

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Sampah merupakan salah satu masalah yang sangat sulit untuk diselesaikan. Menurut data Kementerian Lingkungan Hidup dan Kehutanan (KLHK), Indonesia menghasilkan 67,8 juta ton sampah pada 2020, berdasarkan jenisnya, 17% sampah yang dihasilkan masyarakat berupa sampah plastik. Sementara itu menurut Kepala Bidang Kebersihan Dinas Lingkungan Hidup dan Kebersihan (DLHK) Kota Depok, Iyai Gumilar, Kota Depok memproduksi sampah mencapai 1.300 ton per hari. Bahkan sekitar 50 ton atau 3,85% dari jumlah itu merupakan sampah plastik. Permasalahan sampah plastik ini diperparah dengan kebiasaan masyarakat yang membuang sampah sembarangan ke sungai atau kali, sehingga aliran sungai menjadi tercemar yang akhirnya akan berakhir di laut.

Permasalahan sampah di Kota Depok diharapkan dapat diselesaikan dengan metode *Reduce*. *Reduce* merupakan salah satu langkah untuk mengurangi penggunaan produk yang nantinya berpotensi menjadi sampah. Sesuai Peraturan Wali Kota Depok No.12 dan 13 Tahun 2020, pada bulan Maret 2020, Kota Depok telah menerapkan peraturan yang mewajibkan penggunaan kantong belanja ramah lingkungan pada pusat perbelanjaan, Toko Modern, dan Pasar Tradisional. Selain *Reduce*, upaya dalam mengurangi sampah plastik juga dilakukan dengan metode *Recovery* adalah proses memulihkan bahan-bahan yang tidak lagi bisa didaur ulang menjadi sumber energi/bahan material ramah lingkungan.

Saat ini kedua metode itu lah yang paling mungkin untuk dilakukan untuk mengendalikan sampah. Saat ini *Reduce* tidak hanya diberlakukan bagi kantong belanja saja, namun juga sedotan minuman, kemasan produk, dan sebagainya. Namun meskipun program ini sudah hampir berjalan lebih dari satu tahun, program ini minim sekali sosialisasi serta promosi, sehingga tujuan dan manfaat dari pemberlakuannya program tersebut tidak tersampaikan secara maksimal kepada masyarakat. Sementara itu *Recovery* biasanya dilakukan dengan cara pembakaran sampah, biasanya kita sering melihat masyarakat sering membakar sampah untuk mengurangi sampah yang menumpuk. Namun cara ini selain berdampak positif juga berdampak negatif, dampak positifnya abu dari hasil pembakaran dapat digunakan sebagai kompos namun dampak negatifnya tanaman disekitar pembakaran menjadi mati dan ada nya polusi udara,

terlebih lagi masyarakat jarang sekali memilah jenis sampahnya saat pembakaran, sehingga kadang limbah plastik pun ikut terbakar yang akan memperparah kandungan asap yang dihasilkan. Menurut situs Balai Pengembangan Media Radio Pendidikan (BPMRP) Kemendikbud, proses pembakaran yang tidak sempurna terhadap sampah plastik dapat melepaskan asap yang mengandung diloksin ke udara yang dapat menyebabkan kanker jika terhirup oleh manusia.

Selain pencemaran udara, sampah plastik juga menyebabkan pencemaran air. Banyaknya warga yang tidak bertanggung jawab membuang sampah ke kali atau sungai menyebabkan aliran sungai terhambat serta menimbulkan bau yang tidak sedap di sekitarnya. Pada bulan Januari 2021, Kali Baru di Kecamatan Cimanggis Kota Depok menjadi daratan sampah karena banyaknya sampah yang menutup aliran air di Kali tersebut. Koordinator SDA Dinas PUPR, Saiman mengatakan banyaknya sampah di Kali Baru disebabkan karena banyaknya warga yang membuang sampah di Kali tersebut.

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan diatas, animasi 2D merupakan salah satu media yang efektif dalam menyampaikan sebuah pesan atau informasi kepada masyarakat, khususnya remaja. Animasi 2D dapat menggambarkan informasi dengan bentuk yang menarik sehingga mudah dipahami dan dapat dinikmati oleh remaja. Di dalam tahap pembuatan animasi 2D, tentu saja ada perancangan *storyboard* yang merupakan proses tahap pra-produksi pembuatan animasi 2D yang nantinya akan dipakai untuk proses produksi.

1.2 Identifikasi Masalah

1. Melimpahnya limbah plastik di Kota Depok.
2. Dampak limbah plastik yang dapat mencemari lingkungan serta membahayakan kesehatan.
3. Storyboard digunakan sebagai salah satu proses untuk perancangan animasi pendek 2D bahaya limbah plastik sebagai media edukasi lingkungan bagi remaja di Kota Depok

1.3 Rumusan Masalah

1. Bagaimana bahaya limbah plastik bagi lingkungan di Kota Depok?
2. Bagaimana merancang *storyboard* untuk animasi pendek 2D bahaya limbah plastik sebagai media edukasi lingkungan bagi remaja di Kota Depok?

1.4 Ruang Lingkup

Perancangan *storyboard* ini, terdapat batasan-batasan untuk memperjelas masalah yang diangkat, yaitu sebagai berikut:

1.4.1 Apa

Perancangan *storyboard* untuk animasi 2D tentang bahaya limbah plastik sebagai media edukasi lingkungan bagi remaja di Kota Depok.

1.4.2 Dimana

Lokasi penelitian yang dipilih oleh perancang adalah Kota Depok.

1.4.3 Kapan

Penelitian dimulai dari awal bulan Oktober 2021, dan dilanjutkan dengan perancangan karya dimulai pada awal tahun 2022 dan akan selesai pada tahun 2022.

1.4.4 Siapa

Target dari perancangan ini dibuat untuk remaja laki-laki dan perempuan di usia 15-22 tahun di Kota Depok.

1.4.5 Kenapa

Karena kurangnya media edukasi terkait gerakan pengurangan sampah dalam bentuk animasi serta memberikan pemahaman mengenai bahaya yang dihasilkan dari limbah plastik.

1.4.6 Bagaimana

Penelitian ini akan menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan fenomenologi.

1.5 Tujuan Perancangan

1. Mengenalkan bahaya dari limbah plastik bagi lingkungan di Kota Depok.
2. Melakukan perancangan *storyboard* untuk animasi 2D bahaya limbah plastik sebagai media edukasi lingkungan bagi remaja di Kota Depok.

1.6 Manfaat Perancangan

1.6.1 Manfaat Teoritis

Data penelitian yang telah dilakukan dan hasil perancangan yang telah perancang buat diharapkan dapat menjadi referensi bagi perancang dengan topik serupa. Selain itu diharapkan juga dapat memberikan pengetahuan bagi pembaca dan turut berperan dalam perkembangan ilmu Desain Komunikasi Visual.

1.6.2 Manfaat Praktis

Bagi perancang, dapat menambah pengetahuan dalam perancangan *storyboard* yang digunakan untuk animasi 2D dengan benar. Kemudian dapat menerapkan ilmu ilmu yang telah didapat selama melakukan penelitian dan perancangan.

Bagi mahasiswa, terutama mahasiswa Desain Komunikasi Visual, diharapkan dapat menjadi referensi dan menambah wawasan dalam perancangan *storyboard* untuk animasi 2D.

Bagi masyarakat, diharapkan dapat memberikan pengetahuan serta menyadarkan masyarakat khususnya remaja umur 15-22 tahun agar dapat mengetahui betapa bahayanya dampak limbah plastik bagi lingkungan serta kesehatan dan juga agar masyarakat menjadi lebih tau medium alternatif untuk menggantikan plastik.

1.7 Metode Perancangan

1.7.1 Teknik Pengumpulan Data

1. Studi Pustaka

Studi pustaka dilakukan untuk mencari dan mengkaji sejumlah teori dan referensi yang relevan dengan fenomena yang akan diteliti dari berbagai macam sumber seperti buku, jurnal, dan artikel ilmiah.

2. Observasi

Observasi dilakukan untuk mendapatkan gambaran dan kesimpulan dari objek yang sedang diamati. Selain itu observasi ini juga dipakai untuk kebutuhan pembuatan naskah dan perancangan *storyboard*. Jenis observasi yang dipilih adalah observasi nonpartisipan. Perancang akan memperhatikan lingkungan yang terdampak limbah plastik di Kota Depok, serta masyarakat yang sedang melakukan aktivitas dengan menggunakan medium plastik, yang nantinya hasil dari observasi tersebut akan digunakan sebagai bahan dalam pembuatan naskah dan *storyboard* yang juga bersangkutan dengan hal yang diamati.

3. Wawancara

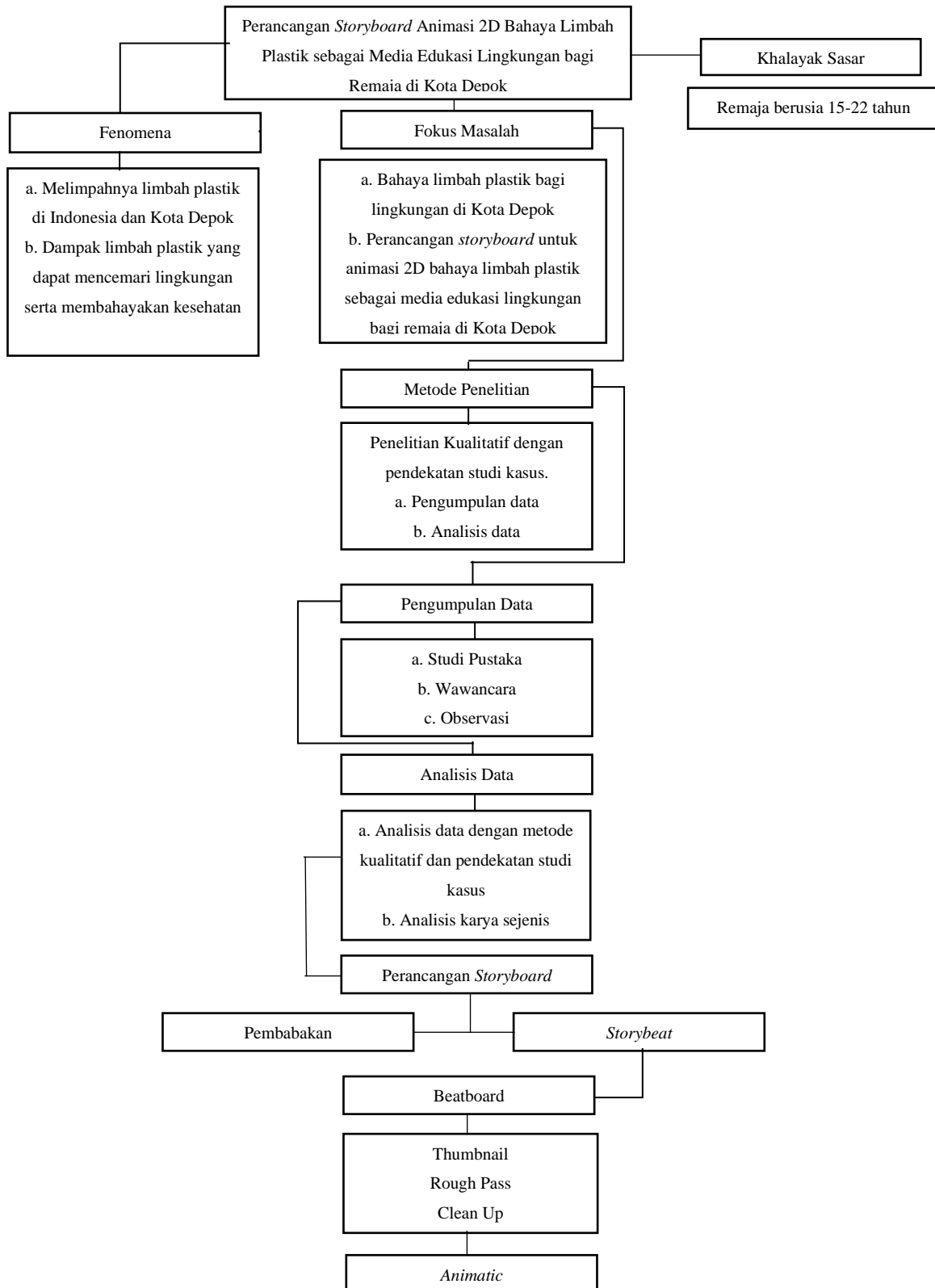
Wawancara akan dilakukan dengan metode wawancara semi terstruktur sehingga memungkinkan untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam terkait dengan fenomena yang sedang dibahas. Data ini akan digunakan untuk mendapatkan

pemahaman yang lebih mendalam terkait fenomena yang diteliti serta akan digunakan dalam naskah dan *storyboard* yang akan dirancang.

1.7.2 Analisis Data

Kajian yang disajikan adalah perancangan kualitatif, yaitu dengan memahami makna masalah sosial atau kemanusiaan secara mendalam dari individu atau kelompok. (Creswell, 2016:79) menyampaikan bahwa penelitian kualitatif meliputi pengumpulan data, seperti pengumpulan dokumen, studi pustaka, wawancara, observasi. Penelitian kualitatif sangat cocok digunakan untuk menggambarkan realitas yang sedang terjadi terhadap masalah yang dipelajari (Kriyatono, 2007). Nantinya data yang telah terkumpul akan ditafsir melalui pendekatan studi kasus, dengan cara mengumpulkan informasi secara lengkap dengan menggunakan berbagai metode.

1.8 Kerangka Perancangan



Gambar 1. 1 Kerangka Perancangan

(Sumber: Pribadi,2021)

1.9 Pembabakan

BAB I Pendahuluan

Dalam Bab 1 terdapat pendahuluan dari topik yang diangkat, dan ruang lingkup masalah, tujuan perancangan, manfaat perancangan, metode perancangan, kerangka perancangan, hingga pembabakan.

BAB II Landasan Pemikiran

Dalam Bab 2 terdapat teori-teori yang digunakan oleh perancang dalam melakukan penelitian dan perancangan storyboard. Pada bab ini terdapat teori objek, teori medium, dan teori lain yang relevan dengan jobdesk.

BAB III Data dan Analisis

Dalam Bab 3 terdapat pembahasan analisis data yang telah dikumpulkan oleh perancang, seperti data naskah, hasil wawancara, observasi yang telah dilakukan, studi pustaka serta pengumpulan dokumen yang relevan dengan penelitian serta analisis beberapa karya sejenis mulai dari *camera shot*, *angle*, perspektif, hingga transisi.

BAB IV Konsep dan Hasil Perancangan

Dalam Bab 4 terdapat perancangan storyboard dalam media animasi 2D tentang bahaya limbah plastik terhadap lingkungan di Kota Depok. Di bab ini juga dipaparkan tahapan yang akan dilakukan.

BAB V Kesimpulan dan Saran

Dalam Bab 5 terdapat kesimpulan dan saran yang dibuat oleh penulis berdasarkan hasil karya.