

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Di Indonesia masalah sampah saat ini menjadi salah satu masalah yang paling sulit di atasi. Hal tersebut terjadi karna masih kurangnya kesadaran masyarakat akan pentingnya kebersihan lingkungan. Hal tersebut menyebabkan Indonesia menempati posisi ke-2 negara yang menghasilkan sampah terbanyak pada tahun 2015.

Sampah terbagi dari 2 jenis yaitu sampah organik dan sampah anorganik. Sampah organik di artikan sebagai sampah yang terdiri dari bahan yang bisa terurai secara alami contoh nya daun-daun kering. Sedangkan sampah anorganik adalah sampah yang sulit terurai secara alami contohnya plastik.

Pada tahun 2015, menurut hasil riset Jenna R. Jambeck dalam properti.kompas.com mengatakan bahwa indonesia menempati urutan ke dua yang menghasilkan limbah sampah plastik (Jambeck R 2015, <http://properti.kompas.com/read/2016/01/27/121624921/Indonesia.Darurat.Sampah.>). Limbah plastik merupakan limbah yang sangat susah terurai. Sampah pelastik baru akan terurai alami sekitar 50 – 80 tahun.

Menurut Agus Susanto, masyarakat terutama masyarakat kota Bandung masih sangat kurang kesadaran akan sampah plastik. Hal tersebut didukung dengan banyaknya sampah yang dibawa ke TPS Sekelimus. Selain itu pencampuran semua sampah tersebut mengakibatkan penumpukan sampah yang menciptakan lingkungan yang kotor.

Pemerintah sudah seringkali mengupayakan untuk menyelesaikan masalah sampah ini. Tetapi upaya tersebut masih kurang didukung oleh masyarakat. Masih saja masyarakat membuang sampah sembarangan. Hal ini menyebabkan sampah menumpuk dan saat hujan datang sampah tersebut terutama sampah plastik mengalir ke sungai-sungai dan menyebabkan banjir.

Kurangnya pendidikan sejak dini tentang sampah-sampah yang ada juga menjadi salah satu penyebab kurangnya kesadaran masyarakat akan sampah tersebut. Seharusnya pendidikan tentang sampah sudah di beritahukan sejak kecil sehingga hal tersebut melekat terhadap seseorang sampai dewasa.

Sekarang ini banyak sekali media untuk menyampaikan pesan yang ingin kita sampaikan. Salahsatunya *motion graphic*. *Motion graphic* adalah media visual yang menggabungkan unsur film dan desain grafis. Hal tersebut dapat tercapai dengan menggabungkan elemen-elemen seperti animasi 2D dan 3D, video, film, tipografi, ilustrasi, fotografi, dan musik.

Di era modern seperti saat ini, penyebaran media informasi sangatlah mudah, ada banyak cara untuk mengenalkan dan memberikan informasi kepada seluruh masyarakat tentang bahayanya sampah plastik. Salah satunya menggunakan media informasi yang dapat menarik anak-anak yaitu berupa animasi *motion graphic*. Jon Krasner mengatakan “*Motion graphic is becoming a principal part of our contemporary visual landscape with integrative technologies merging television, the Internet and immersive environments.*” (Jon Krasner 2008:13) yang artinya *motion graphic* menjadi prinsip pada landasan visual bagi perkembangan teknologi televisi, internet dan visual di lingkungan sekitar, tujuannya agar menampilkan tampilan yang menarik dan atraktif kepada khalayak sasaran. Hal tersebut dapat kita lihat dari banyaknya pembuka acara yang menggunakan *motion graphic*, iklan di internet, iklan layanan masyarakat, identitas stasiun TV, media elektronik bahkan sarana publik yang menggunakan *Motion graphic*. Keberadaan *motion graphic* pada lingkungan masyarakat modern sekarang membuat pertumbuhan *motion graphic* banyak digunakan di berbagai media elektronik sebagai sumber informasi, sehingga dengan mudah dikenali oleh masyarakat terutama generasi muda yang lebih banyak mengakses informasi pada *gadget* mereka.

1.2 Identifikasi Masalah

Masalah yang dapat di identifikasikan adalah :

1. Sampah merupakan fenomena yang sangat melekat pada masyarakat indonesia hal tersebut terlihat dari ranking indonesia yang menempati urutan ke-2 penghasil sampah terbanyak
2. Sampah pelastik merupakan sampah yang tidak dapat terurai 50-80 tahun lamanya
3. Kurangnya kesadaran masyarakat atas sampah terutama sampah pelastik
4. Kurangnya pendidikan tentang sampah pelastik sejak dini
5. Kurangnya pengetahuan akan bahan apa saja yang digunakan untuk membuat plastik tersebut.
6. Masih minimnya informasi tentang sampah plastik

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah yang akan diangkat oleh penulis adalah merancang sebuah media Informasi mengenai bahaya, kandungan apa saja, dan cara menanggulangi sampah plastik berupa *motion graphic* kepada anak-anak kota Bandung.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari identifikasi dan batasan masalah, maka dapat di rumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang media informasi yang menarik untuk menyampaikan informasi mengenai bahaya, kandungan, dan cara menanggulangi sampah plastik melalui *motion graphic* sehingga dapat menarik perhatian target audiens anak-anak ?
2. Bagaimana pendekatan visual yang tepat untuk audiens anak kecil agar informasi *motion graphic* dapat diterima dengan baik ?

1.5 Ruang Lingkup

Dalam penulisan perancangan ini, penulis akan menjelaskan ruang lingkup masalah yang akan dituliskan pada perancangan *motion graphic* yang bertemakan sampah plastik. Berikut ini adalah ruang lingkup masalah penulisan perancangan *motion graphic* yang bertemakan sampah plastik:

- a. Perancangan *motion graphic* informasi Sampah plastik untuk menyampaikan bahaya, kandungan, dan penanggulangan sampah plastik.
- b. Perancangan media informasi ini berupa Animasi yang memiliki bentuk *motion graphic*.
- c. Hasil karya *motion graphic* ini ditujukan bagi anak-anak.
- d. Penelitian dalam penulisan ini akan di laksanakan di wilayah kota Bandung.

1.6 Tujuan Perancangan

1. Untuk memberikan informasi tentang sampah khususnya sampah plastik kepada masyarakat dan khusus nya kepada anak-anak.
2. Merancang *motion graphic* yang dapat membuat khalayak sasaran tertarik sehingga informasi yang disajikan dapat tersampaikan dengan baik.

1.7 Manfaat Perancangan

Manfaat yang didapatkan dari perancangan ini adalah dapat mengetahui tentang informasi sampah plastik sehingga diharapkan kedepannya bisa menyadarkan akan pentingnya menjaga lingkungan sehingga terciptanya lingkungan yang bersih.

1.8 Metodologi Penulisan

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode kualitatif. Menurut Creswell, metode kualitatif adalah sebuah metode yang digunakan untuk mencari dan memahami makna baik yang berasal dari masalah sosial maupun kemanusiaan. Berikut adalah langkah-langkah yang dilakukan dalam pengumpulan data untuk perancangan *motion graphic* tentang sampah plastik.

a. Studi Literatur

Dalam prosesnya, studi literatur adalah metode yang dilakukan dengan cara mengumpulkan data-data dari buku, jurnal, dan internet yang berhubungan dengan topik yang diangkat. Penulis akan mencari karya sejenis yang berhubungan dengan *motion graphic*, sampah plastik, dan tentang psikologi anak.

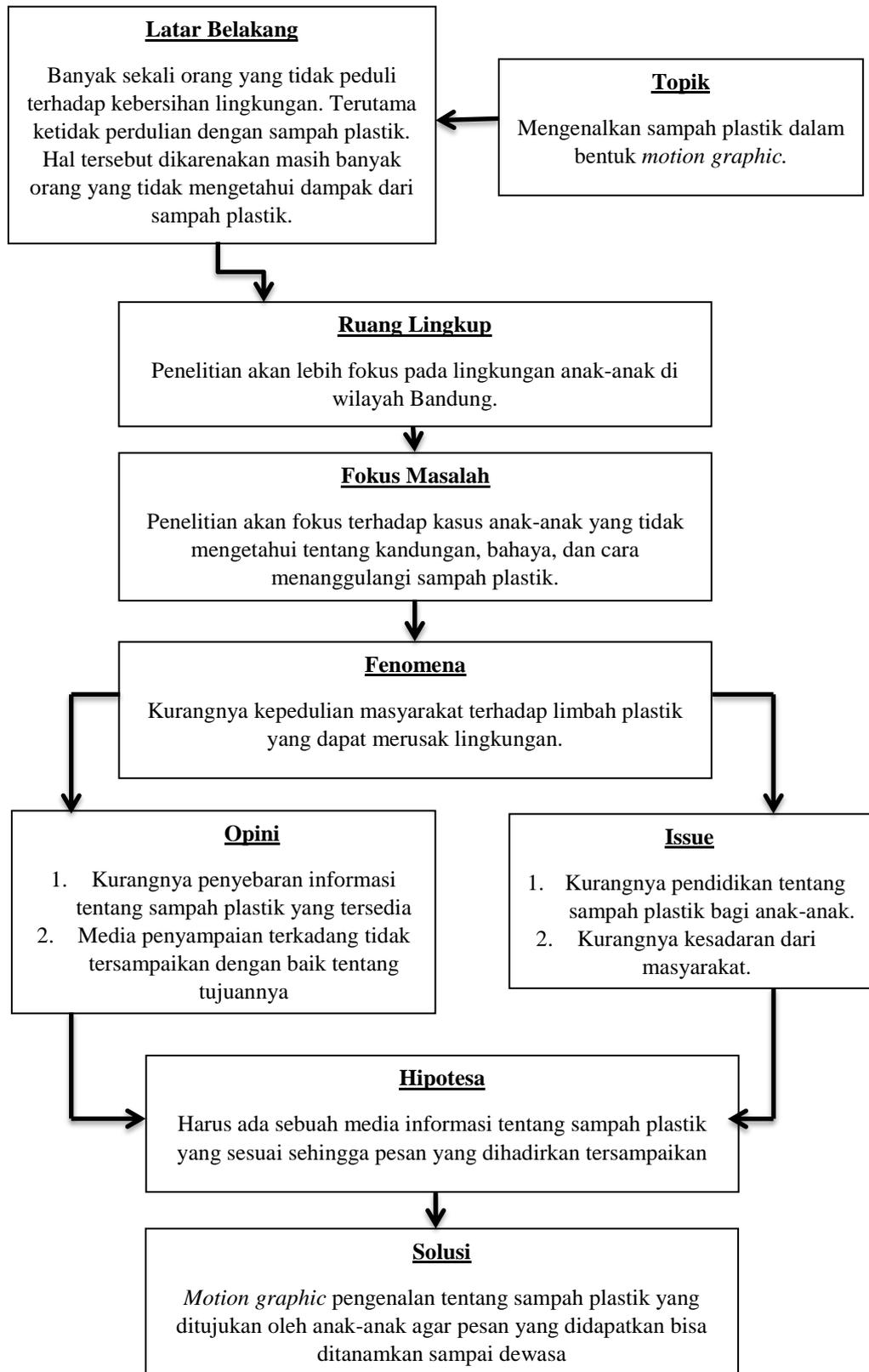
b. Observasi

Pengumpulan data dengan cara observasi dilakukan dengan cara mengamati hal-hal yang berhubungan dengan apa yang diperlukan dalam perancangan *motion graphic* tentang sampah plastik, melihat kebiasaan anak-anak terhadap sampah plastik, serta mengamati referensi *motion graphic* sejenis yang sudah ada yang akan di jadikan refrensi dalam perancangan *motion graphic* ini.

c. Wawancara

Penulis melakukan percakapan dengan narasumber yang berhubungan dengan sampah plastik dan juga anak-anak. Penulis bisa mendapatkan data melalui percakapan langsung, telepon, e-mail dan pesan singkat. Pada pengumpulan data melalui wawancara penulis akan melakukan wawancara ke anak-anak, ke pedagang, ke ibu rumah tangga, konsumen, serta orang yang paham tentang limbah plastik.

1.9 Kerangka Berpikir



(Sumber: Dokumentasi Penulis)