

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Permasalahan sampah merupakan permasalahan yang selalu dikaitkan dengan pencemaran alam dan perubahan iklim terutama sampah plastik. Selain jenis sampah plastik yang sudah mencemari laut maupun daratan, terdapat jenis sampah yang menghasilkan emisi karbon dan menyebabkan pemanasan Global yakni sampah makanan. Sampah Makanan dibagi menjadi 2 jenis yaitu *food waste* dan *food loss* atau disebut juga *Food loss Waste (FLW)*. *Food loss* merupakan sampah yang berasal dari penurunan kualitas bahan pangan yang dihasilkan oleh pemasok makanan, *food waste* merupakan sampah yang berasal dari aktivitas konsumen seperti sisa makanan, maupun sampah rumah tangga dan non rumah tangga. Berdasarkan Laporan Kajian Bappenas mengenai FLW di Indonesia pada tahun 2021 timbul sampah *food waste* selama 20 tahun cenderung naik dari 39% pada tahun 2000 ke 55% pada tahun 2019.

Kenaikan jumlah sampah makanan yang terus meningkat, jumlah sampah makanan di Indonesia menurut data dari *www.goodstast.id* pada tahun 2021 Indonesia menjadi penghasil sampah makanan terbesar Se-ASEAN menurut laporan *United Nations Environment Programme (UNEP)* yang bertajuk *food waste index 2021* dengan total sampah makanan di Indonesia mencapai 20,93 juta ton tiap tahunnya (Naurah N, 2022). Menurut (Kinanti *et al.*, 2021) hal yang menyebabkan Sampah Makanan di Indonesia sangat banyak, yaitu dikarenakan beberapa tradisi di Indonesia yang menyumbang *food waste*, diantaranya acara pernikahan, pertunangan, khitanan, dan beberapa lainnya. Pada umumnya acara ini diadakan secara besar-besaran sehingga banyak makanan yang disiapkan untuk para tamu. Ditemukan fakta Indonesia dan Arab Saudi memasok 90 persen makanan pada saat acara akad nikah di berakhir di kotak sampah karena orang-orang menggunakan acara tersebut untuk memamerkan status mereka (Bahraini A, 2018)

Fakta sampah makanan berdasarkan penelitian oleh (Paritosh *et al.*, 2017) bahwa terciptanya 3.3 juta gas emisi karbon berasal dari 1.3 juta makanan sampah. Dampak dari *food waste* pada Lingkungan yang berupa Gas Emisi Karbon atau yang sering disebut dengan efek rumah kaca hal ini disebabkan oleh proses pembusukan sampah organik termasuk sisa makanan (*food waste*) yang menghasilkan gas CO₂. Bappenas menyatakan bahwa emisi karbon yang dihasilkan dari 1 ton *food loss* sebesar 23% sedangkan untuk *food waste* sebesar 77% atau hampir 4 kali lipat dari *food loss*.

Fenomena *food waste* ini terjadi tidak hanya di kehidupan sehari-hari namun terjadi juga di dunia maya secara global. Terdapat tren yang berhubungan dengan *food waste* ini yang terjadi di media sosial terutama TikTok dan Youtube short. Tren *food waste* ini di populerkan oleh “Wasil Daoud” dan “Topper Guild” dengan cara membuat konten menambahkan atau mencampurkan bahan makanan secara berlebihan sampai makanan tidak tertampung pada wadah dan berserakan, saat ini mereka berumur 21 dan 20 tahun atau termasuk pada kelompok usia generasi Z. Generasi Z selain menciptakan tren *food waste* menurut salah satu penelitian yang dilakukan *European Institute of Innovation & Technology (EIT) Food-Funded Project* dengan partisipan berumur 18-25 tahun mengenai kebiasaan makan mereka, menyebutkan bahwa *fear of missing out (FOMO)* sebagai penyebab generasi Z melakukan perilaku *food waste*. Hal ini disebabkan karena generasi Z saat memilih makanan mereka cenderung memilih makanan yang baru dan menarik sehingga mengakibatkan mereka menimbulkan lebih banyak *food waste* (Askew, 2020). Menurut (Kymäläinen *et al.*, 2021) menyebutkan terdapat hambatan untuk memperbaiki perilaku konsumtif Generasi Z diantaranya karena ukuran makanan yang besar atau makanan yang di diskon, peristiwa yang tidak direncanakan, pemilihan ukuran porsi yang berubah, kurangnya pengetahuan tentang mengolah sisa makanan, rasa makanan yang buruk, terdapat alergi makanan, dan situasi perekonomian.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan penulis berupa wawancara (Lampiran 1. hal 102) bersama pihak Dinas Ketahanan Pangan dan Pertanian (DKPP) Kota Bandung yaitu ibu Rima dan juga wawancara (Lampiran 2. hal 103) bersama pihak Dinas Lingkungan Hidup (DLH) Kota Bandung yaitu bapak Luthfi. Wawancara bersama pihak DKPP, ibu Rima menjelaskan kampanye mengenai *food*

waste ini sudah pernah dilaksanakan pada 31 Oktober 2022 dalam rangka “Hari Pangan Sedunia” yang dilaksanakan di Persimpangan Cikapayang Dago, Jalan Ir. H. Djuanda – Jalan Surapati. Hasil wawancara dengan pihak DLH Kota Bandung, *food waste* termasuk dalam jenis sampah organik. Keseluruhan jumlah sampah organik di Kota Bandung, 50-60 % dihasilkan dari *food waste*. Untuk menanggulangi timbulan sampah organik di Kota Bandung, DLH memiliki program yang bernama “*Waste to Food*” yang bertujuan mengubah sampah menjadi makanan sehat. Kedua hasil wawancara yang sudah dilaksanakan oleh penulis, DKPP dan DLH di Kota Bandung mengakui bahwa fenomena *food waste* ini nyata dan terjadi di Kota Bandung. Hasil wawancara bersama DKPP dan DLH memiliki caranya masing-masing dalam menanggapi fenomena *food waste*. Keduanya memiliki kesamaan dalam menanggapi fenomena *food waste* yaitu melaksanakan sosialisasi dengan terjun langsung kepada masyarakat atau metode rumah ke rumah.

Penelitian sebelumnya yang berhubungan dengan sampah makanan yaitu penelitian (Evan *et al.*, 2022) yang menghasilkan video Animasi berjenis *motion graphic* dengan tema anti “*food waste*” dengan menggunakan gaya ilustrasi dengan menggunakan pendekatan komunikasi informatif, persuasif, dan asosiatif kepada masyarakat Indonesia melalui media sosial Youtube. (Kariymah & Ro’is Abidin, 2020) membuat media kampanye diet planet. Hasil penelitian ini diantaranya akun Instagram Kampanye Diet Planet, Buku saku Kalori Makanan, Poster, dan Brosur. Selain itu penelitian (Anggraeny & Aurumajeda, 2019) membuat *motion graphic* mengenai bijak membuang sampah, berdasarkan kebiasaan buruk masyarakat di Kota Cimahi. Diharapkan dengan adanya iklan layanan masyarakat dapat membuat kota terkhususnya Cimahi Selatan menjadi Bersih.

Penelitian selanjutnya (Borman & Purwanto, 2019) bertujuan untuk memberikan edukasi mengenai sampah kepada anak taman kanak-kanak melalui game edukasi. Dengan hasil akhir keseluruhan 87,18% atau baik. Dari beberapa penelitian yang membuat video animasi, *motion graphic* digunakan sebagai media berbeda-beda diantaranya edukasi, dan promosi karena dianggap mudah diterima dan pengerjaannya yang tidak terlalu sulit. Berdasarkan hasil wawancara bersama DKPP dan DLH mengenai fenomena *food waste* yang terjadi di Kota Bandung. Penelitian akan membahas mengenai fenomena *food waste* di Kota Bandung mengenai sejarah

dampak dari *food waste* beserta permasalahan yang di hadapi Kota Bandung mengenai *food waste* saat ini. Berdasarkan penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa belum ada penelitian yang membahas *food waste* di Kota Bandung. Penelitian ini berfokus pada *food waste* yang merupakan dampak dari pemborosan makanan, ditujukan kepada masyarakat umum kota Bandung terutama Generasi Z dikarenakan lebih cenderung melakukan perilaku *food waste* terutama dengan adanya tren *food waste* di media sosial.

1.2. Rumusan Masalah

Dengan perancangan video animasi 2D *food waste* yang dapat diakses mudah oleh masyarakat pada sosial media edukasi dan memiliki jangkauan yang luas. Berdasarkan pemahaman tersebut maka disusun pertanyaan penelitian sebagai berikut :

1. Bagaimana rancangan video animasi 2D *food waste* di Kota Bandung?
2. Bagaimana hasil distribusi dan apresiasi video animasi 2D *food waste* di Kota Bandung?

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka didapatkan tujuan dari penelitian ini sebagai berikut :

1. Mengetahui tahapan rancangan media edukasi berbasis video animasi 2D mengenai *food waste* di Kota Bandung dan cara Mengurangi sampah organik.
2. Mengetahui distribusi dan apresiasi video animasi 2D mengenai dampak *food waste* di Kota Bandung sebagai media edukasi mengurangi sampah organik.

1.4. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian perancangan video animasi 2d “*food waste* di Kota Bandung” sebagai media edukasi mengurangi sampah organik adalah :

1.4.1. Manfaat Teoritis

Manfaat Teoritis dari penelitian ini diantaranya sebagai berikut :

1. Diharapkan dari hasil video animasi 2D yang ditayangkan pada media sosial Youtube dapat menjadi upaya untuk edukasi mengurangi sampah *food waste* di Kota Bandung.

2. Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberi informasi atau referensi bagi penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan perancangan media edukasi berbasis animasi 2D.

2.4.1. Manfaat Praktisi

Manfaat Praktisi dari penelitian ini diantaranya sebagai berikut :

1. Menambah pengetahuan bagi masyarakat umum mengenai fenomena *food waste* di Kota Bandung dan dapat dijadikan sebagai hiburan edukatif.
2. Melalui penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan keterampilan penulis dalam membuat media video animasi 2D yang mendukung pemahaman mengenai *food waste* menjadi lebih menarik.

1.5. Batasan Penelitian

Agar Penelitian lebih terfokus dan pembahasannya tidak meluas, penulis menetapkan beberapa Batasan ruang lingkup penelitian, sebagai berikut :

1. Pembahasan Sampah Makanan yang dibahas hanya *food waste*.
2. Ruang lingkup penelitian membahas fenomena *food waste* di Kota Bandung.

1.6. Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi penulisan Skripsi ini terdiri dari 5 Bab yang memiliki cakupannya masing-masing untuk menggambarkan penelitian ini dari awal sampai akhir, sebagai berikut :

1. Bab I Pendahuluan

Menjelaskan mengapa “Perancangan video animasi 2d “*food waste* di Kota Bandung” sebagai media edukasi mengurangi sampah organik” diambil sebagai judul penelitian kemudian disusun Latar Belakang, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat, dan Batasan dari penelitian.

2. Bab II Kajian Pustaka

Penelitian ini membahas kajian pustaka atau teori pendukung penelitian dari berbagai sumber baik buku, jurnal, artikel, laporan, internet, dan teori pada ahli yang berkaitan dengan penelitian ini.

3. Bab III Metode Penelitian

Menjelaskan mengenai Metodologi Penelitian yang digunakan serta tahapan yang dilaksanakan selama penelitian berlangsung hingga selesai.

4. Bab IV Hasil dan Pembahasan

Membahas mengenai temuan penelitian dan pembahasan dari temuan penelitian.

5. Bab V Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi

Membahas simpulan, implikasi, dan rekomendasi, yang menyajikan penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis dan temuan penelitian.