

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sampah kini jadi ancaman serius bagi keberlangsungan hidup di Indonesia. Bila tidak dikelola dengan baik, beberapa tahun mendatang sekitar 250 Juta rakyat Indonesia akan hidup bersama tumpukan sampah. Kementerian Lingkungan hidup mencatat rata-rata penduduk Indonesia menghasilkan sekitar 2,5 liter sampah per hari atau 625 juta liter dari jumlah total penduduk. Kondisi ini akan terus bertambah sesuai dengan kondisi lingkungannya [1].

Pengelolaan sampah merupakan kegiatan yang harus dilakukan oleh penghasil sampah, salah satu bentuknya melalui Bank Sampah [2]. Kegiatan pengurangan sampah menjadi hal penting dalam upaya pengelolaan sampah. Kegiatan pengurangan sampah di rumah tangga dimulai dari proses pemilahan, antara sampah organik, anorganik, dan residu. Sampah yang telah terpilah selanjutnya dapat diolah sesuai dengan jenis sampahnya [3]. Pengolahan sampah organik dengan metode ember tumpuk dan losida dapat diaplikasikan di lingkungan perkotaan karena tidak memerlukan lahan dalam jumlah banyak. Selain itu, hasil pengolahan sampah organik juga dapat dimanfaatkan sebagai pupuk tanaman yang ada di lingkungan sekitar. Pengolahan sampah yang tepat dapat mendukung terciptanya lingkungan yang bersih dan sehat [4].

Salah satu lokasi yang ingin dikaji penulis terkait Bank Sampah, yakni Bank Sampah Griya Sapu Lidi yang beralamatkan di Perum Gumuk Indah, Kalurahan Sidoarum, Kecamatan Godean, Sleman, Yogyakarta. tepatnya di RW 26. Awal

mula lahirnya Bank Sampah ini karena sampah ditampung dan dibeli warga secara individu. Seiring berjalannya waktu sampah tersebut penuh di rumah warga, sehingga pengelolannya diserahkan oleh pihak RW. Sejak saat itulah muncul ide dari warga untuk memilah sampah. Kesadaran masyarakat Perum Gumuk Indah untuk memilah sampah menjadi sesuatu yang bermanfaat sangat tinggi, dengan alasan sampah setiap hari yang dihasilkan kurang lebih 50 kg per kepala keluarga. Sampah yang dihasilkan juga berasal dari dapur rumah tangga, sehingga mereka berinisiatif untuk mengelola sampah dengan tujuan untuk mengurangi kapasitas Tempat Pembuangan Akhir (TPA) yang berada di Piyungan. Aspek dari Bank Sampah Griya Sapu Lidi terdiri dari warga masyarakat, kepala RW, dan pihak pengepul selaku yang menjual sampah.

Melihat semakin banyaknya kasus penumpukan sampah khususnya di tempat tinggalnya RW 26 Perum Gumuk Indah, Sidoarum, Godean menyudutkan Bapak Erwan Widyarto (fasilitator Bank Sampah Griya Sapu Lidi) terjun mengurus sampah seperti *by accident*. Selanjutnya pembenahan demi pembenahan dilakukan, yang membuat Bank Sampah Griya Sapu Lidi menjadi semakin solid. Bahkan kemudian Griya Sapu Lidi berperan menjadi agen penyebar 'virus' pengelolaan sampah rumah tangga sampai ke wilayah-wilayah lain di Indonesia. Intinya adalah sebisa mungkin mengurangi sampah, memilah sampah dan meminimalkan sampah yang dikirim ke TPA. Lalu sampah yang dipilah kemudian didaur ulang menjadi bermacam kerajinan yang menarik dan layak jual semacam bros, ecobricks, bunga dan gelang dari plastik, tas, spanduk, kaligrafi dan berbagai produk kreatif lainnya [5].

Griya Sapu Lidi (GSL) juga terbuka buat tamu yang sekedar mau berkunjung saja atau belajar pengolahan sampah. Sejumlah tamu, baik dari dalam maupun luar negeri, telah mengunjungi GSL. Mereka datang dari berbagai kalangan, mulai dari masyarakat biasa, pejabat, komunitas, akademisi, peneliti maupun mahasiswa dan pelajar. GSL juga terbuka untuk menjalin kemitraan serta melakukan pendampingan dengan pihak mana saja [5]. Selain itu GSL juga memanfaatkan berbagai media sosial dalam menyebarkan iklan atau informasi keberadaannya.

Iklan merupakan bentuk pesan yang mempromosikan atau memberikan informasi barang, jasa, tempat usaha dan lain-lain. Bentuk pesan tersebut disampaikan melalui media dengan biaya sponsor dan pesan ini ditunjukkan kepada masyarakat [6]. Secara teoritik ada dua jenis iklan, yaitu: Iklan Standar, yaitu iklan yang ditata secara khusus untuk keperluan memperkenalkan barang, jasa, pelayanan untuk konsumen melalui media periklanan. Dan Iklan Layanan Masyarakat, yaitu iklan yang bersifat non-profit dan berupaya memperoleh keuntungan sosial dalam masyarakat.

Berdasarkan hal-hal tersebut diatas, maka peneliti ingin melakukan perancangan Iklan Layanan Masyarakat dengan judul Pembuatan Iklan Layanan Masyarakat "Ayo Peduli Sampah" Berbasis Infografis dengan Teknik Motion Graphic pada Bank Sampah Griya Sapu Lidi.

Tujuan perancangan Iklan Layanan Masyarakat mengenai ajakan untuk peduli sampah ini adalah memberikan informasi untuk masyarakat luas pentingnya kegiatan pengurangan sampah di rumah tangga dimulai dari proses pemilahan,

antara sampah organik, anorganik, dan residu. Kemudian sampah yang telah terpilah selanjutnya dapat diolah sesuai dengan jenis sampahnya melalui Bank Sampah. Sehingga masyarakat tergugah untuk lebih peduli sampah dan masalah akibat sampah sedikit demi sedikit akan teratasi, lingkungan pun menjadi sehat dan bersih.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas yang disampaikan, maka perlu dirumuskan suatu masalah yang akan dipecahkan/diselesaikan yakni, "Bagaimana Membuat Video Iklan Layanan Masyarakat "Ayo Peduli Sampah" Berbasis infografis dengan Teknik *Motion Graphic*?"

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas, untuk memfokuskan pembahasan dalam hal ini penulis membatasi masalah pada:

1. Video Iklan Layanan Masyarakat ini menggunakan Teknik *Motion Graphic* 2D.
2. Studi kasus penelitian ini dilakukan pada Bank Sampah Griya Sapu Lidi
3. Pengembangan system menggunakan metode Tahap Pra Produksi – Produksi – Pasca Produksi
4. Testing hasil karya dilakukan dengan metode kusioner Skala Likert.
5. Perangkat lunak yang digunakan adalah windows 10, Adobe After Effects CC 2017, Adobe Audition CC 2017, Adobe Premiere Pro, Corel Draw CC 2017.

6. Format video 720p
7. Video Iklan Layanan Masyarakat ini berdurasi 1 menit 50 detik.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

1.4.1 Maksud Penelitian

Merancang Iklan Layanan Masyarakat “Ayo Peduli Sampah” Berbasis Infografis dengan Teknik Motion Graphic.

1.4.2 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk memberikan video infografis iklan layanan masyarakat, akan tetapi adapun tujuan lain adalah:

1. Membantu Bank Sampah Griya Sapu Lidi sebagai media sosialisasi ajakan pada masyarakat agar peduli terhadap sampah.
2. Diharapkan dengan adanya penelitian ini dapat memberikan informasi mengenai apa itu Bank Sampah.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Bagi Peneliti

1. Menambah wawasan serta meningkatkan kemampuan editing dengan berbagai teknik yang sudah dipelajari khususnya *motion graphic*.
2. Menerapkan ilmu teori dan praktek yang telah diajarkan di Universitas AMIKOM Yogyakarta.

1.5.2 Bagi Universitas Amikom

1. Menjadi karya ilmiah yang nantinya berguna bagi amikom dan mahasiswa yang akan mengerjakan karya ilmiah dengan tema yang serupa.
2. Sebagai bahan referensi bagi mahasiswa Amikom Yogyakarta.

1.5.3 Bagi Objek

1. Video ini diharapkan bisa membangun kepedulian masyarakat akan pentingnya peduli sampah.
2. Meningkatkan pengetahuan masyarakat.

1.6 Metode Penelitian

Sebagai penunjang dalam melakukan penelitian ini, maka penulis mengambil beberapa metode yaitu:

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1. Metode Observasi

Observasi dilakukan dengan cara datang langsung ke sumbernya atau objek yang akan diteliti yaitu, Bank Sampah Griya Sapu Lidi, untuk mendapatkan data yang dipertanggung jawabkan.

2. Metode Wawancara

Wawancara dilakukan dengan fasilitator Bank Sampah Griya Sapu Lidi yaitu, Bapak Erwan Widarto untuk mendapatkan data-data yang dibutuhkan dalam penelitian.

3. Metode Kepustakaan

Metode pengumpulan data yang diperoleh dari buku literature yang berisikan informasi yang dapat mendukung kegiatan penelitian ini, selain dari buku ini juga diperoleh melalui browsing internet yang berhubungan dengan penyelesaian skripsi ini.

1.6.2 Metode Analisis

Pada penelitian ini, metode yang akan digunakan penulis adalah dengan menggunakan analisis SWOT. Yang dimaksud dengan analisis SWOT adalah identifikasi berbagai faktor secara sistematis yang merumuskan strategi perusahaan. Analisis ini didasarkan pada logika yang dapat memaksimalkan kekuatan (*strengths*) dan peluang (*opportunities*), namun secara bersamaan dapat meminimalkan kelemahan (*weakness*) dan ancaman (*threat*).

1.6.3 Metode Perancangan

Dalam merancang video ini, tampilan utama adalah dengan animasi Motion Graphic sebagai halaman pembuka, isi dalam Video full Motion Graphic, yang nantinya akan menampilkan berbagai video yang menjelaskan tentang Sosialisasi Bank Sampah Griya Sapu Lidi Menggunakan Teknik Motion Graphic dan [3].

1. Pra Produksi

Tahap pra produksi dimana segala kegiatan yang berhubungan dengan persiapan sebelum melakukan produksi video Sosialisasi Bank Sampah Online CV. SHIND Jogja Menggunakan Teknik Motion Graphic dan Live Shoot. Yang meliputi Observasi, Wawancara, Penentuan Ide, Pembuatan Storyboard, dan pembuatan asset [3].

2. Produksi

Tahapan produksi adalah dimana bahan-bahan yang sudah terkumpulkan dari tahapan pra produksi diolah, mulai dari membuat sequen pada lembar kerja, proses editing, penggunaan effect dan rendering [3].

3. Pasca Produksi

Tahapan Pra Produksi merupakan tahapan dimana sebuah karya Di implementasikan, baik itu secara offline maupun online [3].

1.6.4 Implementasi

Merupakan tahap dimana video iklan layanan masyarakat yang telah dibuat akan diserahkan kepada Bank Sampah dan untuk media sosialisasi kepada masyarakat.

1.6.5 Metode Testing

Metode testing yang penulis gunakan adalah Alfa Testing dan Beta Testing, dimana Alfa Testing dilakukan setelah aplikasi dibuat kemudian dievaluasi oleh pengembang. Sedangkan Beta Testing adalah pengujian oleh pengguna aplikasi, pengguna aplikasi mengamati, menilai dan dilakukan revisi.

1.7 Sistematika Penulisan

Agar penyajian laporan penelitian ini terstruktur dan mudah dimengerti, maka dibuat sistematika penulisan berdasarkan pokok-pokok permasalahannya, sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini merupakan pengantar terhadap permasalahan yang akan dibahas, yang terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan dasar teori, yang dimulai dengan kajian pustaka, konsep dasar pembuatan video iklan layanan masyarakat dengan Motion Graphic.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini menguraikan tentang pembuatan video iklan layanan masyarakat dengan teknik Motion Graphic serta perancangan video.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang hasil dari video serta pembahasan.

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan penutup yang berisi kesimpulan dan saran.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN