



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pengurangan limbah makanan merupakan isu global yang sampai saat ini masih belum dapat diatasi secara tuntas. Menurut (Food and Agriculture Organization of the United Nations, 2017), 1/3 makanan diseluruh muka bumi yang di produksi harus terbuang dengan sia-sia. Kehilangan makanan dapat terjadi pada beberapa tahap pada rantai pasokan makanan; produksi, paska panen, pemrosesan, pengiriman, perilaku penjual dan konsumen nya (Parfitt et al., 2010). Dari data yang diperoleh oleh *Rethink Food Waste Through Economics and Data* memperlihatkan bahwa, 43% makanan yang terbuang di seluruh dunia terjadi biasanya di rumah atau pada tingkat terakhir rantai pasokan makanan, yang menghasilkan sebesar 27 Triliun Ton limbah makanan pertahun nya.

Menurut *Food Sustainability Index* (2017), Indonesia merupakan negara kedua terbanyak yang membuang sampah makanan setelah Arab Saudi. Rata-rata orang dapat membuang makanan hingga 350kg per tahunnya (The Jakarta Post, 2013). Dalam survey yang dilakukan oleh FAO, Dinas kebersihan provisini DKI Jakarta pada tahun 2015 menyatakan bahwa kebanyakan sampah yang dibuang adalah sampah organik dengan persentasi 54%. Khususnya dengan tingkat kesadaran di Indonesia yang masih sangat relatif rendah, tidak banyak masyarakat Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI) yang sadar akan sampah makanan yang terjadi setiap hari di lingkungan nya dan harus berakhir di tempat sampah. Hal ini

menciptakan dampak-dampak buruk pada bumi kita, gas-gas yang dihasilkan oleh limbah makanan, metana (CH₄) dapat lebih merusak lingkungan dibandingkan gas karbon dioksida (Co₂) (*Food Sustainability Index*, 2017). Ini dikarenakan gas metana lebih kuat 21 kali lipat dibandingkan dengan gas karbon dioksida dalam menangkap panas (Haradhan Kumar Mohajan, 2012). Tentunya dengan itu, akan mempercepat proses penipisan *ozone* bumi kita. Oleh karena itu, penulis ingin menyadarkan masyarakat khususnya di Indonesia mengenai isu ini dengan membuat video menggunakan medium animasi.

Animasi adalah pergerakan suatu gambar/ objek yang diam (Siti Chusnul, hlm. 22). Dengan menggunakan animasi sebagai media proses pembelajaran, dapat diupayakan untuk menumbuhkan kreatifitas dan motivasi dalam belajar (Hasrul,2010). Pembelajaran melalui animasi dapat membuat belajar agar lebih menarik dan memunculkan rangsangan, keaktifan dan ketrampilan yang baru (Irfai, Agung & Wawan, 2015). Salah satu medium animasi adalah *motion graphic*.

Infografis terbagung dari 2 kata, informasi dan grafis. Infografis digunakan untuk menjelaskan konsep dan membuat data yang besar terlihat gampang untuk di cerna dengan teks yang minim. (*What Is an Infographic: Types, Examples, Tips*, n.d.). Dengan menggunakan konsep infografis dalam video, penulis lebih gampang untuk menjelaskan informasi-informasi seputar dengan limbah makanan. Penulis memilih untuk memperdalam gaya visual karena dalam video animasi penulis percaya bahwa visual adalah kunci untuk menarik perhatian penonton dan mempermudah penonton untuk menerima dan mencerna informasi. Untuk lebih dapat menyampaikan fakta-fakta isu secara visual, penulis memilih menggunakan

beberapa elemen desain dan juga konsep *Isometric Design* yang bertujuan untuk memberikan efek tiga dimensi pada objek dua dimensi (*flat surface*). Bertampilan *simple, smart*, dan juga *trendy* membuat gaya ini cocok untuk target penonton yang ingin dicapai.

Dengan ini, penulis berharap bahwa penonton mendapatkan pesan yang ingin disampaikan penulis melalui perancangan aset visual dengan elemen-elemen desain yang dibuat untuk menyampaikan pesan secara visual kepada penonton. Penulis berharap bahwa dengan adanya video ini dengan aset visual yang ingin dicapai, dapat mengedukasikan sekaligus meningkatkan kesadaran masyarakat mengenai dampak buruk sampah makanan, serta memberi cara-cara untuk mengatasi isu ini secara individu. Sehingga lebih banyak orang dapat ikut serta dalam meresponi situasi yang mengancam pemanasan global melalui sampah makanan pada kondisi bumi kami saat ini. Semoga dengan video ini telah terbuat, dapat menjadi berguna bagi masyarakat sesama dan untuk kesejahteraan bumi kami yang tercinta.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka permasalahan yang akan diangkat oleh penulis adalah:

Bagaimana merancang gaya visual pada perancangan aset visual *motion graphic* “Sudahkah anda menghabiskan makanan anda hari ini?”

1.3. Batasan Masalah

Dari banyak-nya perkembangan yang bisa ditemukan dalam permasalahan ini, maka penulis akan menuliskan batasan masalah agar untuk memberi fokus sebagai berikut:

1. Perancangan difokuskan pada gaya *isometric design*.
2. Perancangan aset visual difokuskan pada seluruh aset pada shot 9-14 yang menjelaskan rantai pasokan makanan. Hal ini disebabkan karena shot ini merupakan shot yang memiliki style *isometric design* dan memiliki tingkat kompleksitivitas yang tinggi.
3. Aset dalam shot 9-14 berikut aset sapi, pohon apel, bangunan lumbung, gedung manufaktur, truk, gedung supermarket dan bangunan rumah.
4. Membahas lebih dalam kedalam elemen *shape, form* dan *color*.

1.4. Tujuan Skripsi

Tujuan dari karya tulis ini adalah untuk merancang sebuah karya berupa video *infografis* yang akan menerapkan gaya aset visual sehingga pesan yang akan disalurkan dapat tersampaikan dengan sesuai keinginan pembuat kepada penonton.

1.5. Manfaat Skripsi

Dalam penulisan skripsi ini terdapat beberapa manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat bagi Penulis

Penulis dapat mengerti dan mengulik mendalam mengenai gaya *isometric design* dan *elemen design* yang diterapkan, sehingga karya yang akan dibuat dapat menjadi pembelajaran dan manfaat yang positif bagi yang menontonnya.

2. Manfaat bagi Orang Lain

Dengan adanya karya ini dapat menjadi acuan atau referensi untuk pembuat karya digital lainnya yang ingin mengambil konsep *isometric design* dan *elemen design* pada *motion graphic* untuk menyampaikan hasil yang ingin dicapai.

3. Manfaat bagi Universitas

Dengan adanya karya ini dapat menjadi referensi akademis bagi mahasiswa-mahasiswi yang akan mengambil topik bahasan skripsi yang serupa.