

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Melekatnya penggunaan teknologi di era globalisasi, membuat berbagai aktivitas sehari-hari bergantung pada penggunaan teknologi. Salah satu aspek yang paling terdampak yaitu dalam mengakses informasi maupun edukasi, yang kini mulai memanfaatkan media visual dalam penyampaiannya. Animasi menjadi salah satu bentuk media yang efektif dengan memanfaatkan visual yang unik dan menarik dalam menyampaikan pesan-pesan edukatif kepada masyarakat.[1]

Seiring dengan kemajuan teknologi, teknik pembuatan animasi pun mengalami perkembangan, salah satunya adalah teknik *motion graphic*. *Motion graphic* menjadi teknik animasi yang sederhana, elegan dan dapat digunakan sebagai media penyampaian informasi yang ringkas dan menghibur.[2] Bukan hanya produksinya saja yang lebih mudah, tetapi *motion graphic* juga efektif sebagai media pembelajaran dalam perkuliahan.[3]

Kesadaran masyarakat di Yogyakarta akan pengelolaan sampah terbilang masih rendah. Terhitung rerata 240-250 ton sampah perharinya yang terbuang tanpa pengolahan.[4] Sedangkan kuota pembuangan yang dapat ditampung TPA Piyungan dibatasi maksimal 210 per harinya pada masa transisi 2 ini, yang sudah berlangsung sejak 23 Juli 2023.[5] Hal ini pemerintah DIY menghimbau masyarakat untuk mengelola sampah rumah tangga secara mandiri. Tidak terkecuali masyarakat di Padukuhan Gejayan. Pentingnya pemahaman terhadap pengelolaan sampah, baik anorganik maupun organik sangat mempengaruhi lingkungan. Kurangnya akan pemahaman tersebut berdampak pada pencemaran lingkungan seperti bau yang tak sedap, tanah yang tertutup dengan endapan sampah, dan air yang keruh. Hal ini juga berpotensi menjadi sumber penyakit dan bencana ekologis.

Untuk mengatasi permasalahan ini, dibutuhkan upaya yang sistematis dalam meningkatkan pemahaman masyarakat terhadap pengelolaan sampah. Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah dengan merancang video animasi menggunakan teknik *motion graphic* sebagai media edukasi. Melalui animasi ini,

informasi mengenai pengelolaan sampah anorganik dan organik dapat disampaikan secara menarik dan mudah dipahami oleh masyarakat.

Dengan adanya video animasi ini, diharapkan masyarakat Padukuhan Gejayan dapat memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang pentingnya pengelolaan sampah. Mereka akan teredukasi mengenai cara-cara yang tepat dalam memisahkan dan mengelola sampah sesuai dengan jenisnya. Selain itu, animasi juga dapat memberikan motivasi dan inspirasi bagi masyarakat untuk berperan aktif dalam menjaga lingkungan dan menjalankan gaya hidup yang ramah lingkungan.

Dengan demikian, merancang animasi dengan teknik *motion graphic* sebagai media edukasi dapat menjadi langkah strategis dalam meningkatkan kesadaran dan partisipasi masyarakat Padukuhan Gejayan dalam pengelolaan sampah, sehingga tercipta lingkungan yang lebih bersih, sehat, dan berkelanjutan.

1.2 Perumusan masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dapat dirumuskan masalah yang akan dibahas, yaitu:

Bagaimana mengimplementasikan teknik *motion graphics* dalam pembuatan video animasi edukasi tentang pengolahan sampah anorganik dan organik untuk Padukuhan Gejayan?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian berfokus pada penyelesaian masalah penelitian, yang merupakan implementasi teknik *motion graphics* dalam pembuatan video animasi edukasi tentang pengolahan sampah anorganik dan organik di Padukuhan Gejayan.

1.4 Batasan Masalah

Batasan-batasan yang menjadi ruang lingkup atau *scope* penelitian sebagai berikut:

1. Video animasi sebagai media edukasi dalam pengolahan sampah anorganik dan organik,
2. Menggunakan perangkat lunak *adobe illustrator* dan *adobe after effect* dalam perancangan video animasi,

3. Menggunakan teknik *motion graphic* dalam perancangan video animasi.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang didapatkan dari penelitian ini untuk Padukuhan Gejayan adalah sebagai berikut:

Manfaat bagi Padukuhan Gejayan:

1. Padukuhan Gejayan memiliki sarana yang dapat digunakan dalam memberikan edukasi mengenai bagaimana cara mengolah sampah rumahan secara mandiri.
2. Padukuhan Gejayan menjadi termotivasi untuk mempraktekkan mengolah sampah rumahan secara mandiri.

Manfaat bagi penulis:

1. Penulis dapat memperdalam serta menerapkan pengetahuan terkait teori dan praktisi yang menyangkut animasi
2. Penulis dapat mengasah kemampuan diri dalam menggunakan teknik animasi *motion graphic*.

Manfaat bagi keilmuan:

1. Penelitian ini dapat digunakan dalam mengukur efektivitas pemanfaatan animasi sebagai media edukasi
2. Penelitian ini menjadi contoh kolaborasi terhadap penggabungan desain grafis, pendidikan, lingkungan, dan teknologi yang dapat menginspirasi studi-studi serupa di masa mendatang.