



Perancangan *Motion Graphic* sebagai Media Kampanye Tentang Bahaya Sampah Plastik

Candra Krida Mustika

Program Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Jalan Suryodiningratan No. 8, Yogyakarta, Indonesia – 55143
Correspondence Author Email: candrakridamustika@gmail.com

ABSTRAK

Sampah plastik menjadi ancaman serius bagi bumi di masa mendatang. Di sisi lain, penggunaan plastik sebagai bahan material produk ataupun kemasan tetap dibutuhkan masyarakat karena berbagai fleksibilitas dan efisiensi yang ditawarkan. Sampah plastik terbukti menjadi bahan yang mencemari lingkungan. Hal ini disebabkan karena plastik memiliki rantai karbon yang panjang, dan zat pada plastik tidak terurai dengan baik karena alam tidak menyediakan penguraian secara cepat. Plastik yang telah menjadi sampah membutuhkan 10-1.000 tahun lamanya untuk hancur dan terurai. Berdasarkan permasalahan tersebut, penulis menawarkan solusi dalam bentuk perancangan *motion graphic* berjudul “Planet Plastik” sebagai media komunikasi visual untuk mengkampanyekan tentang bahaya sampah plastik bagi kelangsungan hidup di masyarakat. Target audiens dari kampanye ini berusia sekitar 18–24 dan 25–34 tahun yang merupakan generasi Y dan Z. Proses perancangan *motion graphic* menggunakan metode *double diamond*. Perancangan *motion graphic* ini diawali dengan mengumpulkan data-data melalui teknik wawancara dengan pendiri Ecohalal, observasi langsung di Pasar Taman Griya, dan studi pustaka yang relevan. Karya berdurasi 120 detik ini mengangkat konsep “*Dangerous & Hopeful*” yang divisualisasikan menggunakan penggabungan gaya visual *flat design* dan impresionisme, sedangkan tipografinya menggunakan gaya huruf *script cursive*. Keunikan *motion graphic* ini adalah berupaya untuk mengkampanyekan sebuah pesan visual yang sarkastik dengan meniru bentuk visual dari sampah dengan produk-produk yang banyak menyumbangkan sampah plastik. Pesan visual sarkastik ini difungsikan sebagai kritik secara implisit kepada audiens dan juga produk-produk industri yang banyak menyumbang sampah plastik. Selain itu, perancangan ini juga berupaya mengomunikasikan pesan yang persuasif dengan mengajak audiens untuk berkontribusi mengurangi penggunaan sampah plastik.

Kata kunci: *motion graphic*, sampah plastik, edukasi

Designing Motion Graphics as a Campaign Medium on the Dangers of Plastic Waste

ABSTRACT

Plastic waste poses a serious threat to the Earth in the future. On the other hand, plastic remains an essential material for products and packaging due to its flexibility and efficiency. However, plastic waste has been proven to be a major pollutant, as plastics contain long carbon chains and their components do not decompose easily because nature does not provide a rapid breakdown process. Plastic waste takes approximately 10 to 1,000 years to degrade and decompose. Based on this issue, the author proposes a solution in the form of a motion graphic design titled “Planet Plastic” as a visual communication medium to campaign about the dangers of plastic waste for the sustainability of life in society. The target audience for this campaign is individuals aged 18–24 and 25–34, representing Generation Y and Z. The motion graphic design process follows the Double Diamond method. The design process begins with data collection through interviews with the founder of Ecohalal, direct observations at Pasar Taman Griya, and relevant literature studies. The 120-second-long motion graphic adopts the concept of “*Dangerous & Hopeful*,” which is visualized through a combination of flat design and impressionism, while the typography uses a script cursive style. The uniqueness of this motion graphic lies in its approach to delivering a satirical visual message by mimicking the appearance of waste with products that significantly contribute to plastic waste. This satirical visual message serves as an implicit critique directed at the audience and industrial products that generate large amounts of plastic waste. Additionally, this design aims to communicate a persuasive message, encouraging the audience to take part in reducing plastic waste.

Keywords: *motion graphic*, plastic waste, education



PENDAHULUAN

Permasalahan pencemaran lingkungan hidup yang disebabkan sampah plastik menjadi permasalahan serius di dunia saat ini. Studi yang dipublikasikan jurnal *Science*, mengungkapkan bahwa ada 24-34 juta metrik ton polusi plastik yang masuk ke lingkungan laut setiap tahunnya. Itu baru sekitar 11% dari total sampah plastik di dunia, belum dengan jumlah yang tidak terurai di daratan. Plastik merupakan sebuah material yang banyak digunakan untuk memenuhi kebutuhan manusia, namun memiliki karakteristik yang sulit terurai secara alami. Meskipun ada juga plastik yang dapat terurai menjadi mikroplastik, tetap saja material tersebut dapat mencemari lingkungan (Safriani et al., 2022). Plastik sulit terurai karena memiliki senyawa *Xenobiotik* yang tidak dapat terurai di alam, rantai karbonnya yang panjang membuat plastik sulit terurai di tanah oleh mikroorganisme, sehingga membutuhkan ratusan hingga ribuan tahun lamanya untuk terurai (Utami, 2021). Pada kurun waktu yang lama, berbagai plastik yang tidak terurai tersebut, berpotensi mengakibatkan permasalahan serius bagi lingkungan seperti pencemaran, tersumbatnya selokan, bahkan kerusakan ekosistem laut jika sampah mikroplastik termakan oleh makhluk biota laut.

Data menunjukkan bahwa lebih dari 70% plastik yang diproduksi, kini sudah menjadi sampah. Dilansir dari kepanjangan British Broadcasting Corporation (BBC) 8,4 juta ton plastik diproduksi, dan sekitar 30% dari jumlah total yang diproduksi masih digunakan, dari plastik yang dibuang 9% sudah didaur ulang, sekitar 12% dibakar, namun 79% masih tersisa di pembuangan akhir. Tren terkini mengindikasi akan ada 12 miliar ton sampah pada 2050. Dr. Roland Geyer pada BBC News mengatakan "*Kita dengan cepat menuju 'Planet Plastik', dan Jika kita tidak mau hidup di dunia itu, maka kita harus memikirkan ulang bagaimana kita menggunakan materi ini, terutama plastik,*". Jika tidak ditangani dengan serius maka bumi akan berubah menjadi planet plastik (Amos, 2017).

Selama masa pandemi Covid-19, persoalan baru sampah plastik mulai muncul mengancam lingkungan. Dilansir dari BBC News, jumlah transaksi di layanan pesan antar makanan di *GoJek*, *GoFood*, misalnya, meningkat "sekitar 20%" selama masa pandemi (Yuniar, 2020). Layanan siap masak yang dinamakan *Grab Kitchen* juga naik signifikan mencapai 33% pada periode Maret-April 2020 jika dibandingkan pada Januari-Februari 2020. Masalah bersumber dari tingginya angka penggunaan plastik sebagai kemasan produk yang menambah jumlah limbah plastik dari rumah tangga. Selain itu, didapati juga bahwa pembelian alat pelindung diri, seperti masker, *face shield*, dan sarung tangan, melonjak dari 4% sebelum pandemi menjadi 36%. Sampah medis berbahan dasar plastik tersebut turut menyumbang peningkatan jumlah limbah sampah yang secara tidak langsung ikut meningkatkan risiko pencemaran lingkungan.

Merespons permasalahan lingkungan tersebut, beberapa elemen masyarakat mulai berinisiatif melakukan berbagai aksi ataupun pergerakan yang mendukung upaya pengurangan penggunaan plastik sebagai benda yang sekali pakai. Maka mulailah muncul berbagai gerakan sosial seperti *zero waste*, *less waste*, *sustainable living*, dan berbagai gerakan-gerakan untuk menyadarkan masyarakat akan pengurangan penggunaan plastik. *EcoHalal* salah satunya, merupakan platform digital yang ikut berperan dalam menyuarakan isu-isu lingkungan melalui sosial media *Instagram*. Melalui platform *EcoHalal* dapat menyelaraskan kampanye pengurangan penggunaan plastik dalam bentuk video.

EcoHalal merupakan komunitas yang didirikan oleh Lata Mau Sandi beserta lima orang tim yang aktif terlibat di dalamnya. Sandi sendiri merupakan aktivis lingkungan yang dinilai cukup aktif menyuarakan berbagai isu-isu lingkungan dengan jargon *sustainable living*, *halal travel*, dan *lifestyle*. Komunitas tersebut aktif di platform digital sejak tahun 2020, tepatnya sejak pada awal pandemi berlangsung. Mulanya, komunitas tersebut juga aktif dalam kegiatan bakti sosial, namun karena pandemi, komunitas tersebut hingga saat ini hanya aktif pada platform digital. Strategi tersebut didukung oleh data yang dikeluarkan *Media State of Mobile 2024* yang dirilis oleh Data.AI, di mana orang Indonesia menghabiskan waktunya untuk menonton video pada platform *YouTube* sebanyak 69,9 miliar jam sepanjang 2023 (Iradat, 2024). Fenomena tersebut dapat dimanfaatkan sebagai peluang untuk menyampaikan informasi dalam bentuk video-video yang menarik bagi orang Indonesia.

Berdasarkan data tersebut, penulis melihat potensi dan keunggulan video animasi *motion graphic* sebagai media untuk menyadarkan masyarakat akan bahaya sampah plastik karena tingginya minat masyarakat Indonesia dengan media yang menyajikan pesan dalam bentuk audio visual. Menurut Winarni & Wardani (2015: 41) secara semiotik, film animasi dapat digunakan untuk memvisualisasi kehidupan manusia melalui elemen-elemen tanda visual verbal maupun nonverbal yang digunakan. Selain itu juga, studi menunjukkan bahwa media animasi memiliki keunggulan dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional, terutama dalam hal menarik minat dan perhatian siswa. Animasi memungkinkan visualisasi masalah-masalah lingkungan lokal dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami oleh audiens (Pratiwinindya et al., 2020; Yang, 2023).

Komposisi tanda-tanda visual direlasikan dengan latar kebudayaan di tempat tanda tersebut diproduksi, sehingga menghasilkan pesan dan makna yang berhubungan dengan konteks latar belakang tempat tersebut. Pemilihan animasi/*motion graphic* sebagai media merupakan cara untuk memvisualisasikan realitas kehidupan manusia yang tidak mampu menangani permasalahan sampah plastik dengan baik, melalui pendekatan yang sarkastik dan persuasif; pendekatan sarkastik akan digunakan pada beberapa visualnya pendekatan sarkastik biasanya

digunakan untuk kritik atau sindiran secara implisit kepada audiensnya. Sarkasme juga biasanya bisa dalam bentuk teks, gambar, dan juga video (Halifah et al., 2024). Sementara, pendekatan persuasif dilakukan guna mengajak audiens untuk menyadari betapa berbahaya sampah plastik dan berkontribusi dalam pengurangan sampah plastik.

Desain Komunikasi Visual sebagai cabang ilmu turut berperan dalam menyelesaikan permasalahan lingkungan, salah satunya melalui perancangan media komunikasi visual untuk menyadarkan masyarakat—khususnya bagi kaum milenial—akan pentingnya menanamkan sikap peduli terhadap pengelolaan limbah sampah. Desain Komunikasi Visual juga dapat dijadikan sebagai media kampanye. Dalam praktiknya, terdapat beberapa jenis kampanye, salah satunya adalah kampanye sosial. Kampanye sosial merupakan suatu bentuk pesan dan informasi tertentu (Pangestu, 2019). Istilah kampanye biasanya juga merujuk pada serangkaian proses komunikasi yang terencana guna memberikan efek tertentu pada kelompok masyarakat (Sirait et al., 2018). Dengan demikian *motion graphic* sebagai salah satu media Desain Komunikasi Visual dapat digunakan sebagai media kampanye yang berperan dalam menyadarkan masyarakat tentang bahaya sampah plastik.

METODE PERANCANGAN

Pada proses perancangan *motion graphic* ini penulis menggunakan metode *double diamond*. Pemilihan metode ini berdasarkan penggunaan metode *double diamond* yang memiliki penekanan pada kreativitas dan penekanan pada intuitif sehingga dapat disesuaikan dengan kebutuhan proyek. Pada prosesnya, metode *double diamond* dianggap memiliki efektivitas untuk mendorong proses perancangan mengikuti kebutuhan dari target audiensnya (Abensur et al., 2023). Metode ini meliputi beberapa tahapan, antara lain:

1. Discover

Pada tahap ini, perancang akan memetakan, menimbang, dan menilai permasalahan yang menjadi dasar dari pengembangan desain.

2. Define

Pada tahap ini, perancang akan melakukan upaya analisis dan penafsiran terhadap hasil data riset pada tahap *discover*.

3. Develop

Pada tahap ini, perancang dituntut untuk melakukan pengembangan ide dari sebuah naskah/skenario hingga menjadi sebuah prototipe desain yang selanjutnya akan diuji dan dikembangkan sesuai dengan kebutuhan. Proses ini membutuhkan pemikiran divergen.

4. *Deliver*

Pada tahap ini, desain yang sudah teruji siap untuk disebarluaskan dan digunakan oleh audiens. Tahap ini membutuhkan pemikiran konvergen.



Gambar 1. *Double Diamond*.

Sumber: <https://www.fluxspace.io/resources/the-4-ds-double-diamond-design-thinking-model>

Teknik Pengumpulan Data

Untuk mendukung proses perancangan, penulis melibatkan beberapa teknik, antara lain observasi, wawancara, dan studi literatur yang relevan. Penulis melakukan observasi pada pasar Taman Griya Jimbaran dan lingkungan sekitarnya pada tahun 2021. Pada proses observasi ini, penulis mengamati bagaimana masyarakat menggunakan kantong plastik dalam proses transaksi barang. Penggunaan plastik masih menjadi kebutuhan utama bagi pedagang dan pembeli.

Wawancara dilakukan kepada narasumber utama yaitu, Lata Mau Sandi selaku pendiri komunitas *EcoHalal*. Hal ini dilakukan guna mendapatkan informasi yang mendalam terkait kebutuhan kampanye. Pelaksanaan wawancara dilakukan secara daring pada tahun 2021. Wawancara ini dilakukan untuk mengetahui kebutuhan komunitas *EcoHalal* terhadap kampanye pengurangan plastik dan berdiskusi mengenai penggunaan plastik yang masif pada masa pandemi. Studi literatur dilakukan dengan mengumpulkan sumber dari buku, jurnal, hingga internet. Bagi penulis, pengumpulan data melalui studi literatur berguna untuk memahami bagaimana efek jangka panjang sampah plastik, berapa lama terurainya, dan solusi pengurangan produksi sampah plastik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan proses riset yang penulis lakukan, mulai dari tahap observasi hingga analisis data yang berkaitan dengan penggunaan plastik pada aktivitas sehari-hari, temuan riset penulis disusun berdasarkan tahapan proses desain yang digunakan, yaitu Discover, Define, Develop, dan Deliver. Tiap tahapannya memberikan gambaran tentang pendekatan dan pertimbangan yang diambil dalam merancang kampanye pengurangan penggunaan plastik pada aktivitas sehari-hari.

1. *Discover*

Penulis melakukan observasi terhadap penggunaan plastik pada aktivitas

sehari-hari antara di rumah dengan di pasar Taman Griya Bali. Penulis melihat bahwa plastik masih menjadi kebutuhan masyarakat sehari-hari seperti digunakan sebagai kantong untuk membawa barang belanjaan dengan alasan murah dan praktis. Selain itu, penulis juga mendapati hampir seluruh kemasan minuman terbuat dari plastik. Penulis menemukan beberapa merek besar seperti *Aqua*, *Indofood*, *Wings*, dan beberapa merek lainnya sangat melekat dengan aktivitas rumah tangga yang menjadi penyumbang sampah yang besar dari masyarakat. Dari hasil observasi tersebut penulis melihat bahwa memang plastik masih melekat dengan aktivitas masyarakat.

Berdasarkan hasil wawancara dengan saudara Lata Mau Sandi yang merancang sebuah komunitas digital dengan maksud untuk menggerakkan masyarakat untuk sadar terhadap kesadaran akan permasalahan sampah yang kian menjadi masalah yang serius bagi kehidupan sosial. Selain itu, ia mengutip dari sebuah artikel BBC yang menyebutkan lebih dari 70% plastik yang diproduksi, kini sudah menjadi sampah. Menurut data yang dilansir BBC, dari 8,4 juta ton plastik yang diproduksi, sekitar 30% dari jumlah total yang diproduksi masih digunakan, dari plastik yang dibuang 9% sudah di daur ulang, sekitar 12% dibakar, namun 79% masih tersisa di pembuangan akhir. Tren terkini mengindikasikan akan ada sebesar 12 miliar ton sampah pada 2050. Jika tidak ditangani dengan serius maka bumi akan berubah menjadi planet plastik. Selain itu, rentang usia dari target usia audiens tersebut ialah 18-24 untuk kalangan muda dan 25-34 tahun untuk orang tua muda. Dengan target jenis kelamin 51% laki-laki dan 48,9% perempuan data ini didapat berdasarkan *insight* akun *Instagram* dari EcoHalal. Dari data tersebut penulis akan menggunakan visual yang dapat diterima oleh kalangan muda dan akan berfokus pada aktivitas sehari-hari yang berkaitan dengan penggunaan plastik.

2. Define

Berdasarkan hasil dari wawancara dan observasi, penulis mendapati bahwa ada beberapa kondisi permasalahan yang dapat dipersempit sebagai bahan perancangan. Berikut merupakan hasil analisis dan interpretasi penulis dari data yang telah didapat.

a. Target Audiens

Target usia audiens dari perancangan adalah 18–24 tahun dan 25–34 tahun, yang merupakan bagian dari generasi Y dan Z. Kedua generasi ini merupakan generasi muda pertama yang bersentuhan langsung dan kehidupannya dipengaruhi oleh teknologi digital. Walaupun memiliki orientasi dan karakteristik yang berbeda (Wijayanti, 2021), pesan yang disampaikan akan menyesuaikan dengan karakteristik masing-masing generasi dari target audiens.

b. Konsep

Konsep yang akan digunakan adalah *Dangerous & Hopefull*, di mana konsep ini berusaha menggabungkan dua sifat yang berbeda yaitu berbahaya dan

penuh harapan. Konsep ini akan diterjemahkan dalam bentuk visual, tekstual, dan audio pada *motion graphic* yang dirancang. Konsep ini dipilih sebagai bentuk penyampaian pesan akan bahayanya sampah plastik sekaligus memberikan harapan dan menumbuhkan kesadaran akan adanya perubahan perilaku masyarakat terhadap penggunaan plastik.

c. Gaya Ilustrasi

Ilustrasi yang digunakan dalam perancangan *motion graphic* “Planet Plastik” merupakan penggabungan gaya ilustrasi *flat design* dan sapuan kuas impresionis, sehingga menghasilkan gaya khas dari penulis. Gaya ilustrasi *flat design* adalah gaya ilustrasi yang termasuk dalam kategori desain datar dan sederhana; gaya ini berawal dari bentuk visual ikon pada sistem *Windows* (Anindita & Riyanti, 2016). Sementara pada karya seni lukis, gaya impresionis merupakan gaya yang cenderung mementingkan garis secara terperinci untuk memberikan sebuah kesan atau impresi, sehingga gambar terlihat sederhana (Sema, 2018). Walaupun *flat design* biasanya cenderung memiliki karakteristik minimalis (Dirgantara, 2022), penulis mencoba menghilangkan karakteristik tersebut melalui sapuan impresionis. Penggabungan gaya tersebut dipilih penulis dengan maksud untuk memudahkan visualisasi pesan dalam bentuk yang sederhana, namun tetap memberikan kesan kotor dan berantakan pada visualnya. Hal ini menggambarkan bagaimana lingkungan menjadi sangat kotor dan berantakan (tidak teratur) akibat banyaknya sampah plastik, sehingga pesan dan kesan mampu diterima secara maksimal oleh target audiens.

d. Gaya Tipografi

Gaya huruf yang digunakan penulis ialah gaya *script*, yakni gaya huruf yang dibuat dari goresan tangan melalui tinta. Gaya huruf *script* dibagi menjadi dua, yaitu bentuk formal yang memberikan kesan resmi dan *cursive* yang memberikan kesan kasual (Zainudin, 2021). Penulis menggunakan gaya huruf *script cursive* yang memberikan kesan dan pesan lebih kasual. Tipografi ini dapat menyesuaikan dengan gaya *flat design* dan impresionis, yang mendukung penyampaian pesan yang cenderung sarkastik dan berantakan. Gaya tipografi ini hadir untuk memberikan kesan yang sederhana, santai, dan tidak kaku.

e. Media

Media yang digunakan sebagai kampanye bahaya sampah plastik ini adalah *motion graphic*. Media tersebut merupakan grafis bergerak yang menggabungkan ilustrasi, teks, audio, dan video dengan menggunakan teknik animasi (Angelina & Jatisidi, 2021). Pemilihan media ini berdasarkan tingginya minat masyarakat Indonesia terhadap media yang berbentuk video animasi bergerak. *Motion graphic* mampu menyampaikan pesan yang kompleks menjadi sederhana, menceritakan cerita, dan meningkatkan keterlibatan penonton (Seruni, 2023).

3. *Develop*

a. Judul *Motion Graphic*

Judul *motion graphic* sebagai media edukasi yang dipilih penulis adalah “Planet Plastik” yang terinspirasi dari perkataan Dr. Roland Geyer (Jambeck et al., 2015).

b. Naskah

Akankah Plastik Menyebabkan Bumi Menjadi “Planet Plastik?”

Aktivitas kita sehari-hari tak lepas dari penggunaan plastik. Tapi, pernahkah kita berpikir ke mana plastik yang telah menjadi sampah? Mungkin kita akan berpikir membuangnya begitu saja, kemudian dikumpulkan oleh petugas sampah, dan diangkut dengan truk hingga ke TPA.

Padahal bukan hanya sampai di situ, sampah plastik kita membutuhkan 10-1.000 tahun lamanya untuk hancur dan terurai. Sehingga sampah plastik menumpuk di mana-mana. Ini yang menyebabkan Bumi menjadi Planet Plastik.

Sampah plastik di laut ternyata mudah sekali hancur menjadi partikel-partikel kecil yang disebut dengan mikroplastik. Tanpa kita ketahui ikan-ikan di laut memakan mikroplastik dan kita memakan ikan-ikan yang memakan mikroplastik. Tentunya ikan yang memakan mikroplastik bukanlah lagi ikan yang sehat. Namun, ikan yang dapat memicu kanker bagi tubuh kita.

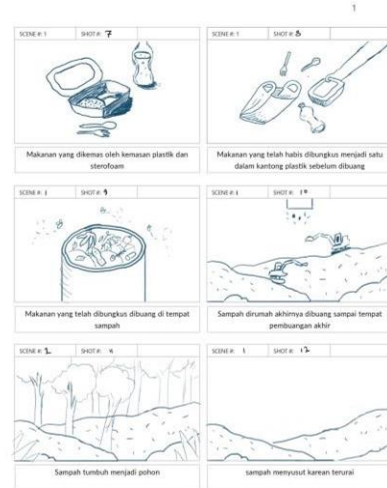
Mungkin kita akan berpikir menghancurkan sampah plastik kita dengan cara membakarnya. Namun, sampah plastik yang kita bakar menghasilkan gas-gas beracun bagi kita.

Kita harus mengurangi sampah plastik kita, mulai dari membawa botol minuman sendiri atau tas belanja untuk mengurangi kantong plastik. Lantas bagaimana dengan plastik yang sudah menjadi sampah. Kita bisa memilah plastik dengan sampah-sampah lainnya agar sampah plastik bisa didaur ulang kembali.

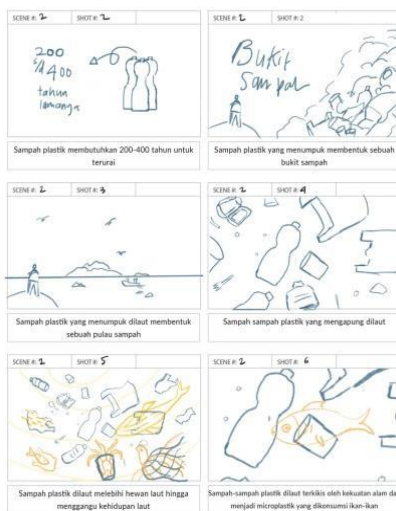
c. *Storyboard*



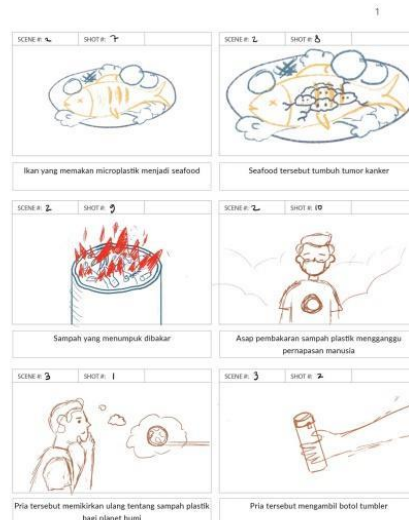
Gambar 2. *Storyboard Planet Plastik.*
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023.



Gambar 3. *Storyboard Planet Plastik.*
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023.



Gambar 4. *Storyboard Planet Plastik.*
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023.



Gambar 5. *Storyboard Planet Plastik.*
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023.



Gambar 6. *Storyboard Planet Plastik*.
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023.



Gambar 7. *Storyboard Planet Plastik*.
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023.

d. Proses Desain

Perancangan ini dilatarbelakangi oleh aktivitas sehari-hari di rumah dengan plastik menyebabkan kerusakan lingkungan. Melalui *motion graphic* ini mengajak audiens ibu rumah tangga, pelaku UMKM, dan pelajar untuk mengurangi penggunaan plastik dan ikut peduli terhadap pengelolaan sampah plastik. Dalam proses desain, penulis mencoba melakukan upaya dalam penjaringan ide karakter sebagai bentuk simbolisasi dari objek yang memiliki relevansi kehidupan nyata, sehingga setiap elemen visual yang muncul merupakan representasi dari kehidupan nyata. Beberapa objek yang penulis ambil adalah dari produk yang cukup banyak menyumbang sampah. Penulis mencoba melakukan visual sarkastik, di mana pesan visual dimiripkan dengan suatu objek yang dikritik sehingga menghasilkan kritik yang sarkastik.

Penjaringan ide karakter dari *motion graphic* “Planet Plastik” dilakukan dengan mencari referensi yang menggambarkan karakter yang memiliki relevansi dengan target audiens. Karakter yang digambarkan di dalam *motion graphic* adalah karakter yang berperan dalam pembuangan serta dalam pengelolaan sampah nantinya dalam kehidupan nyata. Hal tersebut dilakukan guna memberikan pesan kampanye kepada target audiens. Kemudian divisualisasikan dengan ilustrasi *flat design* dan impresionis yang khas gaya penulis. Berikut merupakan studi visual dan hasil studi visual dari ibu rumah tangga (lihat Gambar 8 (Bisnisukm, 2023) dan Gambar 9).



Gambar 8. Studi Visual Ibu Rumah Tangga.
Sumber: <https://bisnisukm.com>, 2025.



Gambar 9. Hasil Studi Visual Ibu Rumah Tangga.
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025.

Studi visual dari petugas sampah diambil dari pasukan oranye DKI Jakarta (lihat Gambar 10 (Desideria & Nurul, 2016) dan Gambar 11).



Gambar 10. Studi Petugas Sampah.
Sumber: <https://www.liputan6.com>, 2025.



Gambar 11. Hasil Studi Visual Petugas Sampah.
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025.

Berikut merupakan studi visual dan hasil studi visual anak muda laki-laki (lihat Gambar 12 dan Gambar 13).



Gambar 12. Studi Visual
Anak Muda Laki-laki.

Sumber:

<https://www.tokopedia.com/seattleofficial/kaos-polos-cotton-combed-30s-tanpa-jahitan-samping-build-up-army-army-l>



Gambar 13. Hasil Anak Muda Laki-Laki
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025.

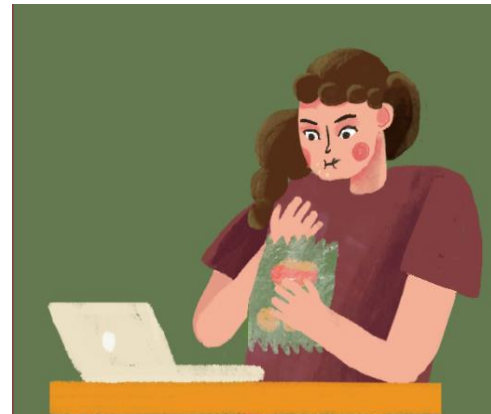
Berikut merupakan studi visual dan hasil studi visual remaja perempuan (lihat Gambar 14 dan Gambar 15).



Gambar 14. Studi Visual Remaja Perempuan.

Sumber:

https://images.tokopedia.net/img/cache/500-square/product-1/2019/4/27/55386226/55386226_8f5b460d-9b70-4d82-8288-5c432ec8396e_684_684.jpg.webp



Gambar 15. Hasil Studi Visual Remaja Perempuan.

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025.

e. Proses Finalisasi



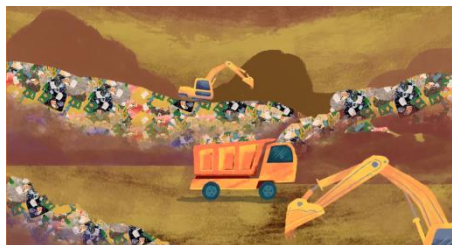
Gambar 16. *Opening Scene*.
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025.

Pada *motion graphic* 2D “Planet Plastik” (Gambar 16), penulis menggunakan format ukuran 1920 x 1080 px dengan durasi 02.18 menit. Pada *opening scene* penulis memulai dengan judul “Planet Plastik” dengan tipografi yang dirancang sendiri oleh penulis. Pada tipografi tersebut penulis memberikan tekstur plastik guna memberikan suasana yang didominasi plastik.



Gambar 17. *Scene 1*.
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025.

Pada *Scene 1* (Gambar 17), *motion graphic* memvisualisasikan pesan aktivitas sehari-hari yang tak lepas dari plastik. Seperti halnya ibu-ibu yang baru saja pulang dari pasar, anak muda laki dengan minuman kopi dengan kemasan plastik, dan anak muda perempuan yang nyemil dengan *snack*-nya.



Gambar 18. *Scene 2*.
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025.

Pada *Scene 2* (Gambar 18), *motion graphic* bercerita tentang alur pembuangan sampah yang banyak dipahami oleh masyarakat luas pada umumnya.



Gambar 19. *Scene 3*.
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025.

Pada *Scene 3* (Gambar 19), *motion graphic* menggambarkan tentang efek dari sampah plastik yang tidak terurai bagi lingkungan hidup manusia, seperti mencemari daratan dengan sampah yang menumpuk dan lautan dengan sampah plastik yang mengganggu kehidupan biota laut.



Gambar 20. *Scene 4*.
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025.

Pada *Scene 4* (Gambar 20), *motion graphic* menggambarkan efek dari sampah plastik bagi kesehatan manusia, seperti ikan-ikan yang memakan plastik, jika dikonsumsi manusia memicu kanker bagi manusia.



Gambar 21. *Scene 5*.
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025.



Gambar 22. *Scene 5*.
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025.

Pada *Scene 5* (Gambar 21 dan 22), melalui *motion graphic* penulis mengajak para audiens untuk mengurangi plastik dengan hal-hal kecil yang dapat dilakukan oleh audiens. Pada *Scene 5* atau adegan terakhir ini, penulis memvisualisasikan simbol gotong royong yang harus melibatkan seluruh elemen di masyarakat.

4. *Deliver*

Sebelum proses *delivery* dilakukan, penulis terlebih dahulu melakukan tahap pengujian atau *screening* animasi dengan memberikan hasil akhir kepada Lata Mau Sandi selaku *founder EcoHalal* untuk ditayangkan secara tertutup dan diuji penayangan *motion graphic* tersebut. Lata Mau Sandi memberikan tanggapan positif tentang hasil akhir dan menyatakan bahwa animasi tersebut siap untuk diunggah ke *Instagram* maupun *YouTube*.

Setelah proses pengembangan dan finalisasi telah selesai, tahap selanjutnya adalah menyebarkan hasil *motion graphic* berjudul “Planet Plastik” ini pada media sosial *EcoHalal*. Hasil dari *motion graphic* ini ditayangkan pada *Instagram* dan *YouTube* milik *EcoHalal*. Penayangan melalui sosial media merupakan bentuk termudah untuk memberikan akses kepada siapa pun dalam menyaksikan animasi tersebut, sehingga pesan yang disampaikan dapat memberikan kesadaran kepada audiens tentang bahaya sampah plastik.

KESIMPULAN

Dari pemaparan pada pembahasan sebelumnya, dapat disimpulkan hal-hal berikut. Pada perancangan *motion graphic*, penulis menggunakan metode *Double Diamond*. Konsep yang diangkat pada perancangan adalah *Dangerous & Hopeful*, di mana konsep ini diterapkan pada visual, teks, dan audionya. Konsep ini bertujuan untuk menyampaikan pesan yang memberikan kesan peringatan kepada audiens sekaligus memberikan harapan untuk mencegah terjadinya “planet plastik.”

Penulis juga menggunakan gaya visual ilustrasi *flat design* dan impresionis dalam perancangannya untuk menyesuaikan dengan target audiens, yaitu pelajar dan ibu rumah tangga. Gaya visual ini dipilih agar audiens dapat dengan mudah menerima dan memahami pesan visual yang disampaikan. Perancangan *motion graphic* ini dilakukan sebagai bentuk kampanye yang bertujuan untuk menyadarkan masyarakat akan bahaya sampah plastik.

Penulis menyadari bahwa penelitian ini masih terdapat kekurangan. Adapun kekurangan dalam penelitian ini yakni pada bentuk video yang menggunakan tampilan *landscape horizontal*, sementara perkembangan sosial media cenderung menggunakan *video reels* yang dengan tampilan video vertikal. Selain itu, kekurangan lainnya adalah data yang dikumpulkan terkait pengolahan sampah dan solusi pengurangan sampah masih kurang dikaji lebih jauh, sehingga tawaran dalam kampanye dapat memberikan solusi konkret terhadap pengurangan sampah dan pengelolaan sampah plastik. Saran untuk peneliti selanjutnya adalah lebih dalam menggali data permasalahan pengelolaan sampah plastik agar mendapatkan solusi yang lebih aplikatif.

KEPUSTAKAAN

- Abensur, S. I., Carlstron, R., Hoehne, J. L., Bachiega, H. L., & Schor, P. (2023). Double diamond approach helping multidisciplinary health research team to mitigate infrastructure limitations. *Engineering Research Express*, 5(4). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.1088/2631-8695/acff3b>
- Amos, J. (2017). *Bumi berubah menjadi "Planet Plastik."* BBC News Indonesia. <https://www.bbc.com/indonesia/majalah-40665194>
- Angelina, M., & Jatisidi, A. (2021). Perancangan motion graphics sebagai media kampanye pencegahan anemia pada remaja putri. *PANTAREI*, 5(3), 1–8. <https://jom.fikom.budiluhur.ac.id/index.php/Pantarei/article/view/795>
- Anindita, M., & Riyanti, M. T. (2016). Tren flat design dalam desain komunikasi visual. *Jurnal Dimensi DKV Seni Rupa Dan Desain*, 1(1), 1–14. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.25105/jdd.v1i1.1816>
- Bisnisukm, R. (2023). *Bangun usaha kreatif dengan berdayakan 40 ibu rumah tangga!* Bisnisukm.Com. <https://bisnisukm.com/bangun-usaha-kreatif-dengan-berdayakan-40-ibu-rumah-tangga.html>
- Desideria, B., & Nurul, M. (2016). *Puasa tak gentarkan semangat pasukan oranye.* Liputan6.Com. <https://www.liputan6.com/health/read/2529849/puasa-tak-gentarkan-semangat-pasukan-oranye>
- Dirgantara, S. (2022). Perancangan ikon bangunan bersejarah di Surabaya. *Jurnal Bahasa Rupa*, 5(2), 246–253. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.31598/bahasarupa.v5i2.1063>
- Halifah, N., Syamsuri, A. S., & Wahid, A. (2024). Representasi bentuk sarkasme pada kolom komentar TikTok. *Aufklarung: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra Indonesia, Dan Pembelajarannya*, 3(3), 21–28. <https://etdci.org/journal/AUFKLARUNG/article/view/2052>
- Iradat, D. (2024). *Warga RI juara satu kecanduan Hp di dunia, habiskan 6 jam sehari.* CNN Indonesia. <https://www.cnnindonesia.com/teknologi/20240112200540-185-1048875/warga-ri-juara-satu-kecanduan-hp-di-dunia-habiskan-6-jam-sehari>
- Jambeck, J. R., Geyer, R., Wilcox, C., Siegler, T. R., Perryman, M., Andrady, A., Narayan, R., & Law, K. L. (2015). Plastic waste inputs from land into the ocean. *Science*, 347(6223), 768–771. <https://doi.org/https://doi.org/10.1126/science.1260352>
- Pangestu, R. (2019). Penerapan kampanye sosial dalam desain komunikasi visual. *Besaung: Jurnal Seni, Desain Dan Budaya*, 4(2), 159–165. <https://doi.org/https://doi.org/10.36982/jsdb.v4i4.796>
- Pratiwinindya, R. A., Alfatah, N., Nugrahani, R., Triyanto, T., Prameswari, N. S., & Widagdo, P. B. (2020). The use of interactive multimedia to build awareness against animal exploitation in environmental conservation education for children. *The 5th Annual Applied Science and Engineering Conference (AASEC 2020)*, 1–9. <https://doi.org/doi:10.1088/1757-899X/1098/3/032019>
- Safriani, M., Febrianti, D., Farizal, T., Rafshanjani, M. A., Salena, I. Y., Yusra, A., & Zakia. (2022). Sosialisasi pengurangan sampah plastik dan dampak sampah plastik pada siswa SMA 2 Darul Makmur Kabupaten Nagan Raya. , 6(2), 449–454. *Jurnal Karya Abdi Masyarakat*, 6(2), 449–454.

- <https://doi.org/https://doi.org/10.22437/jkam.v6i2.22975>
- Sema, D. (2018). Gerakan Impresionisme, Debussy, dan “Clair De Lune”: Sebuah refleksi terhadap perubahan. *Jurnal Abdiel: Khazanah Pemikiran Teologi, Pendidikan Agama Kristen Dan Musik Gereja*, 2(1), 61–73.
<https://doi.org/https://doi.org/10.37368/ja.v2i1.61>
- Seruni, L. S. (2023). *Pentingnya motion graphic dalam dunia pemasaran digital*. Ruangkerja.Id. <https://www.ruangkerja.id/blog/motion-graphic>
- Sirait, N., Maryam, S., & Priliantini, A. (2018). Pengaruh kampanye “Let’s Disconnect to Connect” terhadap sikap anti phubbing (Survei pada followers official account Line Starbucks Indonesia). *Jurnal Komunika: Jurnal Komunikasi, Media Dan Informatika*, 7(3), 155–164.
<https://doi.org/https://doi.org/10.31504/komunika.v7i3.1665>
- Utami, S. N. (2021). *Artificial Intelligence (AI): Pengertian, Perkembangan, Cara Kerja, dan Dampaknya*. Kompas.Com.
<https://www.kompas.com/skola/read/2021/07/05/121323869/artificial-intelligence-ai-pengertian-perkembangan-cara-kerja-dan?page=all>
- Wijayanti, C. L. (2021). Mendidik generasi millennial di era globalisasi. *AT-THUFULY: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(2), 100–111.
<https://doi.org/https://doi.org/10.37812/atthufuly.v1i2.401>
- Winarni, R. W., & Wardani, W. G. W. (2015). Produksi film animasi sebagai media kampanye anti kejahatan perdagangan manusia. *Jurnal Desain*, 3(1), 37–48.
https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/Jurnal_Desain
- Yang, H. (2023). The role of digital technology in the animation curriculum. *International Journal of Education and Humanities*, 8(2), 61–67.
<https://doi.org/https://doi.org/10.54097/ijeh.v8i2.7591>
- Yuniar, R. W. (2020). *Larangan plastik di tengah PSBB Jakarta: “butuh terobosan baru” atur penggunaan plastik di belanja online*. BBC News Indonesia.
<https://www.bbc.com/indonesia/majalah-53275980>
- Zainudin, A. (2021). *Tipografi*. Yayasan Prima Agus Teknik.
<https://penerbit.stekom.ac.id/index.php/yayasanpat/article/view/312>