

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di Indonesia, pengelolaan sampah menjadi salah satu tantangan lingkungan yang paling besar, seiring dengan meningkatnya volume sampah setiap tahun. Sampah tersebut berasal dari berbagai sumber, seperti limbah rumah tangga, medis, dan fasilitas umum. Akumulasi sampah yang tidak terkelola dengan baik berpotensi menyebabkan bencana banjir di sejumlah daerah. Pemerintah Indonesia telah melaksanakan berbagai strategi untuk mengatasi peningkatan sampah ini, dengan tujuan menurunkan volume sampah secara signifikan sesuai dengan program yang telah dirancang [1].

Menurut data Kementerian Lingkungan Hidup dan Kehutanan tahun 2024, timbulan sampah nasional mencapai sekitar 33,6 juta ton per tahun, dengan sebagian besar berasal dari rumah tangga dan limbah makanan. Di Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY), produksi sampah domestik telah mencapai titik kritis, dengan lebih dari 1923 ton sampah dihasilkan setiap hari pada tahun 2024. Kontribusi terbesar berasal dari sektor domestik, pasar, dan kawasan komersial. Sistem pengelolaan sampah yang diterapkan masih bersifat linier, yaitu mengumpulkan, mengangkut, dan membuang sampah, dengan ketergantungan tinggi pada TPA Piyungan yang melayani Kota Yogyakarta, Kabupaten Sleman, dan Kabupaten Bantul. Ketergantungan pada satu TPA tanpa dukungan pengurangan dan pemilahan sampah yang efektif membuat sistem ini rentan. Penutupan TPA Piyungan pada tahun 2024 karena kelebihan kapasitas dan konflik dengan warga sekitar memicu krisis lingkungan dan sosial, di mana sampah menumpuk di tempat penampungan sementara, jalan, pasar, dan ruang publik. Kejadian ini menggambarkan kegagalan sistem pengelolaan sampah yang kaku. Padahal, Indonesia memiliki regulasi seperti UU No. 18 Tahun 2008 dan Perpres No. 97 Tahun 2017 yang menargetkan pengurangan sampah sebesar 30% dan penanganan 70% pada tahun 2025, namun implementasinya masih jauh dari harapan [2].

Penutupan TPST memberikan dampak signifikan bagi daerah-daerah, khususnya Desa Kaingan di Yogyakarta. Masalah seperti bau tak sedap akibat pembuangan sampah sembarangan dan banjir saat hujan sering terjadi. Meskipun sudah ada imbauan melalui grup WhatsApp, kurangnya sosialisasi menyebabkan pengelolaan sampah belum berjalan efektif. Kasus banjir pada Oktober 2024 yang terjadi di jalan depan rumah bapak dukuh menjadi efek dari kurangnya pengetahuan tentang himbauan dan pengelolaan sampah. berbeda bulan di tahun yang sama satu orang harus dilarikan ke rumah sakit akibat menghirup udara kotor hasil dari pengolahan sampah dengan cara dibakar. Kepala Dukuh Kaingan, Bapak Wahyu, menuturkan pentingnya edukasi tentang sampah di tingkat padukuhan agar masalah sampah yang tidak terkelola dengan baik akibat penutupan TPST tidak semakin parah. Kepala RT Bapak Ponimin, juga menambahkan bahwa pengolahan sampah secara mandiri perlu dilakukan agar tidak bergantung pada fasilitas TPST. Untuk itu perlu adanya demo, iklan atau informasi himbauan akan pentingnya pengelolaan sampah sangat diperlukan.

Sebagai solusi atas permasalahan tersebut, penelitian ini mengusulkan pembuatan video edukasi mengenai kebersihan lingkungan sebagai media untuk mengurangi masalah sampah. Video animasi 2D dipilih sebagai media penyampaian yang efektif, menggunakan teknik cut out untuk mengedukasi masyarakat tentang pentingnya memilah sampah organik, anorganik, dan B3. Video ini juga menjelaskan pemanfaatan sampah organik menjadi pupuk dan anorganik menjadi kerajinan bernilai jual tinggi yang dapat diekspor. Pengembangan video ini menggunakan metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC) yang meliputi analisis Concept, Desain, Material Collection, Assemble, Testing dan Distribusi. Diharapkan dengan adanya animasi 2D ini, masyarakat Desa Kaingan dapat berubah sikap dan perilakunya menjadi lebih peduli terhadap kebersihan lingkungan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah dalam penelitian adalah :

1. Metode apa yang digunakan untuk membuat animasi 2d tentang kebersihan lingkungan di Desa Kaingan?
2. Bagaimana proses penerapan teknik cut-out pada animasi 2D dapat digunakan sebagai media edukasi kebersihan masyarakat Desa Kaingan?
3. Mengapa memilih di Desa Kaingan sebagai objek penelitian

1.3 Batasan Masalah

Penelitian ini membatasi fokus pada pembuatan video animasi 2D berdurasi 1-5 menit. Proses animasi akan menggunakan teknik cut out dan tidak mencakup animasi 3D atau teknik yang lebih kompleks seperti *frame-by-frame* yang padat sumber daya secara menyeluruh. Konten video terbatas pada pembahasan Kebersihan lingkungan, tidak membahas topik di luar ruang lingkup tersebut.

1. Penelitian ini difokuskan pada wilayah Desa Kaingan, Sleman, Yogyakarta sebagai studi kasus utama dalam edukasi kebersihan lingkungan.
2. Media yang dikembangkan berupa animasi 2D dengan teknik *cut-out*, dan tidak mencakup teknik animasi lain seperti *frame-by-frame* atau 3D.
3. Media aplikasi yang digunakan dalam pembuatan animasi mencakup adobe after effect, adobe illustrator, adobe premiere pro, manga studio, freepik.
4. Mengatasi masalah tentang kurangnya kesadaran tentang menjaga kebersihan lingkungan di wilayah Desa Kaingan.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Merancang dan mengembangkan animasi 2D dengan menggunakan teknik cut out yang untuk menyampaikan pesan tentang pentingnya menjaga kebersihan lingkungan di Desa Kaingan.
2. Mengidentifikasi dan menerapkan elemen desain visual dan naratif agar animasi edukasi yang dihasilkan dapat menarik perhatian dan mudah dipahami oleh target audiens.
3. Menganalisis efektivitas animasi 2D yang telah dibuat dalam meningkatkan kesadaran serta mendorong perubahan perilaku positif masyarakat Desa Kaingan terhadap kebersihan lingkungan.

4. Animasi ini dibuat bertujuan untuk mengedukasi serta sebagai media penyampaian pesan agar bisa mengubah perilaku masyarakat dalam menjaga kebersihan lingkungan.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat edukatif yang signifikan. Melalui video animasi 2D, masyarakat khususnya Desa Kaingan, dapat lebih mudah memahami konsep dan praktik pengelolaan sampah yang benar. Hal ini diharapkan dapat meningkatkan kesadaran akan pentingnya menjaga kebersihan lingkungan serta mendorong perubahan perilaku menuju kebiasaan mengelola sampah yang lebih baik, sehingga tercipta lingkungan yang bersih, dan sehat.

1. Manfaat bagi peneliti

1. Memperdalam keterampilan dalam proses produksi animasi 2D, mulai dari pra-produksi, produksi, dan pasca produksi menggunakan teknik *cut out*.
2. Mendalami tentang software dan tools yang digunakan dalam produksi berlangsung.

2. Manfaat bagi masyarakat

1. Mendorong perubahan perilaku dan sikap masyarakat terhadap kesadaran kebersihan lingkungan.

3. Manfaat bagi universitas

1. Tugas akhir sebagai syarat kelulusan semata
2. Seperti pengembangan ilmu pengetahuan
3. Peningkatan Sumber Daya Manusia (SDM)
4. Sumber Ide Inovasi