatasi sampah-sampah yang tidak terbuang di tempatnya dan dengan volume yang banyak. Untuk mengatasi masalah ini, diperlukan cara yang efektif untuk mendidik mahasiswa akan isu sampah makanan, dampaknya, serta cara untuk membantu mengurangnya. Penelitian ini bertujuan untuk merancang latar belakang animasi edukatif yang dapat meningkatkan kesadaran masyarakat tentang food waste, dampaknya, serta langkah-langkah pengurangannya. Penelitian ini menggunakan metode pendekatan kualitatif dengan pengumpulan data melalui wawancara, observasi, kuesioner, dan studi pustaka. Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan metode analisis deskriptif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kebanyakan mahasiswa belum paham dengan istilah Food Waste dan dampak-dampaknya. Hal ini dikarenakan belum adanya media animasi, dan juga desain environment yang cocok untuk membahas topik ini.. Maka dari itu, penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan konsep animasi yang menarik dan efektif untuk mengedukasi masyarakat di lingkungan Telkom University.

Kata Kunci: animasi, environment, food waste, kebersihan lingkungan, media edukasi.

ABSTRACT

Telkom University is a private university located at Jl. Telekomunikasi No. 1, Bandung Terusan Buahbatu-Bojongsoang, Sukapura, Dayeuhkolot District, Bandung Regency, West Java. This university has several canteens scattered throughout the campus. In these canteens, leftover food is often seen being wasted because customers often throw away their food carelessly. This causes pollution in the dining area and the surrounding environment. This problem is not only concentrated in the canteens, but also spreads to faculty buildings. Cleaning staff sometimes complain of being overwhelmed by the large volume of undisposed waste. To address this problem, an effective way to educate students about the issue of food waste, its impacts, and ways to help reduce it is needed. This study aims to design an educational animated background that can raise public awareness about food waste, its impacts, and steps to reduce it. This study uses a qualitative approach with data collection through interviews, observations, questionnaires, and literature studies. The data obtained are then analyzed using descriptive analysis methods. The results of this study indicate that most students do not yet understand the term "Food Waste" and its impacts. This is due to the lack of animation media and appropriate environmental design to discuss this topic. Therefore, this research is expected to produce an engaging and effective animation concept to educate the public at Telkom University.

Keywords: animation, environment, food waste, environmental hygiene, educative media.

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Telkom University adalah sebuah Universitas Swasta yang terletak di Terusan Buahbatu. Di dalam universitas ini, terdapat beberapa kantin yang terletak di dekat gedung fakultas. Di tempat-tempat makan ini, sering terlihat banyak sisa makanan yang terbuang sia-sia. Menurut Bappenas, makanan ini kadang disisakan karena konsumen kurang berminat memakan makanan tersebut. Makanan yang tersisa ini akhirnya menjadi *Food Waste*.

Menurut Pusat Kesehatan dan Gizi Manusia, *Food Waste* adalah konsep dimana makanan yang masih layak konsumsi, yang didapat karena surplus stock, dibuang menjadi sampah. Sampah ini dapat berdampak buruk terhadap lingkungan dan masyarakat, seperti mencemari lingkungan, menghasilkan gas metana yang mempengaruhi pemanasan global, bahkan merugikan pelaku bisnis. Menurut Bappenas, *Food Waste* Indonesia mencapai 115-184 kg per tahun, 3 Terbesar di dunia setelah Arab Saudi dan Amerika Serikat (*Food Waste: Masalah Dalam Wujud Sisa Makanan – BOPM Wacana*, n.d.) . Alasan mengapa angka ini tinggi dikarenakan masyarakat kurang memahami dampak *Food Waste*.

Menurut Earth.org, Dampak *Food Waste* mencakupi hal-hal seperti mengeluarkan gas Metana yang melukai lapisan ozon lebih besar dibanding dengan gas CO₂, menghasilkan 8% dari *Greenhouse Gas* yang muncul per tahun, mempercepat degradasi lahan penanaman maupun lahan pembuangan, serta merusak biodiversity wilayah penanaman dan pembuangan (*How Does Food Waste Affect the Environment?* | *Earth.Org*, n.d.). Hal-hal ini akan berkurang jika penanganan *Food Waste* seperti mengurangi pembelian berlebih, mengurangi hoarding, mengatur makanan yang akan dikonsumsi di waktu mendatang, dan mengubah sampah makanan menjadi pupuk. Semua hal diatas memerlukan partisipasi masyarakat banyak, yang sayangnya tidak bisa tercapai karena kurangnya pemahaman masyarakat akan dampak dari *Food Waste*. Hal yang bisa dipakai dalam mendidik masyarakat adalah dalam media animasi, walau kadangkala *background* animasi kurang menarik mata masyarakat.

Background dalam animasi merupakan bagian yang penting dalam menarik perhatian masyarakat. Menurut Isaque Criscuolo dalam artikel *What is Background Design in Animation?* di *Domestika*, *background* berperan sebagai panggung dimana animasi akan terjadi, mau itu sebuah rumah di jalan yang sepi, pepohonan di dalam hutan lebat, susunan barang di suatu ruangan, *background* menjadi hal yang menetapkan tema dan perasaan dalam sebuah animasi (*What Is Background Design in Animation?* | *Domestika*, n.d.). *Background* juga membantu mengarahkan perhatian penonton terhadap hal-hal yang penting di luar konteks scene dan dialog. *Background* animasi dapat membantu mendidik masyarakat tentang dampak *Food Waste*.

Penelitian ini bertujuan untuk memahami bagaimana merancang *background* animasi yang tepat untuk mendidik mahasiswa tentang dampak *Food Waste*. Penelitian ini diharapkan akan menghasilkan kunci-kunci penting dalam membuat sebuah *background* untuk animasi yang memikat dan informatif dalam rangka berkontribusi dalam masalah *Food Waste* yang terlihat di Telkom University.

2. LANDASAN TEORI

2.1 Food Waste

Food Waste atau sampah makanan adalah hasil sisa yang dihasilkan dari konsumsi makanan maupun produksi suatu makanan. (Alexander et al., 2014) Sampah ini bisa dalam bentuk padat, seperti sisa masakan di warung makan, maupun cair, seperti sisa produksi keju. Selain itu, Sampah Makanan bisa berupa makanan yang sudah membusuk dan tidak layak dimakan atau yang masih layak dimakan tapi dibuang karena surplus.

2.2 Environment Animasi Untuk Edukasi

Media Edukasi adalah alat atau perangkat yang digunakan oleh guru dan pengajar untuk membantu menyampaikan materi pembelajaran, dengan alat berfungsi sebagai penghubung. Lebih tepatnya, Media pendidikan atau pembelajaran adalah suatu benda yang dapat diindrai, khususnya penglihatan dan pendengaran, baik yang terdapat di dalam maupun di luar kelas, yang digunakan sebagai alat bantu penghubung (media komunikasi) dalam proses interaksi belajar mengajar untuk meningkatkan efektivitas hasil belajar siswa (Nurmadiyah, 2016).

2.3 Animasi

Animasi berasal dari bahasa latin *animare*, yang bisa diartikan sebagai “Untuk memberi nyawa kepada sesuatu” (Wells, 1998). Dengan kata lain, pembuatan artifisial sebuah ilusi dari gerakan di dalam benda mati. Animasi dapat dikatakan sebagai upaya untuk disebut menggerakkan sesuatu, memberi hidup pada sesuatu. (Sudaryat, 2012)

Animasi merupakan serangkaian gambar gerak cepat yang bersifat kontinu atau terus-menerus yang memiliki hubungan satu dengan lainnya. Animasi yang awalnya hanya berupa rangkaian dari potongan-potongan gambar yang digerakkan sehingga terlihat hidup (Miftania, 2011).

Dari deskripsi diatas, disimpulkan bahwa Teori Animasi adalah Teknik merangkai gambar yang berkaitan dengan satu sama lain dengan cepat dan terus menerus untuk menghasilkan ilusi hidup dari gambar mati tersebut.

2.4 Background dalam Animasi

”*Background* adalah latar dimana sebuah karakter akan hidup, bergerak, dan berinteraksi dengan elemen - elemen lainnya” (Fowler, 2002).

Menurut Frank Thomas dan Ollie Johnston (1981), *Background* adalah sebuah mimbar yang membantu mendorong karakter dan aksi dari karakter tersebut tanpa terasa menutupi karakter tersebut (*The Illusion Of Life Disney Animation : Frank Thomas and Ollie Johnston : Free Download, Borrow, and Streaming : Internet Archive*, n.d.).

Menurut Andreas Dimas, Latar cerita adalah ruang dan waktu serta suasana lingkungan sebuah cerita dalam animasi berjalan sesuai dengan alur cerita. Latar juga memberikan situasi lokasi dan waktu sebagai latar belakang sebuah cerita berlangsung. (Putri et al., n.d.)

Dari deskripsi diatas, disimpulkan bahwa *Background* dalam animasi adalah latar dimana suatu karakter akan hidup, bergerak, dan berinteraksi dengan elemen-elemen yang ada dan juga pembantu dalam menekankan aksi dan gerak-gerik karakter.

2.5 Desain Environment dalam Animasi

Konsep Desain Environment dalam sebuah animasi adalah perancangan latar belakang, suasana visual, dan dunia dimana karakter hidup, bergerak, dan berinteraksi. Tujuan dari desain environment adalah menciptakan dunia yang menarik dan dapat dipercaya oleh penonton dalam konteks cerita yang disampaikan dalam animasi.

3. DATA DAN ANALISIS DATA

3.1 Penelitian Terdahulu

3.1.1 Buku

Buku berjudul **Food Waste** (Catherine Alexander, 2014) dijadikan acuan dalam topik *Food Waste* dikarenakan isi dari buku ini membahas *Food Waste*, pengertian dan definisinya dalam berbagai konteks. Selain itu, buku ini juga membahas teknologi-teknologi yang membantu mengolah dan menanggulangi *Food Waste*. (Alexander et al., 2014)

3.1.2 Jurnal

Jurnal berjudul **Consumer-Related Food Waste: Causes and Potential for Action** (Jessica Aschemann-Witzel, 2015) dipakai karena Jurnal ini membahas bagaimana pelanggan adalah sumber terbesar dari *Food Waste*, serta beberapa cara untuk mengurangi dampaknya. Selain itu, jurnal **Kerugian ekonomi dari sisa makanan konsumen di rumah makan dan potensi upaya pengurangan sampah makanan** by (A. Hasanah, 2022) dipakai karena Jurnal ini membahas seberapa banyak kerugian yang dihasilkan oleh Rumah Makan di Bogor dari *Food Waste* dan cara untuk menguranginya.

3.2 Produk Sejenis

Frieren : Beyond Journey's End	Adventure Time	Dragon Ball Z
		

Analisis karya sejenis menunjukkan bagaimana serial animasi “*Frieren : Beyond Journey’s End*”, “*Adventure Time*”, dan “*Dragon Ball Z*” memakai Perspektif, Cahaya, dan Warna.

Animasi *Frieren* memakai perspektif satu titik hilang dalam menggambarkan latar yang menunjukkan luas atau jarak suatu lokasi, yang membuat karakter di dalam latar tersebut tengah bergerak bersama atau menjauhi penonton. Animasi *Adventure Time* memakai perspektif satu titik hilang dalam menggambarkan lokasi yang luas, dimana karakter bisa beraksi dengan leluasa. Animasi *Dragon Ball Z* memakai perspektif sudut titik hilang dalam membuat ruangan yang luas dan jalan yang panjang dalam mata kamera penonton.

Animasi *Frieren* memakai warna yang natural dan cerah dan gelap untuk memicu emosi yang dirasakan penonton dan karakter di dalam latar tersebut. Animasi *Adventure Time* memakai warna berdominan cerah dan terang yang berkaitan erat dengan situasi yang terjadi di dalam *scene* tersebut. Animasi *Dragon Ball Z* memakai warna yang disesuaikan untuk merefleksikan situasi yang terjadi dalam *scene* dan disusun untuk tidak mengganggu aksi yang ada di dalamnya.

Animasi *Frieren* memakai konsep *Light and Dark* dalam menunjukkan arah cahaya masuk ke dalam *scene* serta merefleksikan kejadian yang ada di dalam *scene* tersebut. Animasi *Adventure Time* memakai cahaya dan kegelapan dalam menyiapkan emosi dalam *scene*, mau itu cerah yang berarti keceriaan maupun gelap yang berarti suram. Animasi *Dragon Ball Z* memakai cahaya tidak hanya dalam memberikan kedalaman dalam suatu latar, tetapi juga menunjukkan kekuatan, mau itu kepada karakter maupun suatu kejadian yang ada di dalam suatu *scene*.

3.3 Wawancara Ahli dan Tokoh

3.3.1 Ahli Animasi

Pak Ricky Taufik Afif S.Pd., M.Pd	Pak Akmal Syahilma
	

Nama : Riky Taufik Afif Profesi : Dosen Telkom University Lokasi Wawancara : Online (Gmeet) Waktu Wawancara : 13:00 – 14:00 WIB Hari / Tanggal Wawancara : Senin, 16 Desember 2024 Metode Wawancara : Terstruktur	Nama : Akmal Syahilma Profesi : Direktur CV Sarana Tekno Digital Lokasi Wawancara : Online (Gmeet) Waktu Wawancara : 16:00 – 17:00 WIB Hari / Tanggal Wawancara : Senin, 16 Desember 2024 Metode Wawancara : Terstruktur
--	---

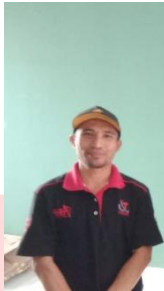
Wawancara dengan Pak Riky Taufik Afif dan Pak Akmal Syahilma dilakukan untuk menjawab tiga pertanyaan, yaitu “Apa unsur kunci yang paling penting dalam membuat sebuah Background sebuah animasi untuk menarik perhatian penonton?”, “Bagaimana cara menekankan sebuah topik ke dalam animasi melalui Background?”, dan “Dalam format Foreground, Middleground, dan background, bagian manakah yang bisa dikatakan paling penting dalam membuat sebuah latar?”

Menurut Pak Riky, untuk membuat latar yang menarik, hal pertama yang harus diperhatikan adalah perancangannya sendiri. Karena perancangan adalah fondasi dari hasil latar, maka perancangannya, mau itu referensi gambar maupun deskripsi dari suasana lokasi, harus dimantapkan supaya bisa menggambarkan latar yang memuaskan. Selain itu, Pak Riky juga menyarankan untuk bermain dengan warna dan fitur-fitur dalam proses pasca produksi untuk memperbaiki hasil. Pak Riky juga menekankan bahwa untuk menekankan topik ke dalam latar, diharuskannya memakai asset yang sesuai dan memiliki relasi dengan topik yang diangkat. Hal ini biasanya sudah tertulis di dalam naskah, maka dari itu bapak narasumber juga menyarankan untuk mengikuti dan memahami naskah dengan baik. Terakhir, Pak Riky menjelaskan bahwa pembuatan latar sangatlah penting, dikarenakan latar adalah hal pertama yang akan dilihat oleh penonton dikarenakan ukurannya yang besar.

Menurut Pak Akmal, untuk membuat latar yang menarik diperlukan desain-desain yang sesuai dengan tempat yang digambarkan serta memiliki hal-hal yang relatable dengan penonton, seperti penggambaran tempat nongkrong mahasiswa yang sesuai dengan yang penonton biasanya melihat di dunia nyata. Selain itu, Pak Akmal juga menekankan bahwa penekanan topik ke dalam latar bisa dilakukan dengan menunjukkan emosi yang dirasa oleh karakter di scene tersebut. Seperti membuat latar membingungkan saat karakter merasa bingung, membuat latar suram saat karakter ketakutan, dan lain sebagainya. Terakhir, Pak Akmal menekankan bahwa aspek yang sering dipakai dalam pembuatan latar adalah istilah middleground dan background, karena dua hal tersebut adalah aspek yang paling influential dalam membangun suatu latar yang masuk akal dan menarik mata.

Kesimpulan dari hasil wawancara diatas adalah dalam membuat sebuah latar animasi, diperlukan pemahaman dalam 3 hal, yaitu pematangan perancangan dan pemahaman naskah, pemakaian emosi dan relasi dalam desain, serta pentingnya background sebagai dasar sebuah animasi.

3.3.2 Tokoh dan Petugas Kebersihan

Pak Rosyad MEH	Pak Ganjar	Pak Hamdani	Pak Diki
			
Nama : Rosyad Rosadi Profesi : Dosen Teknologi dan Lingkungan Lokasi Wawancara : Online (Zoom) Waktu Wawancara : 15:00 – 16:00 WIB Hari / Tanggal Wawancara : Kamis, 17 Desember 2024 Metode Wawancara : Terstruktur	Nama : Pak Ganjar Profesi : Supervisor Staff Kebersihan Kampus FIK Lokasi Wawancara : Onsite (Tatap Muka) Waktu Wawancara : 08:30 – 08:55 WIB Hari / Tanggal Wawancara : Rabu, 19 Maret 2025 Metode Wawancara : Terstruktur	Nama : Pak Hamdani Profesi : Staff Kebersihan Kuliah Umum Lokasi Wawancara : Onsite (Tatap Muka) Waktu Wawancara : 09:00 – 09:10 WIB Hari / Tanggal Wawancara : Rabu, 19 Maret 2025 Metode Wawancara : Terstruktur	Nama : Pak Diki Profesi : Staff Kebersihan Kuliah Umum Lokasi Wawancara : Onsite (Tatap Muka) Waktu Wawancara : 09:15 – 09:25 WIB Hari / Tanggal Wawancara : Rabu, 19 Maret 2025 Metode Wawancara : Terstruktur

Wawancara dengan Tokoh dan Petugas Kebersihan diatas dilakukan untuk menjawab empat pertanyaan, “Apakah sampah makanan di Telkom University masih banyak?”, “Apakah penanganannya sudah efektif?”, “Apakah ada upaya penanganan sampah makanan dari Telkom University?”, dan “Apakah sampah makanan memiliki dampak buruk terhadap Telkom University?”

Menurut Pak Rosyadi, Salah satu alasan mengapa masih banyak sampah yang dibuang semena-mena di area Universitas Telkom adalah watak mahasiswanya sendiri yang belum terbiasa membuang sampah di tempatnya, apalagi membuang sisa makanan. Masih ada stigma bahwa sampah itu bukan urusan mahasiswa, tetapi urusan tukang bersih, jadi mahasiswa merasa bukan kewajiban mereka untuk menjaga kebersihan. Maka dari itu, kelompok penulis mendapatkan dukungan penuh dari Pak Rosyad dalam membuat animasi tentang Food Waste, yang ditujukan untuk memberi kesadaran kepada mahasiswa akan dampak Food Waste dan fakta bahwa bukan hanya tukang pembersih yang patut menjaga kebersihan.

Pak Ganjar menjelaskan jalur pengolahan sampah, dimana sampah yang dikumpulkan diolah dan dipakai untuk budidaya maggot yang dipakai sebagai pakan unggas. Banyak mahasiswa yang tidak sadar dengan cara pengolahan sampah ini, yang akhirnya memperbanyak sampah yang harus dikumpulkan, melambatkan proses pengolahan sampah dan membuat pihak kebersihan tidak dapat menampung surplus bahan sampah makanan. Maka dari itu, Pak Ganjar

mengharapkan animasi yang dirancang penulis akan membantu mendidik mahasiswa akan proses pengolahan sampah.

Pak Hamdani menjelaskan bahwa situasi sampah makanan di Gedung Kuliah Umum (GKU) Masih tidak terkendali. Setiap harinya pemasukan sampah tersebut mencapai 2 ton di tiap lantainya. Seringkali mahasiswa meninggalkan sampah di dalam kelas, sampai ditinggal tumpah dan sebagainya. Hal ini menimbulkan bau dan mengganggu kenyamanan kegiatan belajar mengajar. Karena hal ini, seringkali beliau disalahkan oleh beberapa dosen atau lecturer yang menggunakan ruangan tersebut. Pak Hamdani berpesan kepada seluruh mahasiswa yang menggunakan ruangan di Gedung Kuliah Umum ini agar lebih sadar kebersihan dan semakin mampu untuk membuang sampah yang sudah disediakan pada tempatnya.

Pak Diki berpendapat bahwa kampus sudah menyediakan fasilitas pembuangan, hanya saja kesadaran dari mahasiswa masih cenderung rendah sehingga sampah masih sering berserakan. Keadaan sampah tersebut pun juga mudah membusuk sehingga menimbulkan bau yang tidak sedap. Maka dari itu, Pak Diki berharap animasi yang penulis rancang akan membantu dalam mengingatkan kembali mahasiswa untuk tidak menganggap sampah sebagai masalah sepele dan membuangnya di tempat yang tersedia.

Dari wawancara diatas, dapat disimpulkan bahwa masih banyak sampah makanan di wilayah Telkom University, dan karena mengetahui dampak sampah makanan terhadap lingkungan, upaya penanganan sampah makanan telah diterapkan dan digerakkan oleh Telkom University dan petugas-petugas kebersihannya.

3.4 Hasil Observasi Lapangan

3.4.1 Kantin Ruang Riuh

Struktur dari Kantin Ruang Riuh tersusun dalam bentuk “U” yang terbalik, Dimana deretan kursi makan dikelilingi oleh gerobak-gerobak penjual makanan, dengan kasir terletak tepat di tengah deretan kursi. Penyusunan ini memungkinkan pelanggan dengan mudah memesan makanan, membayarnya, dan menikmati dalam kurun waktu yang singkat dan tidak memakan jarak yang jauh. Kelengkapan asset-aset dari Kantin ini bisa dikatakan cukup, dengan kursi cukup melimpah, tersedianya tempat sampah, serta adanya wastafel untuk membersihkan tangan sebelum dan sesudah makan. Menurut observasi saya, tidak terlihat adanya toilet di Lokasi ini. Penanganan sampah pun cukup bervariasi, dengan beberapa pedagang di Kantin ini memiliki langganan untuk mengambil sampah mereka, dan jika tidak, mereka mendaur ulang sisa jualan sebagai lauk makan malam atau diberikan kepada kucing-kucing yang berkeliaran disekitar kantin.

3.4.2 Kantin Putri

Struktur dari Kantin Putri bisa dikatakan sebagai Paralel, dimana dua baris deretan meja makan berparalel dengan baris deretan pedagang makan, dengan kasir terletak di belakang deretan meja makan. Walaupun penyusunan ini memudahkan pelanggan membeli makan, penempatan kasir di belakang meja makan menyusahkan dalam membayar makanan. Untuk kelengkapan, adanya wastafel besar di ujung kantin serta terdapatnya toilet dan mushola di sebelahnya menempatkan Kantin ini di dalam kelengkapan yang wajib dibanggakan. Untuk Kebersihan sendiri, para pelanggan didorong untuk menaruh piring sisa makanan mereka di

tempat khusus, dimana akan ada petugas yang mengumpulkan piring-piring kotor untuk dibersihkan.

3.4.3 Kantin GKU

Struktur dari kantin GKU, walau terlihat mirip dengan kantin putri, mengikuti layout “U” terbalik seperti Kantin Ruang Riuh. Deretan meja makan dikelilingi oleh penjual makan dengan Supermarket dan Bakery menutupi sisi meja makan. Untuk kelengkapan dari lokasi, terdapat wastafel yang terletak di samping Bakery, walaupun di saat observasi, wastafel ini tidak berfungsi. Ada juga Toilet yang terletak di samping deretan tangga yang bertempat di Lorong di samping Supermarket. Untuk kebersihan, kantin ini juga menyediakan tempat menaruh piring kotor, seperti Kantin Putri. Tersedia juga tong sampah di dekat Supermarket dan di dekat Bakery. Walaupun demikian, saat waktu observasi, terlihat banyak sampah yang berserakan dan adanya bau kotoran kucing menutupi Kantin ini.

3.5 Wawancara Responden

Wawancara yang dilakukan di lokasi Kantin Ruang Riuh, Kantin Putri, dan Kantin Putra untuk menjawab 3 pertanyaan, yaitu “Apakah anda tahu tentang istilah Food Waste?”, “Apakah pengetahuan Food Waste perlu disebarluaskan?”, dan “Apakah pengetahuan Food Waste perlu disebarluaskan?”

Dari lokasi Kantin Ruang Riuh, tiga responden bernama Ahnaf, Farel dan Shafa mengetahui akan istilah Food Waste. Mereka setuju bahwa informasi Food Waste perlu disebarluaskan ke kalangan mahasiswa dan bahwa media edukasi animasi cocok untuk menyebarkan informasi tentang food waste.

Dari lokasi Kantin Putri, satu responden bernama Gabriel berkata ia tidak tahu tentang istilah Food Waste. Setelah diberikan informasi akan apa itu Food Waste, Gabriel berpendapat bahwa pengetahuan ini perlu disebarluaskan karena penyebaran informasi ini akan membantu mengurangi dampak-dampak negatif dari masalah Food Waste. Gabriel juga menyatakan bahwa media yang cocok untuk menyebarkan informasi terkait Food Waste dengan membuat animasi untuk kalangan muda atau film pendek untuk dewasa dan merilis hasil tersebut di media sosial yang sedang tenar di kalangan remaja, seperti TikTok, Instagram, dan Facebook.

Dari lokasi Kantin Putra, dua responden bernama Josef tidak tahu akan istilah Food Waste, sedangkan William kenal. Josef dan William berpendapat bahwa informasi ini perlu disebarluaskan dan disosialisasikan agar mahasiswa terdidik akan isu Food Waste. Mereka mengatakan bahwa media animasi cocok sebagai media penyebaran informasi edukasi karena mahasiswa akan lebih mudah tertarik dan tertanam informasi melihat gambar yang unik dan menarik.

Dari hasil wawancara diatas, dapat disimpulkan bahwa mayoritas mahasiswa tidak tahu tentang Food Waste, tetapi saat diinformasikan, responden setuju bahwa informasi akan Food Waste perlu disebarluaskan kepada mahasiswa. Mereka juga menyetujui bahwa media animasi merupakan media edukasi yang cocok untuk menyebarkan informasi tentang Food Waste.

4. KONSEP PERANCANGAN

4.1.1 Konsep Pesan

Dari informasi dan data yang dikumpulkan, dapat disimpulkan bahwa isu Food Waste sudah dipahami oleh dosen dan aparat kebersihan dan telah diperlakukan upaya-upaya untuk menangani dan mengurangi sampah makanan di wilayah Telkom University. Sayangnya, konsep ini belum dipahami oleh remaja – remaja mahasiswa secara mendalam dan membuat upaya - upaya yang digalangkan oleh pihak guru dan aparat menjadi kurang efektif, mengakibatkan beberapa lokasi di Telkom University menjadi penuh dengan sampah.

Penulis berharap perancangan animasi ini akan membantu mendidik dan menyadarkan mahasiswa Telkom University tentang masalah Food Waste dan dampak – dampaknya supaya mahasiswa tersebut dapat berkontribusi dalam menjaga wilayah Telkom University untuk tetap rapih dan bersih.

4.1.2 Konsep Kreatif

Animasi “Revenge of The Food Monster” mengisahkan perjuangan seorang mahasiswa gendut bernama Bobby dalam upaya merubah dirinya menjadi kurus dengan bantuan seorang peri bernama Burgy. Dalam cerita ini, penulis memerlukan beberapa lokasi untuk mengvisualisasikan cerita ini, seperti kamar Bobby, sebuah landmark khas Telkom University, dan satu dari beberapa kantin yang ada di wilayah Telkom University. Setelah diskusi dengan anggota kelompok, diputuskan bahwa landmark dan kantin yang dipakai sebagai latar adalah gedung Rektorat sebagai landmark dan Kantin Ruang Riuh sebagai kantin. Langkah pertama dalam penggambaran lokasi ini adalah dengan melakukan observasi di lokasi – lokasi terkait. Penulis melakukan observasi dengan mendatangi lokasi – lokasi yang dipilih dan memotret lokasi tersebut untuk dijadikan referensi dalam pembuatan latar. Untuk lokasi kamar Bobby diputuskan untuk memakai referensi dari website icograms, sedangkan lokasi gedung Rektorat dan Kantin Ruang Riuh memakai referensi observasi dan foto yang diambil oleh penulis.

4.1.3 Konsep Media

Media utama yang dipakai dalam perancangan ini adalah animasi pendek dengan output karya. Pada proses pembuatan latar environment, aplikasi yang digunakan adalah IbisPaint X. IbisPaint X digunakan dalam penggambaran sketsa latar environment dan background yang akan dipakai dalam animasi pendek. IbisPaint X merupakan aplikasi menggambar digital yang diperuntukkan untuk perangkat mobile seperti iPhone dan Android. Alasan penulis memakai aplikasi ini dalam proses menggambar dikarenakan UI aplikasi ini dapat dipahami dengan cepat serta memiliki variasi jenis kuas dan pena yang cukup banyak. Media publikasi bagi karya animasi pendek Revenge of the Food adalah kanal YouTube, sebuah Website dan aplikasi yang memudahkan penyebaran karya animasi ke semua kalangan Mahasiswa.

4.1.4 Konsep Visual

Konsep Visual untuk mendesain environment animasi ‘Revenge of The Food Monster’ dibagi menjadi tiga tahap, yaitu :

1. Script Breakdown

Bagian ini mendata environment yang dideskripsikan dalam naskah ke dalam suatu bagan.

2. Konsep Environment

Pada bagian ini, penulis mulai membuat desain environment yang tertera dalam Script Breakdown.

3. Thumbnail Breakdown

Pada bagian ini, thumbnail yang sudah digambar akan disusun sesuai dengan Script.

4.2 Sketsa

Pada tahapan ini, *background* mulai digambar berdasarkan *thumbnail* yang sudah disusun di tahapan sebelumnya. Proses ini dilakukan dengan memahami benda – benda yang terlihat dalam *thumbnail breakdown* dan menyesuaikan kualitas gambar berdasarkan kebutuhan *shot* dalam cerita.

4.3 Perwarnaan

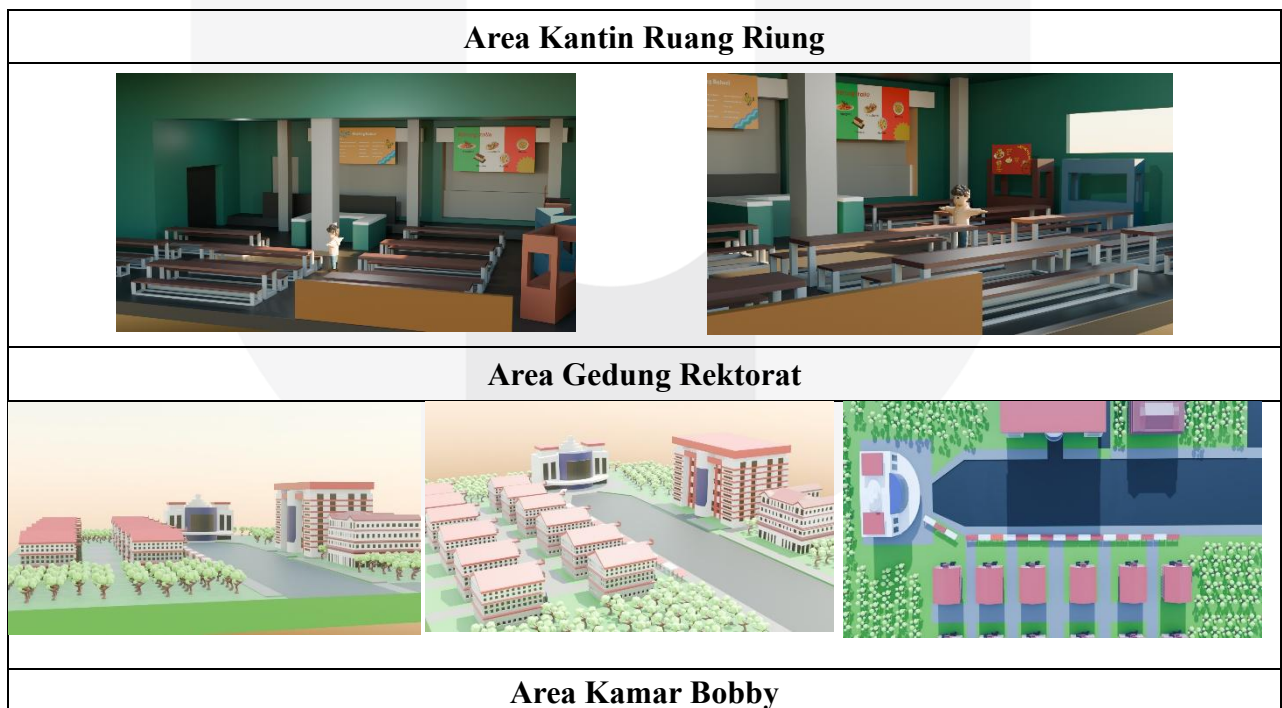
Di tahap ini, sketsa *background* diberikan warna sesuai dengan *colour pallette* yang sudah ditentukan oleh penulis.

4.4 Render

Dalam tahap ini, sketsa yang diberikan warna dijadikan referensi untuk membuat background 3D. Ini ditambah dengan efek colour correction dan colour grading untuk membantu menyusun warna agar sesuai dengan karakter.

4.5 Hasil Perancangan

Dalam tahapan ini, hasil environment 3D digabungkan dengan animasi dan dikomposisikan ke dalam satu video.





5. KESIMPULAN

Berdasarkan konsep dan hasil perancangan, proses pembuatan animasi “Revenge of The Food Monster” diawali dengan *script breakdown*, diikuti oleh pembuatan environment berdasarkan hasil diskusi antara anggota kelompok dengan observasi ke lokasi seperti Gedung Rektorat dan Kantin Ruang Riung. Tahap selanjutnya adalah menggambar sketsa di dalam aplikasi Ibispaint X, yang diikuti oleh proses perwarnaan, memakai hasil perwarnaan sebagai referensi dalam membuat aset 3D, dan diakhiri dengan menggabungkan aset dengan animasi yang telah dibuat oleh anggota kelompok. Setelah semua tahap diatas sudah terpenuhi, selesai pula perancangan environment bagi animasi “Revenge of The Food Monster”.

6. SARAN

Penulis berharap, dengan perancangan desain environment untuk animasi “Revenge of The Food Monster” ini, mahasiswa dapat memahami akan masalah Food Waste dan dapat membantu dalam upaya mengurangi sampah makanan di wilayah Telkom University.

Untuk penelitian kedepan, penulis disarankan untuk membahas Food Waste dalam konteks yang lebih personal, karena penulis jarang menemukan studi terdahulu dengan topik demikian.

Selanjutnya, saran bagi Perpustakaan Telkom University untuk memperbanyak versi digital dari beberapa buku yang dimiliki, sehingga membantu mahasiswa yang tidak bisa datang ke tempat secara langsung.

DAFTAR PUSTAKA

- Alexander, C., Gregson, N., & Gille, Z. (2014). *Food Waste*.
<https://doi.org/10.13140/2.1.2239.2964>
- Food Waste: Masalah dalam Wujud Sisa Makanan – BOPM Wacana*. (n.d.). Retrieved March 7, 2025, from <https://wacana.org/food-waste-masalah-dalam-wujud-sisa-makanan/>
- Fowler, M. S. (2002). *Animation Background Layout From Student to Professional*.
- How Does Food Waste Affect the Environment? | Earth.Org*. (n.d.). Retrieved March 6, 2025, from <https://earth.org/how-does-food-waste-affect-the-environment/>
- Miftania, A. (2011). *TA : Pembuatan Film Animasi 2D Berbasis 3D Menggunakan Teknik Cell Shading Berjudul “The Postman Story.”*
- Nurmadiyah, N. (2016). MEDIA PENDIDIKAN. *Al-Afkar : Jurnal Keislaman & Peradaban*, 5(1).
<https://doi.org/10.28944/AFKAR.V5i1.109>
- Putri, S. C., Sudaryat, Y., Sn, S., & Sn, M. (n.d.). *PERANCANGAN ENVIRONMENT DAN BACKGROUND UNTUK ANIMASI 2D BERJUDUL WEDANG RONDE ENVIRONMENT AND BACKGROUND DESIGN FOR 2D ANIMATION TITLED WEDANG RONDE*.
- Sudaryat, Y. (2012). *Tinjauan Karakter Bentuk Mata pada Animasi Jepang Modern*.
- The Illusion Of Life Disney Animation : Frank Thomas and Ollie Johnston : Free Download, Borrow, and Streaming : Internet Archive*. (n.d.). Retrieved March 7, 2025, from <https://archive.org/details/TheIllusionOfLifeDisneyAnimation>
- Wells, P. (1998). *Understanding Animation*.
- What is Background Design in Animation? | Domestika*. (n.d.). Retrieved March 6, 2025, from <https://www.domestika.org/en/blog/9261-what-is-background-design-in-animation>