

BAB I

PENDAHULUAN

1. 1 Latar Belakang

Saat ini masih banyak fenomena di sekitar yang masih sangat sering ditemui yang dari tahun-tahun sebelumnya sudah ada, sampai sekarang pun masih ada, entah itu berkurang, sama saja, atau malah bertambah. Fenomena yang terjadi sampai saat ini pun bermacam- macam, fenomena-fenomena yang positif dan fenomena-fenomena yang negatif. Salah satunya adalah fenomena masyarakat yang masih membuang sembarangan dan membiarkan begitu saja barang-barang yang telah digunakan, terutama plastik.

Masyarakat sampai saat ini masih menggunakan produk-produk plastik. Mulai dari plastik berupa kantong-kantong plastik, wadah makanan, hingga yang termasuk paling banyak digunakan sampai saat ini yaitu botol-botol plastik minuman. Penggunaan plastik yang masih dilakukan tentu pasti ada alasannya. Alasannya pun dapat dikatakan sederhana, karena produknya mudah didapat dan juga lebih murah. Sayangnya masih banyak masyarakat yang tidak bijak terutama saat membuang plastik-plastik yang sudah dipakai. Masih ada masyarakat yang membuang sampah pada tempatnya walaupun belum dengan benar, seperti membedakan dimana sampah plastik harus dibuang apakah harus di tempat sampah organik atau non organik. Dan masih ada pula masyarakat yang membuang sampah-sampah plastik sembarangan ada yang terang-terangan di tempat terbuka yang terlihat oleh umum seperti di pinggir-pinggir jalan atau bahkan di tempat yang dipikir tidak akan terlihat umum seperti di balik semak-semak kecil. Penggunaan produk-produk plastik tersebut saja dapat dikatakan buruk karena tentu saja akan menambah sampah yang terus menerus. Dan yang lebih buruknya lagi, sampah-sampah plastik yang dibuang atau dibiarkan begitu saja sembarangan.

Plastik sendiri adalah barang yang tergolong barang sekali pakai yang berarti setelah selesai dipakai akan langsung dibuang dan itu juga berarti akan

memperbanyak sampah. Plastik juga adalah barang yang dapat dikatakan sangat mudah untuk diperoleh. Dari segala kalangan, bawah sampai atas, dapat dengan mudahnya memperoleh plastik. Alasannya karena plastik murah dan menjadikannya mudah untuk didapatkan. Untuk memproduksi plastik pun dibutuhkan paling tidak sekitar 12 juta barel minyak yang juga akan menyebabkan emisi gas rumah kaca yang cukup besar. Plastik pun baru bisa terurai di alam dalam waktu 500-1000 tahun jika tidak dibuang ke tempat yang benar dan tidak diolah dengan benar. Walaupun begitu, ada sekitar 1% plastik yang dapat didaur ulang dan terurai, itu pun dapat dikatakan hasilnya belum benar-benar terurai karena belum pasti kalau penguraian plastik tersebut yang dilakukan dengan pembakaran benar-benar terbakar dengan sempurna. Jika belum sempurna, sama saja tidak mengurangi partikel-partikel dari plastik sehingga akan menjadi dioksin udara.

Dampak dari membuang sampah plastik sembarangan atau membiarkannya begitu saja saat ini masih bisa dirasakan. Untuk area daratan atau tanah, sampah-sampah plastik masih banyak ditemui mengotori jalanan bahkan pada area hijau. Tidak hanya di tempat-tempat biasa untuk berjalan atau lalu lalang transportasi, bahkan di tempat-tempat wisata. Biasanya sampah-sampah plastik tersebut ditemui di pojok-pojok jalanan, di bawah kursi-kursi yang disediakan di pinggir jalan, di tanah dekat dengan pohon-pohon besar, di sela-sela semak-semak kecil maupun besar, di area atau *space* untuk berjalan kaki bahkan di dekat tempat sampah yang sudah disediakan padahal tempat sampah itu masih ada ruang cukup banyak untuk menampung sampah. Dari sampah-sampah plastik yang tertumpuk itu dapat menyebabkan pengendapan sehingga jalur air untuk masuk ke dalam tanah terhambat. Selain itu sampah-sampah plastik yang mengendap tadi pun dapat membunuh hewan-hewan pengurai dalam tanah yang akhirnya menjadikan tanah menjadi tidak subur. Dari penumpukan sampah plastik itu pun dapat menyebabkan polusi udara pada akhirnya. Selanjutnya untuk area air, sampah-sampah plastik bisa ditemui di sungai-sungai dan yang masih banyak ditemui adalah di selokan-selokan yang ada di sekitar jalanan. Bahkan, sampah-sampah plastik juga bisa dijumpai di kolam-kolam kecil yang tujuannya untuk memperindah lingkungan.

Dampaknya tentu saja dapat menyumbat laju air yang akibatnya dapat menyebabkan banjir. Dan anehnya masyarakat tetap mengeluh saat banjir terjadi. Dengan adanya fenomena dan permasalahan yang diperoleh, dibutuhkan upaya untuk menanamkan pemahaman tentang dampak-dampak yang dihasilkan dari membuang sampah terutama sampah plastik sembarangan melalui pembuatan *animatic storyboard*. Hal ini bisa ditentukan karena melihat dari keberhasilan salah satu serial animasi Ben 10 yang dapat menyajikan cerita, pesan dan visualisasi. Ben 10 dapat menyampaikan pesan-pesan yang mendidik melalui cerita yang menarik dan visualisasi yang menghibur. Karena cerita dan visual yang disajikan menarik, audiens pun merasa tidak bosan untuk menyaksikannya dan mereka juga masih dapat menerima pesan yang tersirat yang disampaikan melalui cerita dan visual yang disajikan. Sehingga dalam hal ini, difokuskan untuk membuat cerita dan *animatic storyboard*, diharapkan dapat menambah pengetahuan dan kepekaan seseorang terhadap lingkungan sekitar terutama sampah plastik.

Unsur penting awal dalam pembuatan cerita dan *animatic storyboard* ini tentu saja dimulai dari cerita itu sendiri. Menentukan bagaimana tema, alur, karakter dan background dari cerita yang ingin dibuat. Setelah itu akan dilanjutkan dengan pembuatan *thumbnail* dan *storyboard* yang akhirnya akan dibuat menjadi *animatic storyboard*. Bagaimana unsur-unsur tersebut tetap ada kaitannya dengan fenomena yang ingin disampaikan. Sehingga membuat *animatic storyboard* yang dibuat dapat diterima oleh masyarakat umum yang berusia dari 6-12 tahun yang tepatnya berada di wilayah Kota Bandung.

1.2 Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah dalam pembuatan cerita dan *animatic storyboard* ini adalah:

- a. Kepekaan masyarakat terhadap membuang sampah terutama sampah plastik yang benar.
- b. Kepekaan masyarakat terhadap dampak dari membuang sampah terutama

sampah plastik sembarangan.

- c. Dampak-dampak dari sampah plastik yang dibuang atau dibiarkan sembarangan di area daratan / tanah.
- d. Dampak-dampak dari sampah plastik yang dibuang atau dibiarkan sembarangan di area air.
- e. Pengetahuan dan kesadaran yang cukup dari masyarakat terhadap dampak dari membuang sampah terutama sampah plastik sembarangan tetapi mengabaikannya.
- f. Cerita dan *animatic storyboard* sebagai media untuk menunjukkan dan menyampaikan pesan tentang dampak dari membuang sampah terutama sampah plastik sembarangan.

1.3 Ruang Lingkup

Agar dapat menyajikan secara jelas dan dapat membatasi masalah yang akan dibahas, perancang menjelaskan kalau ruang lingkup untuk menyajikan cerita dan visualisasi dari cerita yang akan dibuat adalah berupa *animatic storyboard* yang memfokuskan pada bagaimana dampak dari membuang dan membiarkan begitu saja sampah plastik sembarangan. Adapun ruang lingkungnya adalah:

- a. Apa?

Perancangan ini terfokus pada pembuatan cerita yang disajikan melalui *animatic storyboard* dalam menyampaikan pesan dan pengetahuan yang berisi tentang dampak-dampak dari sampah plastik jika dibuang sembarangan, dan ditinggalkan begitu saja.

- b. Siapa?

Animatic storyboard ini dibuat untuk disajikan kepada masyarakat kota

Bandung yang berusia dari 6-12 tahun untuk menunjukkan bagaimana dampak-dampak dari sampah plastik jika dibuang sembarangan, dan ditinggalkan begitu saja.

c. Mengapa?

Perancangan cerita dan *animatic storyboard* yang dapat menyampaikan pesan secara tepat menjadi jalan pembuka dalam pembuatan animasinya.

d. Dimana?

Perancangan cerita dan *animatic storyboard* ini dilakukan berdasarkan bagaimana keadaan kota Bandung beserta masyarakat di sekitarnya.

e. Bagian Mana?

Perancangan ini fokus untuk membuat cerita dan *animatic storyboard* tentang dampak- dampak dari sampah plastik jika dibuang sembarangan, dan ditinggalkan begitu saja.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang sudah ditentukan, didapatkan rumusan masalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana konsep cerita yang menarik tapi tetap mendidik tentang dampak sampah plastik bisa diterima dan tersampaikan dengan baik?
- b. Bagaimana membuat *storyboard* beserta *animatic storyboard* yang menghibur dan menarik tapi tetap dapat mendidik tentang dampak sampah plastik?

1.5 Tujuan Perancangan

Berdasarkan permasalahan yang sudah ditentukan, maka tujuan perancangan yang didapat adalah:

- a. Untuk menyampaikan pesan dan ilmu dari cerita yang berdasarkan tentang dampak membuang sampah plastik sembarangan.

- b. Untuk mengetahui secara teknis bagaimana membuat storyboard dan animatic storyboard sehingga pesan dan ilmu yang disajikan tetap dapat menghibur.

1.6 Manfaat Perancangan

Manfaat yang didapatkan dari perancangan cerita dan *animatic storyboard* ini adalah:

1.6.1 Manfaat Bagi Perancang

- a. Perancang dapat mengetahui lebih dan sensitif tentang bagaimana dampak membuang sampah plastik sembarangan terhadap lingkungan sekitar.
- b. Perancang dapat mengetahui teknis dalam pembuatan storyboard dan pada saat membuatnya menjadi animatic storyboard.

1.6.2 Manfaat Bagi *Target Audience*

- a. Menambah ilmu dan menambah rasa kepekaan diri sejak dini anak- anak terhadap memperlakukan sampah terutama sampah plastik.
- b. Membuat anak-anak menjadi saling mengingatkan satu sama lain tentang membuang sampah yang benar dan dampak dari membuang sampah plastik sembarangan.

1.7 Metode Penelitian

Perancangan cerita dan *animatic storyboard* yang berdasarkan fenomena tentang dampak dari membuang sampah plastik sembarangan yaitu untuk mewujudkan seorang individu yang peka terhadap masalah-masalah kecil di sekitarnya, yang dapat menanamkan pengetahuannya tentang fenomena lingkungan terhadap kehidupan nyata dan dapat mencintai alam sekitarnya. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, observasi dan dokumentasi. Analisis data yang dilakukan adalah dengan analisis data struktural.

1.7.1 Pengumpulan Data

Pengumpulan data untuk perancangan cerita dan *animatic storyboard* ini dilakukan dengan tiga cara yaitu:

a. Wawancara

Wawancara adalah melakukan pengambilan dan pengumpulan data dengan melakukan proses interaksi antara pewawancara dan sumber informasi atau orang yang diwawancarai melalui komunikasi langsung (A, Yusuf Muri, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif & Penelitian Gabungan, 2016:372). Perancang melakukan wawancara terhadap beberapa orang yang menurut perancang sudah dapat memberikan informasi yang sesuai yang dibutuhkan oleh perancang bahkan lebih. Responden wawancara ini adalah dua orang yang bertugas membersihkan sampah di daerah Balai Kota dan juga Koordinatornya. Wawancara tersebut dilakukan untuk mengetahui tentang bagaimana perilaku orang-orang yang datang saat membuang sampah plastiknya dan bagaimana keadaan lingkungan dengan adanya sampah- sampah plastik.

b. Observasi

Observasi adalah proses pengambilan dan pengumpulan data yang dilakukan melalui proses pengamatan langsung terhadap objek dengan cara terjun langsung ke lokasi yang dituju (A, Yusuf Muri, Metode

Penelitian Kuantitatif, Kualitatif & Penelitian Gabungan, 2016:384). Perancang melakukan observasi ke beberapa lokasi di kota Bandung. Perancang memilih lokasi-lokasi yang akan dikunjungi untuk observasi berdasarkan lokasi-lokasi yang biasa dikunjungi atau menjadi tempat berkumpul masyarakat Bandung. Lokasi-lokasi yang dipilih oleh perancang adalah lokasi-lokasi yang selalu ramai oleh orang-orang bahkan termasuk masyarakat Bandung itu sendiri. Observasi dilakukan perancang dengan terjun langsung ke lokasi, mengamati keadaan lokasi dan perilaku orang-orang yang ada di dalam lokasi. Lokasi yang dipilih untuk melakukan observasi agar mudah mendapatkan hasil pengamatan keadaan lokasi dan perilaku orang-orang sekitarnya adalah seperti di daerah Alun- Alun, daerah Cikapundung, daerah Balai Kota dan daerah Gedung Sate.

c. Dokumen

Dokumen adalah proses pengambilan dan pengumpulan data yang dilakukan dengan mengkaji catatan atau karya seseorang yang sudah berlalu (A, Yusuf Muri, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif & Penelitian Gabungan, 2016:391). Pengambilan data melalui dokumen dilakukan perancang untuk mendapatkan data-data tambahan mengenai fenomena sampah plastik yang masih ada sampai saat ini dan juga dampak dari sampah plastik yang dibuang sembarangan. Data didapatkan perancang dari artikel yang mayoritasnya berasal dari portal berita.

1.7.2 Analisis Data

Perancang menggunakan metode analisis data untuk mendapatkan data yang lebih objektif mendalam mengenai fenomena yang diangkatnya. Analisis data yang dilakukan oleh perancang adalah dengan analisis data struktural.

a. Analisis Struktural

Menurut Teeuw, analisis struktural adalah cara atau proses mendekati karya sastra secara objektif berdasarkan unsur-unsur yang

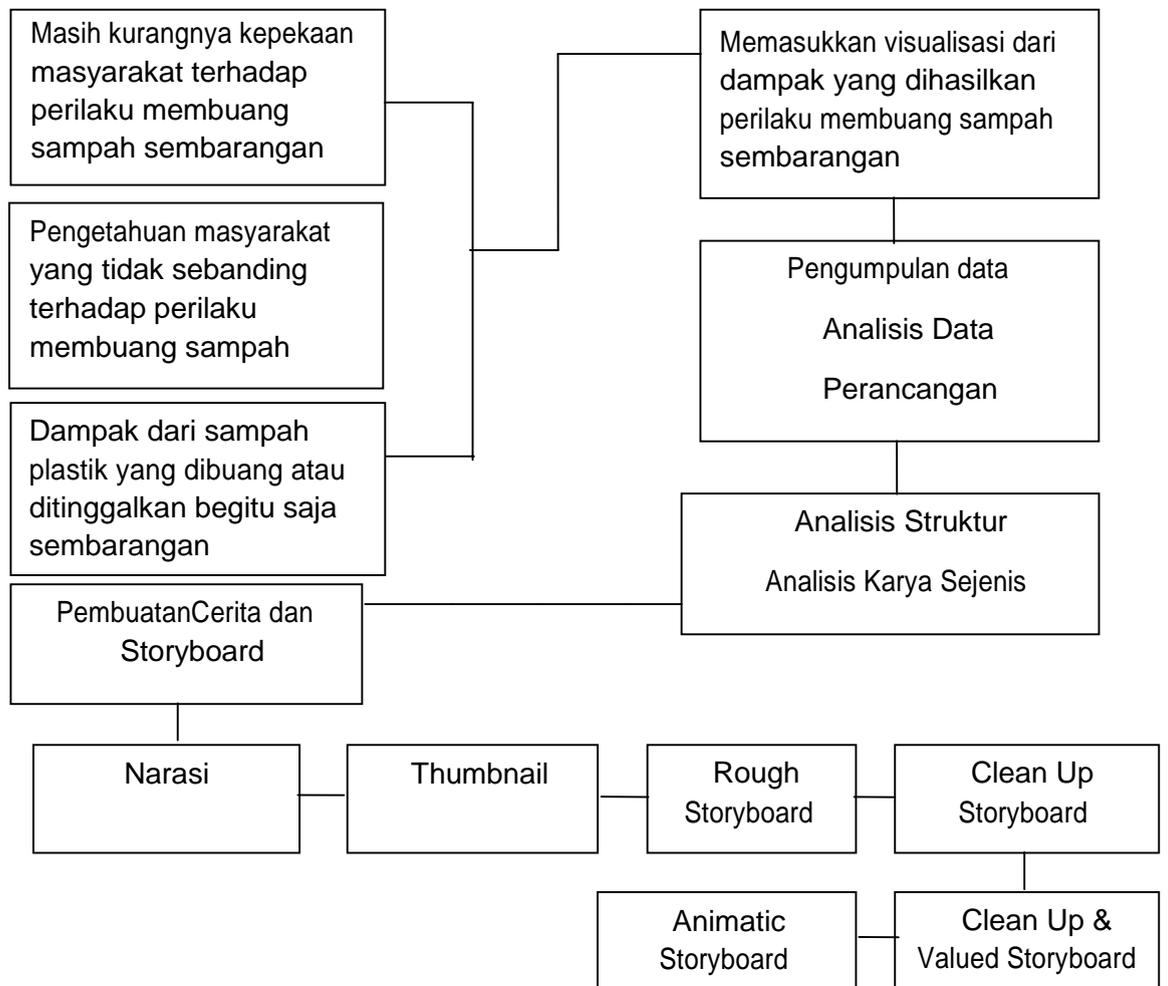
membangun di dalamnya (Agus Dirgantara, Yuana, Pelangi Bahasa Sastra dan Budaya Indonesia, 2012:123). Dari pernyataan tersebut, perancang akan melakukan analisis pada karya sejenis yang nantinya akan dibagi berdasarkan unsur-unsur yang ada dalam karya sejenis dan akan dijadikan sebagai acuan dalam *animatic storyboard* tentang dampak dari membuang sampah plastik sembarangan.

1.7.3 Sistematika Perancangan

Proses pembuatan cerita dan *animatic storyboard* dampak sampah plastik yang dibuang sembarangan dimulai dengan penentuan ide cerita seperti apa yang akan dibuat. Cerita akan dibuat berdasarkan fenomena yang dibahas dan berasal dari data-data yang didapatkan selama melakukan observasi, wawancara dan studi dokumen. Dari hal tersebut, didapatkan konsep cerita yang akan dibuat dan akan lanjut pada pembuatan narasi yang masih isinya menyesuaikan fenomena dan data-data yang telah didapatkan.

Setelah dibuat cerita yang telah sesuai dengan fenomena dan data-data yang telah didapatkan, akan dilanjut dengan pembuatan *storyline* dan pembuatan naskah. Setelahnya, langsung dilanjutkan dengan masuk pada proses pembuatan *storyboard* dengan membuat thumbnail dari tiap adegan yang dipilih dan dengan menentukan *layout* dan komposisi di dalamnya. Setelah itu dilanjutkan dengan pembuatan *storyboard* yang merupakan visualisasi lebih jelas dari cerita yang membuat cerita menjadi tergambar lebih jelas. Dan terakhir akan digabungkan tiap-tiap *shot* yang sudah dibuat untuk dijadikan *animatic storyboard*.

1.8 Kerangka Perancangan



Bagan 1.1 Kerangka Perancangan

1.9 Pembabakan

Perancangan karya Tugas Akhir ini terbagi menjadi lima bab, yaitu:

BAB I Pendahuluan

Menjelaskan secara umum tentang fenomena membuang sampah plastik sembarangan dan dampak dari perilaku membuang sampah plastik sembarangan yang terjadi di kota Bandung.

BAB II Dasar Pemikiran

Menjelaskan mengenai apa saja yang mendasari pembuatan cerita dan *animatic storyboard* tentang dampak sampah plastik yang dibuang sembarangan dan dihubungkan dengan teori-teori yang mendasari pembuatan cerita dan *animatic storyboard* tersebut, seperti teori *storyboard* dan *animatic* itu sendiri.

BAB III Data dan Analisis Makalah

Menjelaskan secara menyeluruh bagaimana cara memperoleh data mengenai fenomena yang diangkat dan menganalisis data yang sudah didapatkan dengan unsur unsur cerita dan *animatic storyboard* untuk menentukan konsep perancangan dan konsep visual.

BAB IV Konsep dan Perancangan

Menjelaskan tentang bagaimana konsep dari karya yang akan dibuat dan bagaimana proses dan perkembangan perancangan yang dilakukan berdasarkan data-data yang telah didapatkan dan dikumpulkan.

BAB V Kesimpulan dan Saran

Menjelaskan bagaimana kesimpulan dan saran berdasarkan data yang sudah didapatkan mengenai analisa terhadap perancangan *animatic storyboard* tentang dampak sampah plastik pada animasi 2D untuk anak-anak di Kota Bandung.