

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sampah makanan, atau yang dikenal dengan istilah *foodwaste*, adalah fenomena rumit yang makanan diproduksi untuk manusia terbuang pada tahap distribusi hingga konsumsi. Masalah ini sudah menjadi isu global yang penting, dengan Indonesia sebagai salah satu kontributor utama. Menurut laporan Foodwaste Index Report 2024 yang dirilis oleh United Nations Environment Programme (UNEP), Indonesia menghasilkan sampah makanan sebanyak 14,73 juta ton per tahun, sebuah angka yang menempatkan Indonesia pada peringkat kedelapan di dunia. Menurut studi dari Waste4Change, fenomena ini didorong oleh lima faktor utama : kurang optimalnya penanganan pasca panen, sistem penyimpanan yang tidak memadai, preferensi konsumen yang spesifik, kurangnya edukasi, dan perilaku konsumtif yang cenderung mengambil porsi berlebih

Masalah ini bisa diamati dalam skala mikro di lingkungan Telkom University Bandung. Keberadaan berbagai fasilitas penyedia makanan seperti : kantin di Gedung Kuliah Umum (GKU), asrama putra dan putri, warung kontainer dekat Fakultas Industri Kreatif (FIK), dan lainnya seringkali menyisakan sisa makanan yang tidak dihabiskan dan sampah kemasan yang berserakan. Perilaku ini sering disebabkan oleh kelalaian dan rendahnya kesadaran mahasiswa, tidak hanya mengganggu keindahan dan kebersihan lingkungan eksternal maupun internal kampus, tapi juga pada penumpukan sampah organik.

Melihat adanya kesenjangan antara besarnya masalah dan tingkat kesadaran di kalangan mahasiswa, maka diperlukan pendekatan edukasi yang efektif dan menarik. Oleh karena itu, proyek tugas akhir ini penulis mengusulkan “PERANCANGAN DESAIN KARAKTER ANIMASI 3D EDUKASI *FOODWASTE* UNTUK MAHASISWA TELKOM UNIVERSITY BANDUNG”. Media animasi dipilih karena kemampuannya untuk menyampaikan pesan melalui daya tarik visual menurut Richard E Mayer yang berjudul “Multimedia *Learning*”. Desain karakter merupakan poin penting dalam animasi, yang menjadi jembatan antara cerita dan audiens.

Karakter yang relatable dan berkesan akan menarik minat audiens, mempermudah pemahaman terhadap topik *foodwaste*.

Penelitian ini akan dilaksanakan menggunakan survei, observasi, wawancara, dan kuisioner sebagai data tambahan secara langsung pada target audiens di lokasi yang sudah ditentukan sebagai penelitian utama, dan juga eksekusi dari animasi, laporan penelitian, dan lainnya yang akan ditentukan secara metode kualitatif. Yang dijadikan acuan menciptakan desain karakter yang sesuai untuk topik *foodwaste*.

Dapat disimpulkan bahwa *foodwaste* adalah masalah yang dipandang sepele dan juga beberapa mahasiswa yang terlibat dalam fenomena *foodwaste* seperti makanan tumpah atau sampah kemasan yang berserakan, dari itu muncul ide merancang desain karakter dalam media edukasi animasi tentang *foodwaste*, yang mana data akan dikumpulkan secara kualitatif seperti wawancara, studi jurnal, dan karya terdahulu.

1.2 Identifikasi Permasalahan

1. Karena kurangnya edukasi dan kesadaran mahasiswa perihal *foodwaste*, sehingga banyak sisa makanan berceceran di sekitar kantin tel-u.
2. Belum adanya desain karakter untuk digunakan pada media edukasi perihal *foodwaste* di tel-u.
3. Kurangnya aksi dari mahasiswa untuk memperkuat kesadaran terhadap *foodwaste*.

1.3 Rumusan Permasalahan

1. Bagaimana untuk membuat media edukasi untuk meningkatkan kesadaran mahasiswa di tel-u terkait *foodwaste*?
2. Bagaimana mendesain karakter yang tepat untuk memberi edukasi perihal *foodwaste* kepada mahasiswa?
3. Bagaimana desain karakter dapat berperan dalam memperkuat kesadaran mahasiswa terhadap *foodwaste* melalui media edukasi animasi?

1.4 Tujuan Dan Sasaran Perancangan

Tujuan penelitian ini (membuat desain karakter untuk mendukung animasi [judul karya]) berdasarkan dari urgensi masalah, yang mana foodwaste merupakan suatu hal yang jelasnya merusak kebersihan, dan secara asumsi banyak orang bahwa makanan mudah terurai, padahal bila jumlahnya banyak maka sama saja tidak akan cepat terurai, dan manfaat penelitian ini adalah untuk mencari tahu data tentang foodwaste dan media edukasi foodwaste pada mahasiswa sebagai tindakan edukatif atas kejadian foodwaste yang akan datang.

Selain itu, ini juga berfokus pada penelitian untuk desain karakter pada animasi edukasi sebagai sarana penyampaian animasinya, yang mana akan dilaksanakan suatu survei untuk pembuatan desainnya terlebih dahulu. Menurut Scott McCloud dalam bukunya “Understanding Comics” menjelaskan bagaimana visualisasi karakter berpengaruh pada persepsi dan keterlibatan penonton. Desain yang lebih sederhana, dengan ciri-ciri yang tidak terlalud detail, cenderung mudah diterima dan dihubungkan oleh audiens. Sementara apabila kebalikannya dapat menciptakan jarak pada penonton

1.5 Ruang Lingkup

1. Media desain karakter dalam animasi sebagai alat edukasi untuk memitigasi masalah foodwaste yang informatif dan menarik
2. Bagian apa atau bagian mana dari media tersebut yang akan dirancang : fokus pada desain karakter untuk animasi yang akan disurveikan untuk merancang nya pada mahasiswa di telkom university
3. Kepada siapa : sasaran ini ditujukan pada mahasiswa di telkom university
4. Dimana proses penelitian : Lokasi dilaksanakan di area kantin telkom university, dan area internal telkom university.
5. Kapan penelitian : perkiraan dilaksanakan pada november atau desember 2024 hingga april 2025. dengan pengumpulan data dan evaluasi akhir periode.

1.6 Metode Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan secara metode kualitatif untuk mendapat data yang dapat diukur dan mendalami kasus tersebut. Yang mana akan dilaksanakan berupa penelitian studi pustaka, wawancara dengan narasumber ahli desain karakter dan topik

tentang foodwaste untuk memperkuat data dan menjadikan penulisan yang valid pada penelitian tentang Perancangan Desain Karakter Pada Animasi Tentang Edukasi Foodwaste Terhadap Mahasiswa Area Telkom University.

1.7 Teknik Pengumpulan Data

A. Sumber Data Primer

1. Teknik Pengumpulan Data Kualitatif

Metode kualitatif adalah pemahaman tentang fenomena sosial atau perilaku manusia dalam konteks alamiah. Data yang dikumpulkan berupa deskriptif, seperti wawancara, observasi, atau dokumen. Yang mana menurut Creswell di bukunya “Research Design Edisi 4 (2016), dan Research Design 1994” adalah pendekatan yang dipakai untuk eksplorasi dan memahami makna individu atau kelompok yang dikaitkan dengan masalah sosial atau manusia. Penelitian ini agar peneliti mencoba memahami kompleksitas yang diamati.

Penerapan ini akan dilaksanakan dengan bertanya-tanya dengan beberapa warga sekitar, dan juga wawancara dengan koneksi pemerintah atau akademisi terhadap hal *foodwaste* pada area Telkom university, dan bagaimana cara memitigasinya

B. Sumber Data Sekunder

2. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan ini akan menggunakan data dari mencari jurnal dan buku untuk mencari tahu tentang kesadaran Mahasiswa Telkom University terhadap *foodwaste*, dan juga bertanya kepada akademisi dan koneksi pemerintahan atau dosen atau tokoh kebersihan sebagai data tambahan. Dengan analisis itu, penulis bisa memahami konteks dan mengidentifikasi salah satu faktor kurang sadarnya masyarakat terhadap *foodwaste*

1.5.1 Teknik Analisis Data

1. Teknik Analisis Visual

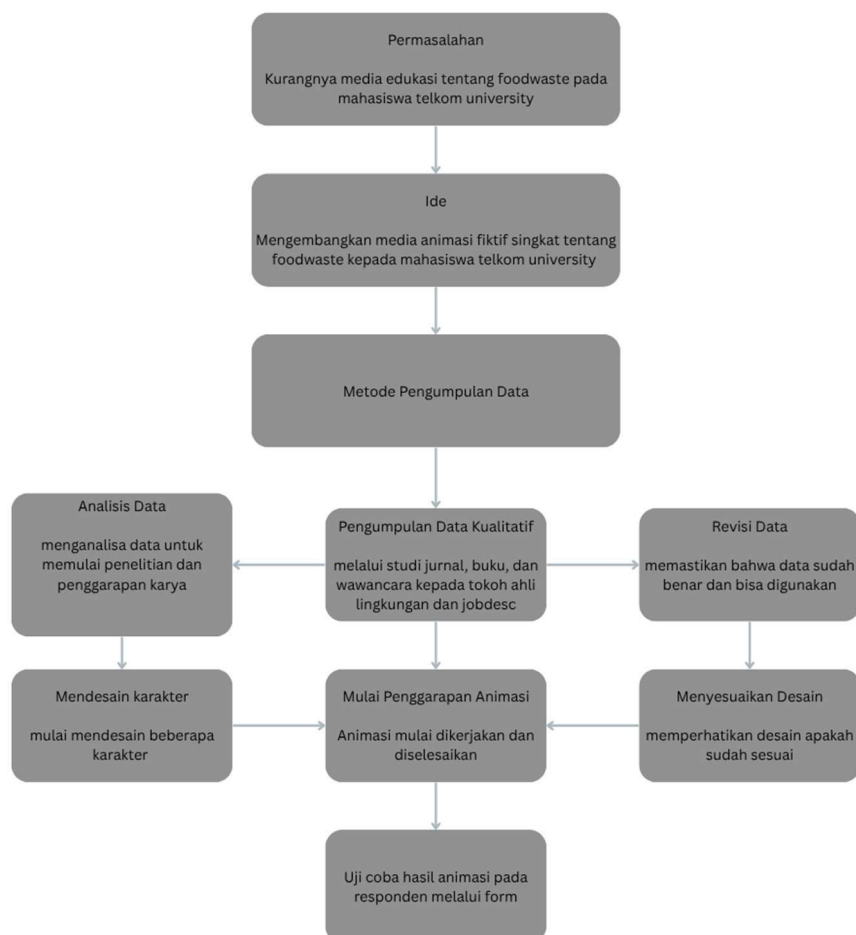
Analisis visual menurut Edmund Feldman (Feldman dalam Aland & Darby, 1992), Analisis visual itu ada 4 tahapan, yaitu deskripsi, analisis,

interpretasi, dan penilaian. Metode ini akan dipakai dalam Analisa desain karakter populer serta dianalisis teknik membuat desainnya berdasarkan teori oleh buku atau jurnal yang telah dibaca penulis

2. Teknik Analisis Matrix Perbandingan

Soewardikoen (2019:104) menyatakan bahwa matriks adalah suatu komparasi informasi atau konsep yang dilaksanakan secara menjajarkan topik itu. Metode ini akan dipakai untuk membandingkan dan menyatukan beragam desain karakter yang berbeda dari referensi animasi yang dipilih untuk menghasilkan alur cerita yang baik untuk penelitian ini.

1.8 Kerangka Penelitian



Sumber : Mohammad Haidar Shidqi Rabbani (canva)