

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Lingkungan yang bersih dan sehat sangat berpengaruh terhadap keberlangsungan hidup manusia di bumi ini. Dengan adanya lingkungan yang bersih, sumber daya alam dapat dimanfaatkan bagi manusia kerap kali terlupakan untuk melakukan penghijauan kembali terhadap keberlangsungan lingkungan hidup sehingga terjadinya kerusakan alam sekitar. Kerusakan alam yang terjadi dapat mengganggu rantai makanan dan siklus kehidupan semua makhluk hidup dimana pengaruh tersebut menjadi ketidakseimbangan pada isi seluruh bumi. Faktor permasalahan kerusakan alam menjadi tidak seimbang akibat dari ketidakpedulian manusia dengan cara berlebihan untuk memenuhi kebutuhannya. Kasus yang saat ini sedang terjadi pada ketidakpedulian manusia terhadap lingkungan yaitu pencemaran udara.

Sampah merupakan hasil produk dan sisa makanan yang dihasilkan oleh manusia setelah digunakan. Permasalahan ini di Indonesia masih belum dapat teratasi dalam pengurangan penggunaan sampah dengan baik dimana tercatat dari hasil penelitian, Indonesia menduduki peringkat ke-2 terbesar penghasil plastik di dunia, (www.nasional.kompas.com: 2019). Di wilayah kabupaten Bandung, terdapat timbunan sampah hingga 1410 ton per hari pada tahun 2017 dengan jumlah penduduk 3.525.149, (Data DLHK Kabupaten Bandung, 2017). Dari banyaknya timbunan sampah tersebut, masih banyak terdapat sampah yang belum terangkut karena kurangnya armada pengangkut sampah sehingga berpotensi menumpuk dan dibakar oleh warga sekitar, (www.pikiran-rakyat.com: 2019).

Penghasilan sampah dengan intensitas yang tinggi mengakibatkan terjadinya penumpukkan sampah secara berkala dan berlebihan sehingga kondisi tersebut dapat menyulitkan pada masyarakat serta, beban di TPA (Tempat Pembuangan Akhir) sampah. Dengan begitu, pemerintah memberikan perundang-undangan UU No. 18 Tahun 2008 tentang pengelolaan sampah pada

Bab I pasal 1 ayat 3 bahwa pengelolaan sampah merupakan kegiatan yang sistematis dan berkelanjutan terdiri dari kegiatan pengurangan dan penanganan sampah, (Kementerian Pekerjaan Umum Badan Penelitian dan Pengembangan Permukiman: 2010).

Namun, peraturan tersebut belum dilaksanakan secara merata karena pada pelaksanaannya masih terdapat banyak masyarakat yang melakukan pembakaran sampah. Menurut Kepala Dinas Kebakaran Kabupaten Bandung, terdapat rata-rata 45 kejadian kebakaran tiap bulannya di Kabupaten Bandung di tahun 2020. Jumlah ini berpotensi meningkat pada saat musim kemarau tiba. Sebagian besar kebakaran terjadi di lahan yang salah satu penyebabnya adalah membakar sampah, (www.ayobandung.com, 2020).

Hasil sisa pembakaran sampah sangat berbahaya bagi kesehatan tubuh dikarenakan zat-zat yang terkandung dalam proses sisa hasil pembakaran sampah tersebut apabila terhirup oleh manusia tanpa menggunakan masker terdapat kandungan karbonmonoksida, formaldehida, arsen, dioksin dan furan. Zat-zat tersebut dapat mengalami gangguan kesehatan apabila dilakukan secara kontiniu mengakibatkan iritasi pada paru-paru dan memicu tumbuhnya kanker pada tubuh manusia, (dr. Ilona Putri Pertiwi – Dokter Umum Aplikasi *ALODOKTER*).

Dengan berbagai cara yang telah dilakukan dalam menangani permasalahan sampah tersebut, akan sulit apabila tidak adanya kesadaran dari masyarakat untuk berkerjasama mengurangi dan mengelola jumlah sampah di lingkungan sekitar rumah tangga mereka sehingga tidak terjadi penumpukkan sampah. Oleh karena itu, dengan adanya pembelajaran edukasi mengenai pengolahan sampah dengan baik dimulai dari generasi kaum muda saat ini untuk meneruskan pelestarian alam sebagai agen perubahan di masa depan.

Generasi Z sebagai pemutus rantai penyebaran pembakaran sampah di generasi yang akan datang agar tidak terjadi pembakaran sampah lagi. Generasi Z dipilih dalam perancangan media sosialisasi ini karena Generasi Z merupakan generasi yang paling intens dalam penggunaan teknologi untuk saat ini, sehingga selain mencegah mereka membakar sampah untuk dirinya

sendiri, diharapkan juga mereka dapat meneruskan kegiatan sosialisasi larangan bakar sampah ini kepada orang lain melalui media sosial maupun jejaring internet lainnya.

Sosialisasi edukasi yang diterapkan untuk tersampainya informasi mengenai pencegahan pembakaran sampah di lingkungan sekitar serta, efek yang ditimbulkan bahaya dari bakar sampah melalui Generasi Z pada video animasi *motion graphic*. Hal ini dikarenakan Generasi Z sudah mengenal paham dalam penggunaan teknologi gawai serta, intensitas melihat videonya sangat tinggi sehingga dapat menjadi bagian pemutus rantai penyebaran pembakaran sampah dan penerus generasi selanjutnya terhadap pelestarian alam.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan permasalahan latar belakang diatas dapat dikemukakan identifikasi masalah, sebagai berikut:

1. Meningkatnya jumlah pembakaran sampah terjadi di lingkungan sekitar.
2. Masih banyaknya Generasi Z yang belum mengetahui bahaya dari membakar sampah

1.3 Tujuan Perancangan

Perancangan tugas akhir penelitian ini berdasarkan dari identifikasi masalah, yaitu:

1. Mengurangi jumlah pembakaran sampah terjadi di lingkungan sekitar agar tidak adanya pencemaran udara.
2. Meningkatkan kesadaran Generasi Z untuk tidak melakukan pembakaran sampah serta dapat mengajak orang lain melalui media sosial untuk tidak membakar sampah.

1.4 Rumusan Masalah

Bagaimana membuat video animasi *motion graphic* untuk Generasi Z yang menarik tentang larangan dan bahaya membakar sampah?

1.5 Ruang Lingkup

Dengan adanya ruang lingkup pada penelitian Tugas Akhir ini dapat difokuskan segmentasi permasalahan berjudul “PERANCANGAN *MOTION GRAPHIC* LARANGAN PEMBAKARAN SAMPAH SEBAGAI MEDIA SOSIALISASI KALANGAN GENERASI Z”. Sasaran dari sosialisasi perancangan tugas akhir ini dengan rentang usia saat ini pada Generasi Z adalah 15 tahun hingga 25 tahun. Status pekerjaan sasaran dari sosialisasi ini Pelajar SMA dan Mahasiswa. Generasi Z dipilih karena merupakan generasi yang paling intens dalam penggunaan teknologi untuk saat ini, sehingga diharapkan mereka dapat meneruskan kegiatan sosialisasi larangan bakar sampah ini kepada orang lain melalui sosial media ataupun internet. Sosialisasi pelarangan pembakaran sampah dilakukan di Kabupaten Bandung karenakan lokasi wilayah ini berada dalam jangkauan penulis sehingga penelitian dapat dilaksanakan dengan efektif dan objektif.

1.6 Pengumpulan Data dan Analisis

Data yang diperoleh dalam penyusunan tugas akhir ini menggunakan tiga aspek imaji diantaranya: aspek pengamatan dan pencatatan, aspek pembuat yaitu wawancara mendalam, serta aspek pemirsa yaitu angket atau wawancara terstruktur, (Rose, 2001, dalam Soewardikoen, 2012: 7). Berikut penggabungan tiga aspek diatas, sebagai berikut:

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1.6.1.1 Metode Observasi

Observasi dilakukan dengan mengunjungi dan melihat kondisi sekitar lokasi di beberapa pemukiman warga perkampungan maupun perumahan di wilayah Kabupaten Bandung yang masih melakukan pembakaran sampah. Selain melakukan observasi, dilakukannya dokumentasi pribadi dan

mencatat lokasi mana saja mereka melakukan pembakaran sampah, jam berapa melakukan hal tersebut, dan di kalangan usia berapa yang sering melakukan pembakaran sampah terjadi.

1.6.1.2 Metode Wawancara

Kekuatan wawancara adalah menggali pemikiran, konsep, dan pengalaman pribadi pendirian atau pandangan dari individu yang diwawancara. Mencoba mendapatkan keterangan atau pendirian lisan dari narasumber dengan bercakap-cakap dan bertatap muka (Koentjaraningrat, 1980: 165, dalam Soewardikoen, 2013: 20).

Wawancara dilakukan kepada dua pengelompokan yaitu, pertama wawancara kepada warga setempat dan kedua ahli bidang *motion graphic*, dan ahli bidang psikolog. Pengelompokan tersebut untuk mendapatkan hasil tujuan data yang berbeda. Dimana hasil pengelompokan pertama ditujukan untuk warga setempat di daerah Kabupaten Bandung untuk mengetahui alasan mereka melakukan pembakaran sampah, serta pada waktu kapan mereka melakukan pembakaran sampah di lingkungan sekitar. Kemudian, pengelompokan yang kedua penulis ingin mengetahui pendapat dari para ahli mengenai seberapa efektif media video *motion graphic* digunakan dalam sosialisasi untuk khalayak, serta ahli psikolog untuk mengetahui karakteristik Generasi Z dan keunggulan dalam berkontribusi di lingkungan masyarakat untuk menyesuaikan dalam karya yang akan dibuat dalam pengerjaan tugas akhir ini.

1.6.1.3 Metode Kuesioner

Menurut Kotler dan Keller (2009: 106) mengemukakan bahwa kuesioner terdiri dari sekelompok pertanyaan yang diajukan kepada responden. Dengan begitu, beberapa

pertanyaan yang diajukan pada responden akan merujuk pada hasil tujuan penelitian sehingga data yang diambil dalam kuesioner menjadi valid.

Kuesioner dilakukan untuk menghitung, meneliti, memilah, serta mengembangkan dari data-data yang sudah ada untuk dijadikan sebagai data yang akurat dalam bentuk dan urutan pertanyaan yang mempengaruhi respon.

1.6.1.4 Metode Studi Pustaka

Menurut Soewardikoen (2013: 6) mengemukakan bahwa studi pustaka adalah proses membaca referensi untuk mengisi *frame of mind* yang bertujuan untuk memperkuat perspektif dan kemudian meletakkannya kedalam konteks.

Studi Pustaka merupakan informasi berbagai referensi sebagai acuan sumber yang dapat dijadikan keakuratan suatu bahan penelitian berdasarkan hasil riset perspektif yang kuat, kemudian meletakkan kedalam konteks penelitian yang sedang dibuat. Dalam pencarian referensi studi pustaka dapat mengutip dari buku maupun internet dengan situs terpercaya sebagai penambah pendukung bahan penelitian penulis dalam perancangan sosialisasi edukasi video *motion graphic*.

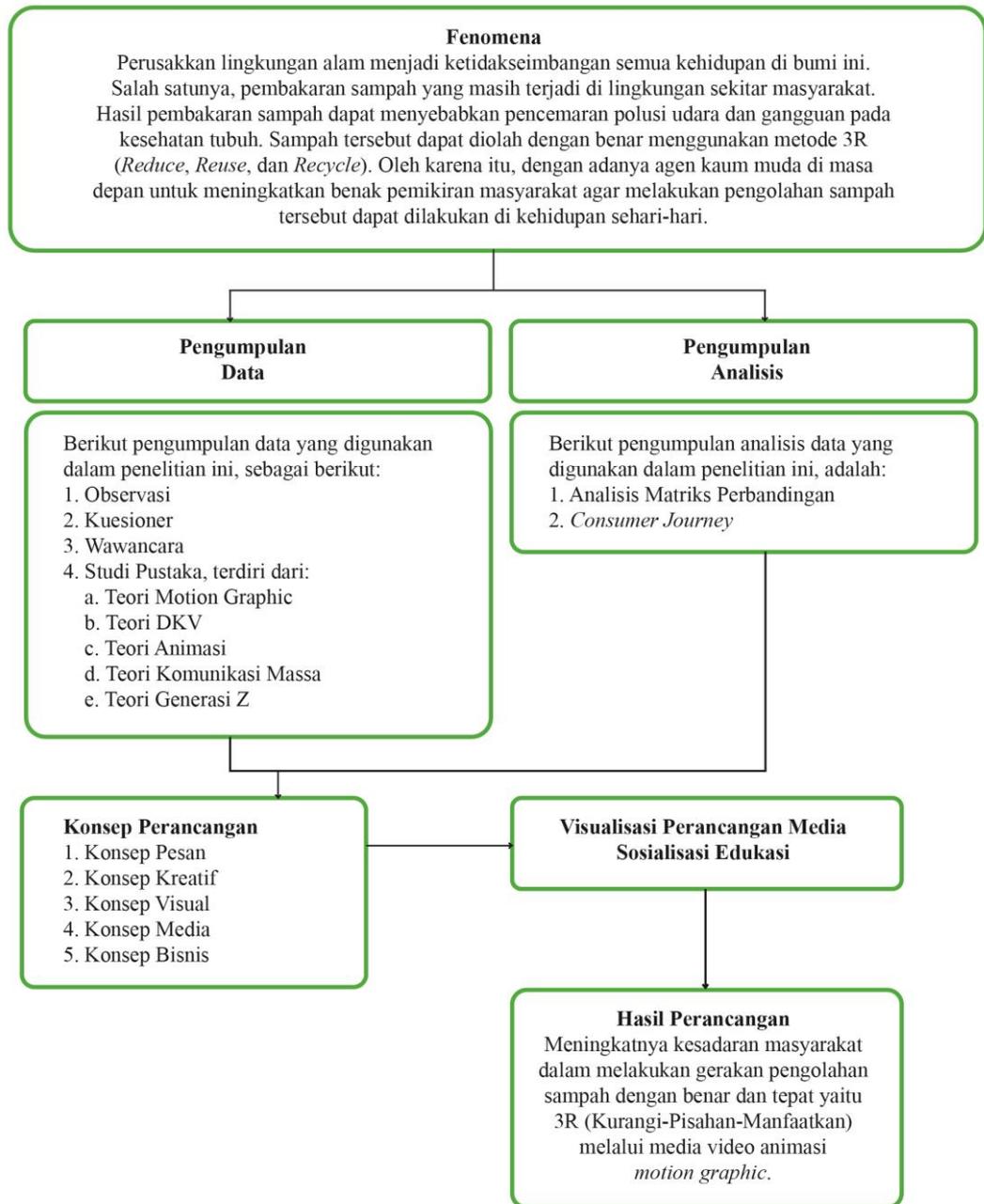
1.6.3 Metode Pengumpulan Analisis

1.6.3.1 Matriks Perbandingan

Menurut Soewardikoen (2013: 60) mengemukakan bahwa prinsip analisis matriks adalah *juxtaposition* atau membandingkan dengan cara menjajarkan. Matriks merupakan alat yang rapih baik bagi pengelolaan informasi maupun analisis, (Rohidi, 2011: 247, dalam Soewardikoen, 2019: 104).

Berdasarkan definisi matriks diatas, penggunaan analisis matriks yaitu membandingkan objek visual secara menajarkan dengan rapih bertujuan sebagai tolak ukur pengelolaan informasi maupun analisis dalam penelitian.

1.7 Kerangka Perancangan



Gambar 1.1 Kerangka Perancangan.
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

1.8 Pembabakan

Berikut penjabaran pembabakan yang terdapat didalam laporan tugas akhir penulis, sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini diawali dari latar belakang masalah yang sedang terjadi pada lingkungan sekitar dengan adanya fenomena serta, permasalahan urgensi sehingga laporan penelitian Tugas Akhir ini mengangkat suatu permasalahan yang dapat tersolusikan. Selain menjelaskan latar belakang dengan adanya fenomena serta, permasalahan urgensi, Bab I Pendahuluan juga menjelaskan identifikasi masalah, rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan perancangan, pengumpulan data dan analisis, kerangka perancangan, dan pembabakan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan beberapa landasan teori-teori yang relevan mengenai objek penelitian sosialisasi pada masyarakat yang sedang diangkat oleh penulis sehingga dalam landasan teori tersebut menjadi pendukung data valid bersumber dari para ahli yang sudah melakukan riset kemudian dikemukakan melalui buku fisik maupun digital serta, dapat melalui internet dengan situs terpercaya.

BAB III DATA DAN ANALISIS

Bab ini menjelaskan pada hasil data dan analisis yang dilakukan oleh penulis, yaitu: melakukan observasi lapangan ke warga setempat di Kabupaten Bandung untuk melakukan dokumentasi dan pencatatan. Kemudian, penulis juga mewawancarai warga setempat, ahli *motion graphic* dan ahli psikologi untuk mendapatkan hasil data yang akurat sebagai data utama dalam penelitian tugas akhir ini. Selain observasi dan wawancara, penulis melakukan survei kuesioner menggunakan *Google Form* sesuai segmentasi yang dituju atau khalayak sasaran yaitu kalangan Generasi Z di Kabupaten Bandung untuk

mendapatkan aspek pemirsa berupa keinginan maupun kecenderungan atau reaksi terhadap suatu media yang disebar, (Soewardikoen, 2013: 25).

Hasil data-data diatas, dianalisis menggunakan metode Matriks Perbandingan yaitu hasil data proyek karya sejenis untuk mengetahui perbedaan konsep dan gaya desain dihasilkan dari banyaknya media sosialisasi digunakan dengan menggunakan *video motion graphic*.

BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Pada bab ini, menjelaskan perancangan media *motion graphic* berawal dari suatu ide atau konsep dahulu agar menjadi desain yang kreatif dan menarik sesuai khalayak sasaran yang dituju. Berikut beberapa konsep yang akan digunakan dalam penelitian tugas akhir ini, yaitu: Konsep Pesan, Konsep Kreatif, Konsep Visual, Konsep Media, Hasil Perancangan Desain dan ditambahkan adanya Konsep Bisnis.

BAB V PENUTUP

Pada Bab V Penutup sebagai kesimpulan akhir penulis menjawab permasalahan dari Bab I Pendahuluan hingga Bab IV Konsep dan Hasil Perancangan. Hasil kesimpulan dan saran ini saling berkaitan sehingga tujuan perancangan yang telah dicapai sesuai pada korelasinya. Oleh karena itu, perancangan *motion graphic* ini harus dipersungguh dalam melakukan penelitian data hingga hasil akhir pada sosialisasi edukasi yang diterima untuk ditujukan kepada khayalak dapat tepat pada tempatnya di kalangan Generasi Z. Selain tepat pada sasaran yang dituju, diharapkan Generasi Z dapat membantu kontribusi dalam pencegahan adanya larangan pembakaran sampah yang terjadi di lingkungan sekitar rumah tangga melalui media sosial diterapkan pada kehidupan sehari-hari.