

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Bandung merupakan ibukota Jawa Barat yang terkenal dengan *imagonya* sebagai “Kota Kembang”. Namun sangat disayangkan, pada tahun 2005 *image* Bandung mulai berubah menjadi “Bandung Lautan Sampah” dan “Kota Terkotor” (julukan berdasarkan warga dan wisatawan). Julukan tersebut sudah tidak terdengar kembali setelah munculnya kebijakan-kebijakan baru untuk menanggulangi sampah.

Berdasarkan permasalahannya, Bandung tetap memiliki 4 masalah utama, dan salah satunya yaitu masih mengenai pengelolaan sampah. Hasil dari data PD. Kebersihan, Kota Bandung sendiri menghasilkan 1.500-1.600 ton sampah perhari. Berdasarkan data tersebut, dari sekian banyaknya sampah yang dihasilkan, 63,56% nya merupakan sampah organik yang terdiri dari sisa makanan (PD. Kebersihan, 2002).

Hal ini terus meningkat dari tahun ke tahun diperkuat oleh hasil survey *The Economist Intelligence Unit* pada tahun 2016 (<http://foodsustainability.eiu.com/>). Mereka telah melakukan survey mengenai sampah makanan yang dihasilkan dunia dalam hitungan per tahun. Indonesia menempati posisi kedua sebagai negara penghasil sampah makanan terbesar di dunia dengan angka 300 kg pertahun dalam hitungan per orang.

Meskipun masalah sampah makanan tidak secara spesifik merujuk pada Kota Bandung, dilihat dari tingginya pertumbuhan usaha restoran dan rumah makan di Kota Bandung, maka permasalahan sampah tentunya harus diperhatikan.

Faktanya, Bandung sempat mengalami krisis air bersih hampir 40% air sungai di Bandung telah tercemar oleh bakteri e-coli yang berasal dari limbah cair domestic dan sampah organik (belum jelas berapa persen sampah makanan). Selain itu, secara global tumpukan sampah dapat menghasilkan gas *methan* yang dapat mengakibatkan efek gas rumah kaca. Gas *methan* 23 kali lebih berbahaya dari pada gas  $CO_2$  yang dihasilkan oleh asap kendaraan.

Penanganan masalah sampah tidak hanya dari pemerintah, akan tetapi peran dan kesadaran masyarakat juga penting. Secara pengetahuan, tentunya tidak seluruh masyarakat Kota Bandung mengetahui mengenai dampak buruk tersebut. Oleh karena itu, penulis akan membantu menyadarkan sekaligus menyampaikan informasi kepada masyarakat Kota Bandung untuk lebih peduli terhadap sampah makanan serta mengenali dampak buruknya.

Media film animasi pendek ditargetkan kepada anak remaja usia 11-15 tahun, untuk menghentikan budaya menyisakan makanan. Alasan penulis memilih target anak remaja, karena pada usia tersebut perilaku menyisakan makanan mulai banyak. Selain itu umur remaja ‘dianggap sebagai muara dari perkembangan psikologi anak. Berkembangnya pola pikir anak yang lebih kritis terhadap informasi dan mampu mengadaptasikannya atas hasil pemikirannya sendiri’ (Haryanto, Suyono, 2014).

Media animasi sendiri memiliki banyak peluang efektif dalam penyampaiannya, bisa melalui televisi, media sosial, iklan sebelum bioskop, dan sebagainya. Selain itu, melalui animasi, pesan lebih mudah dipahami dan secara visual dapat dibuat lebih menarik. Selain itu, di zaman yang sudah modern, media digital lebih efektif dalam penyampaiannya untuk memberi pelajaran terhadap anak remaja, terutama di kota-kota besar yang cenderung memiliki mobilitas tinggi dan salah satunya yaitu Kota Bandung.

## **1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup**

Penulis akan menguraikan permasalahan dalam bentuk rumusan-rumusan sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang media informasi yang efektif sebagai salah satu bagian dari tahapan kampanye untuk menginformasikan kepada remaja akan kebiasaan buruk menyisakan makanan?

Permasalahan tersebut memiliki ruang lingkup, yaitu :

Film animasi pendek sebagai tahap informing yang menjadi bagian dari kampanye “Indonesia Bebas Sampah 2020”.

### **1.3 Tujuan Perancangan**

Perancangan film animasi pendek memiliki tujuan untuk mengajak dan membangkitkan kembali kesadaran anak-anak remaja agar peduli pada sampah makanan. Selain itu, memberi pelajaran untuk lebih menghargai makanan. Diharapkan melalui film animasi pendek, dapat menjadi salah satu langkah dalam mengurangi sampah makanan.

Berdasarkan tujuan utama yang sudah dijelaskan, penulis akan menguraikan dalam bentuk point-point penting sebagai berikut:

1. Menampilkan film animasi yang menarik dengan penggambaran karakter dan gerakan animasi yang mulus untuk mendukung informasi dan pesan yang akan disampaikan.

### **1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data**

Metode pengumpulan data yang akan penulis lakukan yaitu:

1. Survey

Penulis melakukan survey pertama pada restoran-restoran di Kota Bandung, untuk mengamati sampah makanan yang dihasilkan dan masyarakat usia berapa yang paling banyak menyisakan makanan.

Survey kedua, penulis lakukan pada sekolah-sekolah untuk mengamati anak-anak remaja SMP di kantin.

2. Wawancara

Penulis melakukan wawancara ke banyak pihak khususnya anak-anak remaja yang menjadi target utama dalam perancangan film animasi. Selain itu, penulis juga melakukan wawancara pada pengurus restoran, orang tua, guru, dan penjaga kantin untuk mengetahui hasil pengamatan mereka sendiri terhadap pengunjung restoran dan anak-anak yang sering menyisakan makanan.

3. Kuisioner

Kuisioner akan dibagikan kepada 100 responden terutama anak-anak remaja SMP di Kota Bandung.

#### 4. Studi Pustaka

Penulis mengumpulkan data dari berbagai sumber buku dan internet yang menunjang perancangan film animasi, untuk mendapat informasi dan teori yang akurat agar tepat pada sasaran target.



## 1.5 Skema Perancangan

