

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Perancangan**

Permasalahan sampah menjadi masalah serius yang gencar di bahas di dunia saat ini terutama persoalan sampah plastik, sampah plastik sangat sulit terurai dan membutuhkan waktu 500-1000 tahun bagi plastik untuk benar-benar terurai. Masalah ini pun berlaku bagi Indonesia, dimana menurut hasil riset yang dilakukan pada 13 Februari 2015 lalu mengungkap bahwa Indonesia menjadi salah satu negara penghasil sampah terbesar kedua di dunia (Utomo, 2016). Hal ini cukup ironis mengingat Indonesia merupakan negara kepulauan yang dikelilingi oleh laut. Dimana masyarakatnya banyak mengandalkan keberagaman ekosistem laut sebagai sumber ekonomi dan pangan.

Negara-negara maju lainnya seperti Amerika, Jepang dan Italia sudah melakukan berbagai upaya untuk mengatasi masalah sampah plastik ini. Amerika dan Jepang membuat mesin penghancur botol plastik secara otomatis dan bisa menghasilkan uang bahkan di Italia mereka menukar botol plastik satu karung penuh dengan tiket kereta api tanpa syarat. Di Indonesia sendiri upaya yang dilakukan untuk mengatasi masalah sampah plastik adalah lewat Bank Sampah, namun dengan beragam hambatan dari segi pembiayaan, regulasi, dan peran serta masyarakat yang kurang optimal kinerja Bank Sampah dirasa kurang efektif, hal ini seperti yang dipaparkan dalam dalam sebuah penelitian Efektivitas Pengelolaan Bank Sampah dengan Studi Kasus Bank Sampah Malang (BSM) (Suryani, 2014). Sedangkan di Bali sendiri mereka sudah membeli beberapa mesin penghancur botol plastik dari Jepang dan akan memberikan uang untuk setiap botol plastik yang dihancurkan.

Dari seluruh upaya yang dilakukan, peran sebagian besar masyarakat Indonesia masih kurang optimal. Hal ini tampak dari perilaku tidak peduli dan tetap membuang sampah sembarangan terutama di sungai, dimana sampah yang dibuang ke sungai akan bermuara sampai ke laut dan yang terkena dampaknya adalah hewan-hewan yang ada di lautan. Bukan hanya membuat laut kotor namun

juga mengancam ekosistem hewan laut karena hewan laut akan memakan plastik tersebut. Hal ini dapat ditemukan seperti pada kasus Paus mati yang terdampar di perairan Pulau Kapota, Taman Nasional Wakatobi, Sulawesi Tenggara pada November 2018 lalu, dimana dalam perut paus tersebut ditemukan 5,9 kg sampah plastik (BBC News Indonesia, 2018). Ahli ekologi mikroba di Royal Netherlands Institute for Sea Research berkata bahwa sampah plastik yang ada di dalam laut maupun di pantai memiliki bau seperti ikan (Erik Zatlner, 2013). Semua plastik di dalam laut ditutupi dengan lapisan tipis mikroba yang disebut Plastisphere, lapisan ini mengeluarkan senyawa kimiawi yaitu bau dan rasanya seperti makanan binatang laut, ada senyawa khusus yaitu Dimethyl Sulfide (DMS) yang diketahui sebagai kode kimiawi plastik dan dikenal menarik perhatian sejumlah biota laut. Bila situasi dan kondisi ini diabaikan dapat diprediksi ekosistem laut di laut Indonesia akan rusak dan menuju kepunahan karena dampak buruk dari sampah plastik.

Berangkat dari permasalahan sampah laut di Indonesia tersebut, penulis tergerak membuat sebuah perencanaan kampanye periklanan untuk mengurangi penggunaan plastik sekali pakai dan mengedukasi mengenai dampak yang diakibatkan dari plastik sendiri bagi hewan di laut. Kampanye tersebut dalam bentuk *motion graphic* yang ditujukan untuk anak SMP laki-laki. Remaja SMP adalah target audiens yang cocok dalam perancangan *motion graphic* ini karena mereka sedang dalam masa pertumbuhan dan memiliki rasa ingin tahu dan tingkat kepedulian yang tinggi. Karakteristik *motion graphic* sendiri dapat membuat target audiens menjadi lebih tertarik, memudahkan dalam belajar dan menangkap informasi serta dapat menumbuhkan rasa ingin tahu siswa. Secara psikologis warna yang menyenangkan dan *style* gambar kartun yang simpel dapat mendorong minat belajar remaja dan memudahkan target untuk menangkap informasi. Selain itu remaja pada saat ini lebih senang menonton video daripada membaca buku, sehingga penggunaan *motion graphic* sebagai media edukasi dirasa tepat. Hal ini pun di dukung dari penelitian yang menguji kelayakan pengembangan media pembelajaran *motion graphic* untuk siswa dimana hasil dari uji kelayakan tersebut adalah *motion graphic* layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran (Damayanti & Wulandari, 2018).

Karakteristik *motion graphic* yang informatif, menarik dan juga menghibur dengan adanya konten visual seperti gambar, teks dan diberi warna-warna yang dapat menarik, ditambah dengan suara dan musik yang dapat mengubah suasana hati, dipadukan dengan gerakan (*motion*) memberikan kesan dinamis, dapat menambah pemaknaan dan efektifitas atas informasi yang disampaikan. Penyampaian informasi menggunakan penjelasan yang logis dan informasi yang disampaikan berdasarkan fakta dan penelitian sehingga diharapkan target audiens mau menerima, meresapi dan bertindak sesuai dengan informasi yang telah disampaikan.

*Motion Graphic* adalah media yang digunakan oleh desainer grafis profesional untuk menggambarkan serta memberikan suatu masalah yang ada lalu mengkomunikasikan kepada audiens dalam bentuk video berbasis animasi 2 dimensi. Adiyatama et al. (2016) menyatakan bahwa pesan pada gambar mampu memersuasi seseorang dalam menentukan sikap untuk memilih tindakan yang menunjang keinginannya. Hal ini dipertegas Prayogi et al. (2015) menunjukkan dari hasil temuannya bahwa sistem pembelajaran berbasis ponsel pintar mampu meningkatkan kapasitas siswa dalam menerima informasi secara simultan serta memberi dampak kesenangan sehingga siswa mampu memacu dirinya untuk menggali informasi. Rahmah et al. (2018) menemukan bahwa kemampuan remaja dalam penggunaan media sosial memiliki kategori yang sangat baik yang berarti memiliki keahlian yang mampu menggunakan alat tersebut sebagai hiburan namun juga untuk melakukan kegiatan yang lebih seperti halnya promosi dan pendidikan. Demikian berdasarkan paparan tersebut penggunaan media *motion graphic* didukung dengan penggunaan media sosial sebagai medium untuk penyebaran konten dapat menjadi media edukasi bagi target audiens dalam mengurangi sampah plastik dan dampak yang dihasilkan di laut.

## **B. Rumusan Perancangan**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah bagi perancangan ini adalah bagaimana cara mengemas pesan tentang

bahaya sampah plastik terhadap hewan di laut serta solusinya dalam bentuk *motion graphic* ?

### **C. Batasan Perancangan**

Objek dalam perancangan ini adalah merancang *motion graphic* mengenai bahaya sampah plastik bagi hewan laut serta solusi yang dapat diterapkan di kehidupan sehari-hari. Penyampaian informasi ini akan disampaikan melalui *motion graphic* karena target audiencenya adalah remaja SMP berusia 13-15 tahun.

### **D. Tujuan Perancangan**

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan dari perancangan ini adalah mengedukasi remaja mengenai dampak sampah plastik terhadap lingkungan dan hewan laut serta solusi yang dapat diterapkan di kehidupan sehari-hari dalam bentuk *motion graphic*.

### **E. Manfaat Perancangan**

#### **1. Bagi Lembaga STSRD VISI**

Manfaat perancangan ini bagi lembaga STSRD VISI yaitu sebagai referensi bagi mahasiswa yang tertarik untuk merancang Tugas Akhir berupa *motion graphic* dan mengedukasi kepada mahasiswa mengenai bahaya sampah plastik bagi hewan di laut beserta solusi yang dapat diterapkan di kehidupan sehari-hari.

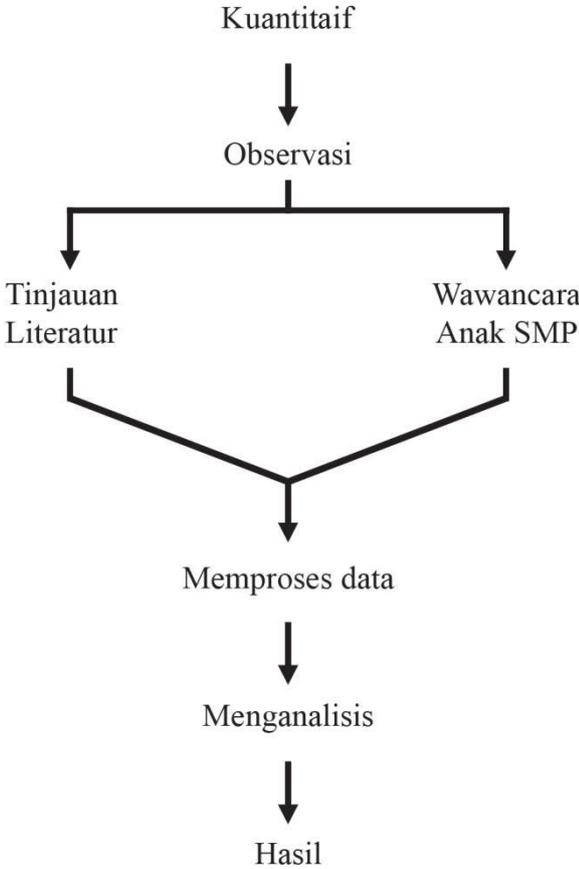
#### **2. Bagi Program Studi DKV**

Manfaat perancangan ini bagi program studi Desain Komunikasi Visual (DKV) yaitu menambah koleksi jurnal dalam kelompok animasi *motion graphic* dan dapat berguna sebagai bahan penelitian.

### **3. Bagi Masyarakat**

Manfaat perancangan ini bagi masyarakat adalah mengedukasi kepada masyarakat terutama remaja mengenai bahaya sampah plastik bagi hewan di laut beserta solusi yang dapat diterapkan di kehidupan sehari-hari.

**F. Skema Perancangan**



*Gambar 1. Skema Perancangan  
(Sumber: Dokumentasi penulis)*