

PERANCANGAN KONTEN DIGITAL EDUKASI TENTANG ANTI “FOOD WASTE” MELALUI VIDEO ANIMASI

Dwayne Matthew Evan¹, I Nyoman Natanael¹, Dewi Isma Aryani²

1 Program Sarjana Desain Komunikasi Visual

2 Program Diploma-III Seni Rupa dan Desain

Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Kristen Maranatha

Jl. Prof. drg. Suria Sumantri, MPH no.65, Bandung, 40164, Indonesia

Email: dewi.ia@art.maranatha.edu

Submitted: 2022-06-27

Accepted: 2022-07-12

Published: 2022-09-30

DOI: 10.24036/dekave.v12i3.117939

Abstrak

Sampah makanan semakin menjadi masalah yang serius dewasa ini. Tumpukan sampahnya dapat mencapai 23-48 ton per tahun menurut data Bappenas yang bekerja sama dengan World Resources Institute dan Waste For Change. Sampah makanan dapat dibagi menjadi dua yaitu food waste dan food loss. Food waste merupakan sampah makanan hasil aktivitas konsumen, sedangkan food loss merupakan sampah makanan sebelum sampai pada konsumen. Sektor terbesar penyumbang tumpukan sampah makanan berasal dari food waste yaitu sampah hasil aktivitas konsumen akibat makanan yang tidak dihabiskan. Dengan demikian, tujuan perancangan ini adalah untuk memberikan edukasi masyarakat mengenai sebab akibat adanya sampah makanan yang dapat terjadi serta pengaruhnya bagi masa depan Indonesia. Metode perancangan yang digunakan berdasarkan hasil studi literature dan kuesioner berupa video animasi tentang edukasi singkat berisi pemaparan data terkait sampah makanan dan pengaruhnya untuk media sosial dan Youtube. Konsep komunikasi dalam video ini menggunakan metode asosiatif secara informatif dan persuasif.

Kata kunci: edukasi, konten digital, sampah makanan, video animasi

Abstract

Today, food waste is a significant issue. According to data compiled by Bappenas in association with the World Resources Institute and Garbage For Change, the amount of waste can range from 23 to 48 tons annually. Food loss and food waste are the two categories of food waste. Food loss refers to the loss of food before it reaches consumers, whereas food waste refers to food waste that results from consumer activity. Food waste, namely waste originating from consumer actions due to uneaten food, is the main sector that adds to the mountain of food waste. The goal of this design is to inform the general people about the potential causes and effects of food waste as well as the implications for Indonesia's future. A short education comprising data exposure connected to food waste and its effects on social media and YouTube was the subject of the design process, which was based on the findings of a literature review and

a questionnaire. The associative method is used to convey information and persuade viewers in this video's communication concept.

Key words: *animated videos, digital content, education, food waste*

Pendahuluan

Sampah makanan dapat dibagi menjadi dua kategori yaitu *food waste* dan *food loss*. *Food waste* merupakan masalah timbunan sampah makanan yang terjadi karena terbuang saat proses distribusi dan konsumsi. Hal ini terjadi akibat makanan yang terbuang karena tidak dihabiskan oleh konsumennya ataupun makanan simpanan sisa yang menjadi tidak layak makan. Sedangkan *food loss* merupakan masalah timbunan sampah makanan yang diakibatkan oleh kegagalan pada tahap produksi hingga pengemasan. Hal ini terjadi akibat kegagalan dalam produksi seperti gagal panen dan kegagalan dalam pengemasan seperti disimpan terlalu lama di gudang penyimpanan dan membusuk.

Beberapa tahun terakhir ini timbunan *food waste* dan *food loss* atau sampah makanan menjadi masalah yang cukup besar di Indonesia. Menurut laporan dari Badan Perencanaan Pembangunan Nasional (Bappenas) yang bekerja sama dengan World Resources Institute dan Waste For Change, selama periode 2000-2019 timbunan sampah makanan di Indonesia sudah mencapai 23-48 juta ton per tahun, dan sumber terbesar dari sampah makanan ini berasal dari sektor konsumsi (<https://www.beritasatu.com/ekonomi/820671/hampir-50-juta-ton-makanan-terbuang-di-indonesia-setiap-tahun-perlu-diperhatikan-bpn/>, diakses tanggal 30 September 2021). Akibat dari permasalahan sampah makanan ini pula berimbas pada ketersediaan pangan secara tidak langsung. Alasan mengapa sampah makanan berpengaruh terhadap ketersediaan pangan adalah karena banyaknya sumber daya yang dikeluarkan untuk membuat makanan tersebut. Untuk menanam sayur-sayuran dan buah-buahan menggunakan sumber daya seperti air dan pupuk. Jika sayur-sayuran dan buah-buahan tersebut busuk sehingga tidak sampai ke tangan konsumen, atau sudah sampai di tangan konsumen namun busuk karena tidak disimpan dengan benar, otomatis air dan pupuk yang digunakan untuk menanam tumbuhan sayur-sayuran dan buah-buahan tersebut juga terbuang sia-sia. Sumber daya yang terbuang juga dapat menyebabkan dampak buruk terhadap lingkungan. Sekitar 25% air di dunia terbuang setiap tahunnya oleh sampah makanan. Selain itu, sampah makanan yang berasal dari penanaman tumbuhan menghabiskan 21% air tawar, 19% pupuk, 18% lahan pertanian, dan 21% volume tempat pembuangan (<https://www.kompas.tv/article/149405/masih-suka-buang-buang-makanan-stop-sekarang-ini-bahayanya/>, diakses tanggal 13 Oktober 2021). Selain membuang bahan baku, sampah makanan (sampah organik) menimbulkan gas metana (CH₄), yang meningkatkan potensi pemanasan global. Jika sampah makanan tidak segera dikendalikan, efeknya terhadap pemanasan global akan terus berlangsung.

Kesadaran masyarakat yang kurang ini menyebabkan angka penumpukan sampah makanan, bukan malah mengurangnya apalagi menanggulangnya. Sikap ketidakpedulian orang Indonesia terhadap lingkungan juga mempengaruhi masalah sampah makanan ini sehingga angkanya terus bertambah. Di Jepang dan Tiongkok, masyarakatnya sudah mulai peduli terhadap masalah sampah makanan ini. Mereka mulai dari belanja bahan makanan dengan jumlah yang lebih sedikit, lalu memasak

makanan secukupnya sesuai porsi keluarga agar langsung habis saat sekali dikonsumsi sehingga tidak ada sisa (<http://bkp.pertanian.go.id/blog/post/boros-pangan/>, diakses tanggal 2 November 2021). Masyarakat Indonesia butuh ditumbuhkan rasa kepeduliannya terhadap masalah sampah makanan ini dan lingkungan. Rasa kepedulian ini dapat ditingkatkan jika masyarakat Indonesia tumbuh rasa empati terhadap efek samping dari masalah sampah makanan ini di masa depan yang tentunya sangat merugikan. Untuk menumbuhkan rasa empati ini, media desain komunikasi visual yang persuasif dapat digunakan melalui pemaparan data-data tentang masalah sampah makanan dengan grafis yang menarik dapat menumbuhkan rasa ketertarikan untuk memahami, berempati, serta keinginan untuk menanggulangnya juga. Metode asosiasi digunakan untuk menarik perhatian massa dengan pemaparan data yang aktual, dan sangat cocok dengan untuk menumbuhkan rasa kepedulian terhadap masalah sampah ini. Oleh karena itu, perlu dibuat situasi menjadi relevan agar masyarakat Indonesia dapat menjadi lebih peka dan peduli terhadap masalah sampah makanan ini sehingga dapat segera ditanggulangi (Nida, 2014) dengan pendekatan metode yang tepat yaitu *glass box* (Usman, 2021) (Afriwan, 2018).

Metode Perancangan

Metode perancangan yang digunakan dalam pembuatan konten digital edukasi tentang anti “Food Waste” melalui video animasi ini selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Usman (2021) (Afriwan, 2018) yakni metode *glass box* yaitu berpikir rasional secara objektif dan sistematis menelaah sesuatu hal secara logis dan terbebas dari pikiran dan pertimbangan yang tidak rasional. Metode *glass box* yang digunakan ini akan menghasilkan sebuah *motion graphic* berupa video animasi singkat yang bisa mendeskripsikan permasalahan serta memaparkan data dan fakta dari permasalahan yang diangkat yakni mengenai sampah makanan (*food waste*) secara logis dan objektif. Pelaksanaan metode ini didukung melalui beberapa tahapan berupa observasi, *in-depth interview*, dan kuesioner pada beberapa responden yang disebar secara acak melalui *platform google form*. Dari ketiga tahapan tersebut diperoleh solusi perancangan berupa konsep komunikasi, konsep kreatif, dan konsep media yang diperlukan untuk membuat sebuah video animasi tentang anti “*food waste*” sesuai dengan target market yang dituju.

Hasil dan Pembahasan

Video animasi berisi edukasi tentang anti “*food waste*” ini menggunakan gaya visual *flat design vector* dan *motion graphic*. Pemilihan gaya visual tersebut sesuai dengan hasil kuesioner yang telah disebarkan kepada responden melalui *google form* sebanyak 53,5% menyatakan menyukai animasi 2D, diikuti animasi 3D dan *motion graphic*. Para responden menyukai animasi karena memiliki alur cerita, *storytelling*, visual, dan sisi humor yang diberikan saat menontonnya. Gaya animasi berupa *flat design vector* dan *motion graphic* dianggap sesuai dengan teknik komunikasi untuk dapat menyadarkan masyarakat Indonesia terkait permasalahan sampah makanan ini. Dalam perancangan ini dilakukan tiga teknik komunikasi yaitu komunikasi informatif, persuasif, dan asosiatif.

Konsep Komunikasi

Komunikasi informatif merupakan sebuah proses penyampaian pesan kepada orang lain tentang hal-hal yang baru diketahuinya tanpa mengharapkan ada perubahan sikap atau pendapat orang-orang tersebut (Effendy, 2002). Pada perancangan video animasi ini terdapat pula penyampaian informasi dalam bentuk pemaparan materi tentang permasalahan sampah makanan yang disisipkan di tengah cerita animasi.

Komunikasi persuasif merupakan sebuah proses penyampaian pesan kepada orang lain yang mengharapkan adanya perubahan sikap atau pendapat orang-orang mendengarnya (Effendy, 2002). Penggunaan jalan cerita dalam perancangan kampanye berbentuk video animasi ini diharapkan dapat mengajak para audiens untuk mengubah gaya hidup mereka dalam mengurangi sampah makanan agar tidak terjadi dampak yang berkelanjutan di masa depan.

Komunikasi asosiatif merupakan penyajian pesan dengan menyertakan bukti peristiwa yang aktual atau yang sedang menarik perhatian dan minat massa. Dengan menyertakan bukti-bukti tentang dampak berkepanjangan dari sampah makanan ini, para audiens diharapkan dapat paham tentang kemungkinan yang akan terjadi di masa depan jika masalah sampah makanan ini tidak ditindaklanjuti. Dengan demikian dapat disimpulkan dari ketiga metode komunikasi di atas diharapkan para audiens tidak hanya sekedar mengetahui informasi saja, melainkan juga memiliki kemauan untuk bertindak dan peka terhadap masalah sampah makanan ini serta dampaknya di masa depan.

Konsep Kreatif

Dalam perancangan video animasi ini diawali dengan membuat logo yang memiliki banyak unsur simbolik di dalamnya. Judul dari video animasi ini adalah, "Stop Buang Makanan". Bentuk utama dari logonya sendiri adalah bentuk lingkaran persis seperti rambu-rambu lalu lintas untuk berhenti. Bentuk ini lalu dikombinasikan dengan bentuk apel yang telah digigit sebagai representasi sampah makanan. Selain itu, pada tulisan Stop Buang Makanan, terdapat gabungan tiga warna cenderung ke arah merah, oranye, dan kuning dalam bentuk gelombang. Ketiga warna tersebut merepresentasikan juga sebagai warna yang identik dengan nafsu makan yaitu warna merah dan kuning serta warna yang identik dengan panas untuk memperlihatkan unsur pemanasan globalnya (Aryani, 2012).



Gambar 1. Desain logo

Jenis *font* yang digunakan dalam perancangan ini adalah Barlow karena merupakan *font sans serif* yang solid dan juga memiliki karakteristik santai melalui lengkungannya dan karakteristik formal melalui bentuk tipografi hurufnya. Barlow sendiri merupakan *family* (kesatuan) yang terdiri dari 9 jenis *font*, dan jenis yang digunakan dalam perancangan ini adalah Barlow Regular, Medium, Bold, dan Black.



Gambar 2. Font Barlow



Gambar 3. Font Barlow dalam judul video animasi

Tulisan pada logo perancangan serta beberapa elemen tulisan dibuat dengan paduan komposisi melengkung yang terinspirasi dari gelombang panas untuk merepresentasikan pemanasan global. Warna-warna yang digunakan juga merupakan warna yang merepresentasikan panas yaitu merah, oranye, dan oranye kekuningan.

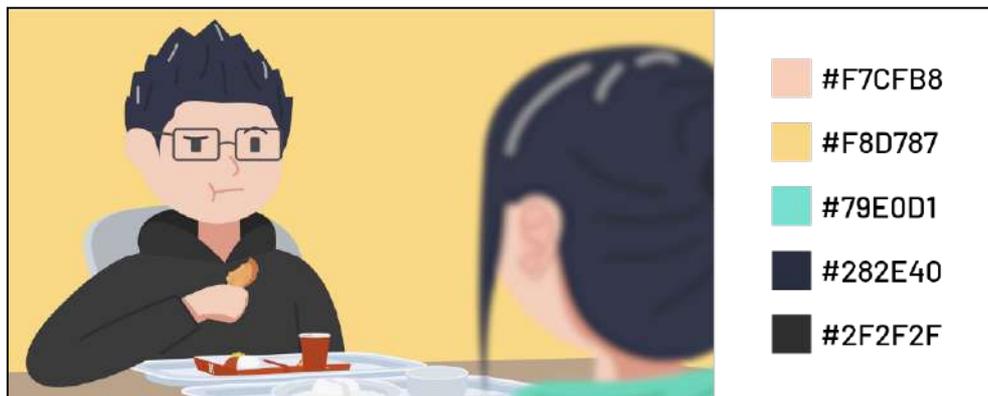
Penggunaan warna pada perancangan ini sebagian besar kategori warna primer dan sekunder. Jenis warna yang digunakan juga merupakan warna yang cukup mencolok dengan sedikit aksen warna pastel namun memiliki kesan yang memberikan kesan cerah dan *vibrant*. Tujuan digunakan warna-warna demikian adalah untuk menarik perhatian mata serta untuk menunjukkan detail yang perlu diperhatikan dan mengabaikan detail yang tidak perlu diperhatikan. Warna-warna diatur secara komplementer untuk menghindari kesamaan dengan warna lain dalam gaya visual perancangan ini. Berikut merupakan contoh-contoh penggunaan warna dalam perancangan ini:



Gambar 4. Penggunaan warna pada judul dan pembuka video animasi



Gambar 5. Penggunaan warna pada *establish shoot*



Gambar 6. Penggunaan warna pada salah satu adegan

Konsep Media

Adapun jenis media yang digunakan adalah video animasi dengan jenis plot dalam cerita ini adalah *rebirth*, berdasarkan buku *The Seven Basic Plots: Why We Tell Stories* oleh Christopher Booker (2004). Pada dasarnya, *rebirth* menceritakan tentang sebuah kejadian yang terjadi pada karakter utama untuk mengubah cara pandangnya terhadap sesuatu menjadi pribadi yang lebih baik lagi.

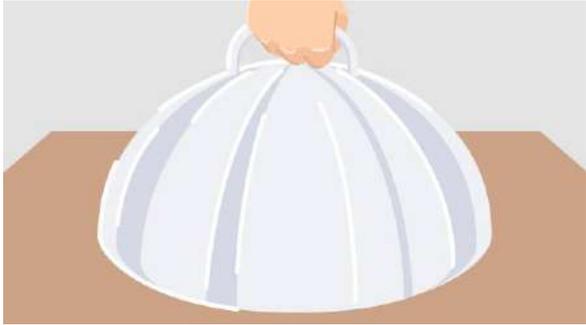
Alur cerita perancangan video animasi edukasi ini menceritakan tentang seorang pemuda yang memiliki kebiasaan suka membuang-buang makanan. Mulai dari makan

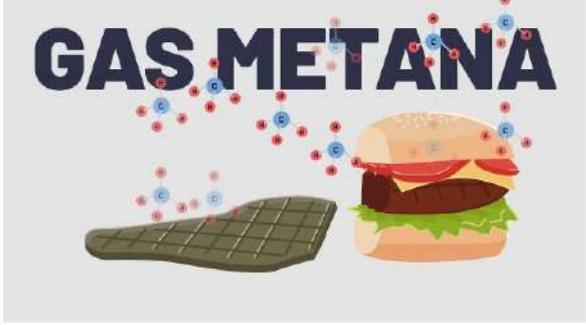
tidak habis hingga tidak menyukai berbagai makanan sehingga dibiarkan terbang. Ia berteman dengan teman, seorang wanita, yang dapat berurusan dengan baik dengan makanan. Jika ada sisa makanan yang tidak dihabiskan, akan dia bagikan kepada orang membutuhkan, diberikan pada binatang liar di jalan, atau akan ia olah menjadi pupuk kompos. Mereka sedang berjalan bersama di jalan, lalu teman wanitanya memberikan beberapa bungkus plastik makanan kepada orang-orang kurang mampu. Si pemuda bertanya kenapa ia melakukan itu. Teman wanitanya menjelaskan bahwa itu adalah sisa makanan dari makan siangnya, ia membungkusnya untuk dibagikan karena di rumahnya tidak akan ada yang menghabiskannya lagi. Untuk bukti lebih lanjut, ia memperlihatkan video penjelasan sampah makanan kepada pemuda ini. Pemuda ini pun baru tersadar dengan fakta-fakta yang ia lihat melalui video tersebut, dan menjadi sadar. Untuk membantu perubahan iklim dan membantu kelaparan pun, ia mulai mencoba mengubah kebiasaan membuang makanannya menjadi mengolah sisa makanan dengan lebih baik lagi. Hasil akhir dari video animasi ini berdurasi total 7 menit 2 detik dengan *scene* cerita berbagai potongan *scene* berimbang dengan porsi penjelasan tentang sampah makanan di *scene* lainnya. Berikut merupakan potongan gambar dari animasinya:

Tabel 1. Potongan lengkap *scene* dalam video animasi “Stop Buang Makanan”

<p><i>Timestamp:</i> 01:02</p> <p>Adegan munculnya judul.</p>	
<p><i>Timestamp:</i> 00:05</p> <p>Adegan pengenalan karakter lewat dokumen.</p>	

<p><i>Timestamp: 01:18</i> Adegan <i>establishing shot</i>.</p>	
<p><i>Timestamp: 01:21</i> Adegan makan siang.</p>	
<p><i>Timestamp: 01:38</i> Adegan memisahkan makanan.</p>	
<p><i>Timestamp: 01:42</i> Adegan makan siang sambil membahas masalah sampah makanan.</p>	

<p><i>Timestamp: 02:55</i> Adegan penjelasan sampah makanan: pembuka.</p>	
<p><i>Timestamp: 03:07</i> Adegan penjelasan sampah makanan: data timbunan sampah makanan.</p>	
<p><i>Timestamp: 03:26</i> Adegan penjelasan sampah makanan: <i>food loss</i>.</p>	
<p><i>Timestamp: 03:44</i> Adegan penjelasan sampah makanan: <i>food waste</i>.</p>	

<p><i>Timestamp:</i> 03:52</p> <p>Adegan penjelasan sampah makanan: angka terbesar <i>food waste</i>.</p>	 <p>Angka terbesar sampah makanan dihasilkan oleh Food Waste dari konsumen.</p> <p>DUH KENYANG..</p>
<p><i>Timestamp:</i> 04:42</p> <p>Adegan penjelasan sampah makanan: gas metana dapat ditimbulkan dari sampah makanan.</p>	 <p>GAS METANA</p>
<p><i>Timestamp:</i> 04:55</p> <p>Adegan penjelasan sampah makanan: potensi pemanasan global dapat meningkat akibat sampah makanan.</p>	
<p><i>Timestamp:</i> 05:16</p> <p>Adegan penjelasan sampah makanan: jumlah kelaparan di dunia.</p>	 <p>JUMLAH KELAPARAN DI DUNIA</p> <p>925 JUTA ORANG</p>

<p><i>Timestamp: 05:56</i></p> <p>Adegan penjelasan sampah makanan: Dyta membahas masalah sampah makanan.</p>	
<p><i>Timestamp: 06:45</i></p> <p>Adegan penjelasan sampah makanan: Dyta mengajak para audiens agar mengubah gaya hidup untuk mengurangi sampah makanan.</p>	

Simpulan

Masalah sampah makanan menjadi masalah yang serius jika tidak ditindaklanjuti dapat mengakibatkan beberapa dampak negatif di masa depan. Selain itu, angkanya juga sangat besar sama dengan jumlah kelaparan di dunia. Sangat ironis karena jumlah sampah makanan terbesar disumbangkan dari sektor konsumsi yaitu makanan yang tidak habis oleh konsumen sehingga terbuang begitu saja. Padahal makanan berlebih tersebut jika disumbangkan kepada orang yang lebih membutuhkan, maka angka kelaparan dapat berkurang dan dampak berkelanjutan dari sampah makanan juga dapat diatasi. Meskipun begitu, masyarakat masih kurang peka terhadap masalah ini beserta dampaknya.

Dengan demikian, diharapkan perancangan ini dapat menjadi salah satu konten digital edukasi menggunakan pendekatan komunikasi informative, persuasif, dan asosiatif tentang anti *“food waste”* kepada masyarakat Indonesia. Video animasi ini dapat diakses oleh masyarakat melalui media sosial dan platform video online yaitu YouTube. Tujuan menggunakan platform tersebut karena media sosial dan YouTube cukup banyak digunakan berbagai kalangan masyarakat saat ini. Alur cerita juga dibuat lekat dengan kehidupan sehari-hari agar audiens dapat ikut merasakan dan menumbuhkan sikap empati terhadap masalah ini.

Rujukan

Afriwan, Hendra dan Mila. (2018). *Redesign Sign System Penangkaran Penyu di Pariaman* (laporan tugas akhir). Padang: Prodi DKV UNP.

Aryani, D.I. (2012). Tinjauan Desain dan Pengaruh Warna Tempat Sampah secara Psikologis serta Dampak yang Ditimbulkan terhadap Kehidupan Sosial Masyarakat dalam Konteks Lingkungan Hidup (Studi Kasus di Kota Bandung). *ZENIT*, 1(1), 45-55.

Badan Urusan Ketahanan Pangan (BKP). *Boros Pangan*. Diakses dari <http://bkp.pertanian.go.id/blog/post/boros-pangan/>, pada 2 November 2021.

Baskoro, F. M., Herman. (2021, 30 Agustus). *Hampir 50 Juta Ton Makanan Terbuang di Indonesia Setiap Tahun, Perlu Diperhatikan BPN*. Diakses dari <https://www.beritasatu.com/ekonomi/820671/hampir-50-juta-ton-makanan-terbuang-di-indonesia-setiap-tahun-perlu-diperhatikan-bpn/>, pada 30 September 2021.

Booker, C. (2006). *The Seven Basic Plots: Why We Tell Stories (1st edition)*. USA: Continuum.

Effendy, O. U. (2002). *Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek*. Bandung : Remaja Rosdakarya.

Nida, F. L. K. (2014). PERSUASI DALAM MEDIA KOMUNIKASI MASSA. *AT-TABSYIR: Jurnal Komunikasi Penyiaran Islam*, 2(2), 77-95.

Surya, G. (2021, 22 Februari). *Masih Suka Buang-Buang Makanan? Stop Sekarang, Ini Bahayanya*. Diakses dari <https://www.kompas.tv/article/149405/masih-suka-buang-buang-makanan-stop-sekarang-ini-bahayanya/>, pada 13 Oktober 2021.

Usman, M. (2021). MOTION GRAPHIC WASPADA PENYEBARAN HOAX DI SOSIAL MEDIA. *DEKAVE*, 11(3), 303-311. DOI : <https://doi.org/10.24036/dekave.v11i3.114590>.