

PERANCANGAN VIDEO MOTION GRAPHIC PENANGGULANGAN SAMPAH PLASTIK DI KOTA BANDUNG

Tyara Umi Yuhanis Sarrahdiba

Universitas BSI Bandung, tyara.tuyd@bsi.ac.id

ABSTRAK

Sampah sampai saat ini masih menjadi masalah yang serius di kehidupan masyarakat, dikarenakan jumlahnya yang terus meningkat setiap tahunnya. Khususnya sampah plastik, sampah plastik merupakan sampah yang dapat berdampak buruk bagi lingkungan dikarenakan sampah plastik yang sifatnya sulit terurai secara alami. Butuh waktu puluhan hingga ratusan tahun agar sampah plastik dapat terurai secara alami, di Kota Bandung 20% sampah yang dihasilkan perharinya adalah sampah plastik. Diperlukan penambahan wawasan dan edukasi kepada masyarakat Kota Bandung agar lebih bijak dalam penggunaan plastik sebagai kebutuhan sehari-hari, agar sampah plastik dapat berkurang dan bahkan dapat dimanfaatkan kembali menjadi sesuatu yang dapat digunakan kembali.

Kata Kunci : sampah, sampah plastik, penanggulangan

ABSTRACT

Garbage is still a serious problem in people's lives, because the amount continues to increase every year. Especially plastic waste, plastic waste is waste that can have a bad impact on the environment because plastic waste is difficult to decompose naturally. It takes tens to hundreds of years for plastic waste to decompose naturally, in Bandung 20% of the waste generated per day is plastic waste. It is necessary to add insight and education to the people of Bandung City to be wiser in using plastic as a daily necessity, so that plastic waste can be reduced and can even be reused into something that can be reused

Keyword : waste, plastic waste, countermeasures

PENDAHULUAN

Lingkungan hidup adalah tempat tinggal dan tempat beraktifitasnya manusia dan makhluk hidup lainnya. Lingkungan hidup akan terjaga kebersihannya jika manusia bisa menjaga dan merawatnya dengan baik. Lingkungan hidup yang bersih dan sehat merupakan keinginan setiap orang, wilayah, kota, atau bahkan setiap negara. Agar terciptanya lingkungan hidup yang

sehat, perlu adanya kesadaran dari diri sendiri, disiplin dan tenaga yang ekstra agar dapat mewujudkannya. Banyak faktor yang dapat mencemari lingkungan hidup sehingga lingkungan tersebut terlihat kotor atau kumuh, salah satu contohnya adalah limbah sampah.

Sampah merupakan konsekuensi dari adanya aktivitas masyarakat. Setiap

aktivitas manusia pasti menghasilkan buangan atau sampah. Seiring dengan tumbuhnya sebuah kota, bertambah pula beban yang harus diterima kota tersebut. Salah satunya adalah beban akibat dari sampah yang diproduksi oleh masyarakat perkotaan secara kolektif. Untuk kota-kota besar, sampah akan memberikan berbagai dampak negatif yang sangat besar apabila penanganannya tidak dilakukan secara cermat dan serius yaitu mengakibatkan terjadinya perubahan keseimbangan lingkungan yang merugikan atau tidak diharapkan sehingga dapat mencemari lingkungan baik terhadap tanah, air dan udara (NR Nugraha, 2017).

Dalam kehidupan manusia dahulu, sampah belum menjadi masalah. Tetapi dengan bertambahnya penduduk dengan ruang tetap, semakin hari masalah sampah jadi semakin besar. Hal tersebut jelas dari perubahan modernisasi kehidupan dan perkembangan teknologi dimana aktivitas manusia meningkat. Semakin beragamnya aktivitas, beragam pula jenis sampah yang dihasilkan, terutama sampah yang berasal dari perumahan. Dalam arti sampah ini dihasilkan oleh penduduk setempat yang melakukan pembuangan sisa-sisa dari barang-barang atau produk-produk yang telah mereka pakai. Sampah konsumsi merupakan sampah yang dihasilkan oleh manusia sebagai pengguna barang (Taufik Hidayat, 2017).

Berbeda dengan sampah organik, sampah anorganik adalah sampah atau limbah yang dihasilkan dari berbagai macam proses, dimana jenis sampah ini tidak akan bisa terurai secara alami oleh bakteri dan pada umumnya akan membutuhkan waktu yang sangat lama di dalam penguraiannya. Sebagai contoh limbah sampah anorganik diantaranya adalah botol plastik, kantong plastik, kaleng, kertas, *polystyrene*, dll.

Sampah merupakan salah satu masalah serius yang ditemukan di dalam kehidupan manusia, dimana sampah ini telah berdampak begitu buruk terhadap kehidupan makhluk hidup. Hal tersebut

diakibatkan oleh banyaknya sampah anorganik yang terdapat di suatu wilayah dan mencemari lingkungan hidup karena sampah-sampah tersebut tidak bisa terurai secara alami dalam waktu yang singkat.

Butuh waktu puluhan hingga ratusan tahun lebih agar sampah anorganik bisa terurai secara alami. Dengan jumlahnya yang banyak dan terus bertambah, sampah anorganik dapat berdampak buruk bagi kehidupan manusia, hewan, dan makhluk hidup lainnya serta akan merusak ekosistem makhluk hidup di darat, di udara maupun di air. Salah satu sampah anorganik yang cukup serius adalah sampah plastik.

Sampah plastik adalah sampah yang sulit di kendalikan. Jenis plastik ini banyak sekali digunakan oleh masyarakat dikarenakan bahannya yang kuat, praktis, murah, dan mudah didapatkan sehingga menjadi kebutuhan sehari-hari masyarakat. Plastik juga banyak digunakan oleh industri-industri untuk dijadikan sebuah kemasan produk, karena bahannya yang bisa tahan lama. Misalnya kemasan makanan dan minuman, hampir semua produk makanan dan minuman yang dijual di swalayan menggunakan bahan plastik untuk mengemasnya agar produk di dalamnya bisa bertahan lama. Maka dari itu, tidak heran jika bahan plastik menjadi bahan yang sangat banyak digunakan oleh banyak industri. Semakin berkembangnya industri makanan dan minuman yang menggunakan kemasan plastik sekali pakai maka penggunaan plastik akan semakin meningkat juga.

Dibalik kelebihan bahan plastik tentu saja terdapat kekurangan atau dampak buruk yang di hasilkan dari limbah plastik. Limbah plastik secara tidak langsung dapat merusak ekosistem yang di darat maupun di air, ancaman nyata juga bagi kelangsungan seluruh makhluk hidup di bumi. Daya hancur limbah plastik terhadap lingkungan sangat besar, sebab limbah plastik sangat sulit untuk terurai secara alami.

Menurut peneliti Jenna R. Jambeck dari Georgia University pada 2010 mengatakan, ada sekitar 275 juta ton sampah plastik yang tersebar di seluruh bumi, dengan sekitar 4,7 hingga 12,7 juta ton sampah berada di lautan. Ini artinya, setiap satu menit sampah plastik yang dibuang ke laut setara dengan satu truk penuh. Di tahun 2010 pula, Indonesia menjadi negara kedua penyumbang sampah plastik terbesar di lautan bumi setelah China.

Perkembangan kota yang pesat menyebabkan semakin bertambahnya jumlah penduduk di kota tersebut. Akibat dari perkembangan kota dan pertambahan jumlah penduduk, tentunya juga akan menambah produksi dan volume sampah yang ada, yang berbanding lurus dengan perkembangan dan pertambahan jumlah penduduk.

Peningkatan jumlah produksi sampah di perkotaan menuntut agar fasilitas seperti sarana pengangkutan sampah harus bertambah (NR Nugraha, 2017). Setiap kota berkembang di Indonesia masih belum bisa mengendalikan sampah plastik yang terus bertambah per harinya, bahkan sampah plastik akan menimbulkan bencana banjir di musim penghujan karena saluran air yang tersumbat oleh sampah. Berbagai macam upaya dan imbauan dari pemerintah belum bisa merubah pola pikir masyarakat Indonesia untuk dapat mengurangi sampah plastik, seperti contoh di kota Bandung.

Kota Bandung adalah salah satu kota berkembang di Indonesia, begitu pula dengan jumlah penduduk dan perindustriannya. Semakin bertambahnya populasi di Kota Bandung maka sampah yang dihasilkan akan semakin bertambah juga, bahkan sampah di Kota Bandung perharinya bisa mencapai 1.600 ton.

Kota Bandung adalah kota yang terkenal akan banyak sejarahnya, maka tidak heran jika banyak wisatawan asing yang setiap pekannya berkunjung ke Kota Bandung untuk berwisata. Dengan ramainya

wisatawan lokal dan asing yang berkunjung ke Kota Bandung tidak heran jika sampah yang dihasilkan akan bertambah banyak. Setiap harinya TPS di Kota Bandung selalu penuh dengan sampah organik dan anorganik.

Slogan “Buanglah sampah pada tempatnya” sampai saat ini masih belum bisa merubah pola pikir masyarakat Kota Bandung. Slogan tersebut sangat baik jika diterapkan di kehidupan sehari-hari oleh masyarakat Kota Bandung, namun hanya sebagian masyarakat yang disiplin untuk membuang sampah pada tempatnya. Di Kota Bandung masih banyak sekali tangan-tangan yang tidak bertanggung jawab yang membuang sampah tidak pada tempatnya dan membiarkannya begitu saja. Disisi lain Kota Bandung masih sangat kurang sekali tempat sampah, seperti contoh di jalanan Kota Bandung. Kurangnya tempat sampah di Kota Bandung membuat masyarakat malas untuk disiplin membuang sampah pada tempatnya.

Berbagai macam upaya dan imbauan pemerintah Kota Bandung kepada masyarakat untuk lebih peduli terhadap lingkungan di sekitarnya telah dilakukan, namun masih kurang efektif untuk di terapkan. Seperti contoh masyarakat Kota Bandung di imbau untuk membawa kantung/tas belanja sendiri jika akan berbelanja ke swalayan, imbauan itu hanya dilakukan sesaat saja sejak imbauan itu diberlakukan dan kedepannya masyarakat tidak mempedulikannya lagi walaupun poster imbauan di pajang di kasir swalayan. Hal tersebut membuktikan bahwa imbauan saja tidak cukup efektif untuk merubah pola pikir masyarakat Kota Bandung untuk lebih peduli terhadap lingkungannya.

Di era moderen pada saat ini teknologi semakin berkembang dan komunikasi semakin dipermudah dengan adanya jejaring internet. Dengan adanya internet berbagai informasi dapat disebarluaskan secara luas dengan mudah, sehingga siapa saja pengguna internet dapat mengakses dengan

sangat mudah.

Seiring berjalannya waktu manusia semakin dimanjakan dengan teknologi yang terus berkembang, sehingga jejaring internet dan *gadget* dikalangan anak remaja hingga dewasa sudah menjadi kebutuhan sehari-hari dalam beraktifitas. Seperti contoh dalam penyampaian informasi atau berita, dengan menggunakan internet informasi yang diperlukan akan mudah diakses secara cepat hanya dengan menekan tombol, sedangkan jika menggunakan media fisik seperti koran perlu usaha yang lebih agar informasi dapat disampaikan.

Dengan memanfaatkan internet, penulis berinisiatif untuk menggunakan internet sebagai salah satu alternatif dalam penyampaian informasi tentang iklan layanan masyarakat penanggulangan sampah plastik dalam bentuk video, sehingga masyarakat pengguna internet dapat mengakses iklan layanan masyarakat tersebut dengan mudah dan cepat.

Kurangnya tingkat kepedulian masyarakat Kota Bandung untuk menjaga lingkungannya, penulis berinisiatif untuk membuat iklan layanan masyarakat berupa animasi *motion graphic* tentang begitu berbahayanya sampah plastik jika dibiarkan dan tidak ditanggulangi.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis tertarik untuk membuat iklan layanan masyarakat berupa animasi motion grafis tentang cara penanggulangan sampah plastik yang akan di rancang dalam proyek dengan judul “PERANCANGAN VIDEO *MOTION GRAPHIC* TENTANG PENANGGULANGAN SAMPAH PLASTIK DI KOTA BANDUNG”

KAJIAN LITERATUR

Sejarah Motion Graphic

Perangkat-perangkat optik yang muncul di Eropa pada akhir abad ke-19 memeragakan fenomena *Persistence of Vision*, yaitu kemampuan mata untuk menyimpan suatu

gambar selama sepersekian detik setelah gambar tersebut hilang.

Studi gerak pada hewan dan manusia yang dilakukan oleh Eadward Muybridge berperan sebagai alat bantu bagi visual artist/seniman visual untuk memahami pergerakan. Di Inggris, Lumiere bersaudara melakukan eksperimen lebih lanjut dan menciptakan kamera-printer-projektor pertama yang di gunakan dalam dunia perfilman modern.

Di awal abad ke-20, para seniman mulai menolak representasi klasik dan keinginan untuk mengekspresikan ruang dalam istilah-istilah geometri. Banyak dari seniman-seniman tersebut ingin memproduksi animasi abstrak eksperimental yang mengeksplorasi teknik-teknik baru seperti *direct-on-film* dan *collage*.

Di tahun 1970-an, tokoh-tokoh seperti Stan Vanderbeek, John Whitney, dan Robert Abel mulai mengeksplorasi metode-metode animasi komputer dalam judul-judul film. Tahun 1950-an, pelopor desain grafis Saul Bass menjadi inovator judul film terkemuka di dunia perfilman.

Credit Sequence-nya yang menggugah bagi sutradara kenamaan seperti Hitchcock dan Preminger menarik perhatian publik dan bahkan dianggap sebagai miniatur film bagi film-film tersebut. Memasuki era 1960-an, animasi pembuat kartun *The Pink Panther* (1963) karya Friz Freleng dan grafik pembuka film klasik James Bond karya Maurice Binder menjadi ikon pop culture.

Pilihan kostum, tata panggung yang ganjil, judul-judul animasi yang pendek serta sudut kamera yang membingungkan telah menjadi tren dalam banyak desain. Pada tahun 1977, Richard Alan Greenberg dan saudaranya Robert mendirikan R/Greenberg Associates yang menjadikan reputasi mereka sebagai animasi pembuka gaya “terbang” pada tahun 1978 dengan film yang berjudul *superman*.

Banyak desainer-designer yang mengklaim bahwa title sequence merupakan terobosan untuk film klasik seperti *Dr. Strangelove* pada tahun 1964 yang merupakan karya dari desainer asal kuba, Pablo Ferro yang menggunakan *rappid-cut editing* dan gaya gambar tangan yang mempengaruhi apa yang dikenal sekarang sebagai “MTV Style” dalam industri televisi.

Terpengaruh Oleh Pablo Ferro dan Saul Bass, Kyle Cooper ialah salah satu grafik desainer pertama yang membentuk ulang industri konservatif *motion picture* dengan memperkenalkan trend desain cetak yang menyertakan komputer untuk menggabungkan proses digital dan konvensional. Pada tahun 1995, opening credits dalam film psikologi thriller *Seven* karya David Fincher dengan cepat menyedot perhatian massa dan hingga saat ini dipandang sebagai tonggak batas dalam sejarah industri *Motion Graphic*.

Teknik-teknik awal sinematik yang digunakan dalam film-film eksperimental *avant-garde* (pelopor seni) dan title sequence mulai di adaptasi ke dalam industri televisi.

Harry Marks, yang pada masa itu bekerja untuk stasiun TV ABC, menciptakan ide logo yang bergerak dan menyewa Douglas Trumbull, yang merupakan perintis spesial effects dalam film *2001: A Space Odyssey* (1968), untuk membantunya merancang sekuen gerakan untuk acara ABC, *Movie of the Week*, yang telah memukau para penonton nasional dan membawa perubahan besar dalam revolusi desain grafis.

Definisi Motion Graphic

Motion graphic adalah potongan-potongan media visual berbasis waktu yang menggabungkan film dan desain grafis. Hal tersebut bisa dicapai dengan menggabungkan berbagai elemen-elemen seperti animasi 2D dan 3D, video, film, tipografi, ilustrasi, fotografi, dan music. Penggunaan *motion graphic* yang umum adalah sebagai title sequence (adekan

pembuka) film atau serial TV, logo yang bergerak di akhir iklan, elemen-elemen seperti logo 3D yang berputar-putar di sebuah siaran, dan dengan adanya internet, animasi berbasis web, dll.

Menurut Ahli Teori Perfilman Michael Betancourt, dalam artikelnya yang berjudul *The Origins of Motion Graphics*, yang terdapat di *Cinegraphic* pada tanggal 6 Januari 2012, *Motion graphic* adalah media yang menggunakan rekaman video dan / atau teknologi animasi untuk menciptakan ilusi gerak dan biasanya dikombinasikan dengan audio untuk digunakan dalam sebuah output multimedia. *Motion graphic* biasanya ditampilkan melalui teknologi media elektronik, tetapi dapat ditampilkan melalui petunjuk didukung teknologi (misalnya *thaumatrope*, *phenakistoscope*, *stroboscope*, *zoetrope*, *praxinoscope*, dan *flip book* juga). Istilah ini berguna untuk membedakan *still graphics* dari grafis dengan penampilan yang berubah dari waktu ke waktu (*transforming graphics*).

Menurut Sukarno, (2008:2) *Cakupan motion graphic* telah melampaui metode-metode seperti *footage frame-by-frame* dan animasi. Dewasa ini komputer mampu mengkalkulasikan dan mengacak perubahan dalam sebuah citra untuk menciptakan ilusi akan gerakan dan transformasi. Animasi komputer mampu menggunakan ruang informasi lebih kecil (memori komputer) dengan *tweening* secara otomatis, proses *rendering* perubahan-perubahan utama sebuah citra dalam sebuah waktu yang ditentukan. Hal tersebut disebut sebagai *keyframe*. Program *Adobe Flash* contohnya, menggunakan animasi komputer *tweening* juga animasi *frame-by-frame* dan video.

Motion graphic Design adalah sebuah subset dari Multimedia yang menggunakan elemen grafis dan prinsip-prinsip desain grafis dalam konteks pembuatan film atau produksi video melalui animasi atau teknik perfilman lainnya. Contohnya adalah tipografi kinetik dan grafis-grafis yang sering terlihat dalam sebuah pembukaan

(*title sequence*) film, atau *opening sequence* untuk serial TV, juga animasi *web-based*, bahkan hingga logo 3D stasiun TV yang kerap dipakai dalam sebuah saluran TV (contohnya: Ikan Indosiar). Meski *motion graphic* design telah ada selama beberapa dekade, akhir-akhir ini dengan majunya teknologi maka *motion graphic design*-pun telah mengalami kemajuan yang eksponensial dalam konteks kemutakhiran teknis Sukarno, (2008:2).

Sampah Plastik

Menurut Kumar (2011), plastik adalah salah satu makromolekul yang dibentuk dengan proses polimerisasi. Polimerisasi adalah proses penggabungan beberapa molekul sederhana (monomer) melalui proses kimia menjadi molekul besar (makromolekul atau polimer). Plastik merupakan senyawa polimer yang unsur penyusun utamanya adalah Karbon dan Hidrogen. Untuk membuat plastik, salah satu bahan baku yang sering digunakan adalah naphta, yaitu bahan yang dihasilkan dari penyulingan minyak bumi atau gas alam.

Plastik merupakan salah satu bahan yang banyak digunakan untuk pembuatan peralatan rumah tangga, otomotif dan sebagainya (Sucipto, 2012). Semakin lama penggunaannya semakin meningkat dan tentunya setelah tidak dapat digunakan lagi akan menjadi sampah plastik. b. Jenis Plastik Plastik dapat dikelompokkan menjadi dua macam yaitu thermoplastic dan termosetting. Thermoplastic adalah bahan plastik yang jika dipanaskan sampai temperatur tertentu akan mencair dan dapat dibentuk kembali menjadi bentuk yang diinginkan. Sedangkan termosetting adalah plastik yang jika telah dibuat dalam bentuk padat, tidak dapat dicarikan kembali dengan cara dipanaskan (Kumar dkk, 2011)

Berdasarkan sifat kedua kelompok plastik tersebut, thermoplastic adalah jenis plastik yang memungkinkan untuk didaur ulang. Jenis plastik yang dapat didaur ulang diberi kode berupa nomor untuk memudahkannya

dalam mengidentifikasi dan penggunaannya.

Dampak Bahaya Penggunaa Plastik dan Sampah

Berdasarkan penelitian di Amerika Serikat, plastik PVC yang menggunakan bahan pelembut DEHA dapat mengkontaminasi makanan dengan mengeluarkan bahan pelembut ini ke dalam makanan. DEHA mempunyai aktivitas mirip dengan hormon estrogen (hormon kewanitaan pada manusia). Berdasarkan hasil uji pada hewan, DEHA dapat merusak sistem peranakan dan menghasilkan janin yang cacat, selain mengakibatkan kanker hati (Karuniastuti, 2014).

Pembakaran PVC plastik yang mengandung chlorine akan menghasilkan dan zat dioxin yang paling berbahaya. Zat chlorine yang ada dalam plastik sangat bervariasi, jadi kalau plastik dibakar chlorine akan terlepas ke udara dan dengan cepat menyatu dengan zat lainnya dan akan menghasilkan dioxin. Dioxin dapat bertahan lama, bahan kimia ini tidak mudah hilang atau hancur di lingkungan, dengan berjalannya waktu ini akan berpengaruh pada kesehatan kita.

Ancaman lain kemasan plastik adalah pigmen warna kantong plastik bisa bermigrasi ke makanan. Pada kantong plastik yang berwarna-warni seringkali tidak diketahui bahan pewarna yang digunakan. Pewarna food grade untuk kantong plastik yang aman untuk makanan sudah ada tetapi di Indonesia biasanya produsen menggunakan pewarna nonfood grade. Penting dan perlu diwaspadai adalah plastik yang tidak berwarna. Semakin jernih, bening dan bersih plastik tersebut, semakin sering terdapat kandungan zat kimia yang berbahaya dan tidak aman bagi kesehatan manusia (Sulchan, 2007).

Menurut Purwaningrum (2016), dampak plastik terhadap lingkungan antara lain adalah tercemarnya tanah, airtanah, dan makhluk bawah tanah; racun-racun dari partikel plastik yang masuk ke dalam tanah akan membunuh hewan-hewan pengurai di

dalam tanah seperti cacing; PCB yang tidak dapat terurai meskipun termakan oleh binatang maupun tanaman akan menjadiracon berantai sesuai urutan rantai makanan; kantong plastik akan mengganggu jalur air yang meresap ke dalam tanah; menurunkan kesuburan tanah karena plastik juga menghalangi sirkulasi udara di dalam tanah dan ruang gerak makhluk bawah tanah yang mampu meyuburkan tanah; kantong plastik yang sukar diurai, mempunyai umur panjang, dan ringan akan mudah diterbangkan angin hingga ke laut sekalipun; hewan-hewan dapat terjat dalam tumpukan plastik; hewan-hewan laut seperti lumba-lumba, penyu laut, dan anjing laut menganggap kantong-kantong plastik tersebut makanan dan akhirnya mati karena tidak dapat mencernanya; ketika hewan mati, kantong plastik yang berada di dalam tubuhnya tetap tidak akan hancur menjadi bangkai dan dapat meracuni hewan lainnya; pembuangan sampah plastik sembarangan di sungai-sungai akan mengakibatkan pendangkalan sungai dan penyumbatan aliran sungai sehingga menyebabkan banjir.

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan jenis pendekatan kualitatif, dimana penelitian kualitatif sebagai metode ilmiah sering digunakan dan dilaksanakan oleh sekelompok peneliti dalam bidang ilmu sosial, termasuk juga ilmu pendidikan. Yang dimaksud dengan penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subyek penelitian, misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dll, secara holistik dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode ilmiah.

Penelitian kualitatif dilakukan pada kondisi alamiah dan bersifat penemuan. Dalam penelitian kualitatif, peneliti adalah instrument kunci. Oleh karena itu peneliti harus memiliki bekal teori dan wawasan

yang luas jadi bisabertanya, menganalisis dan mengkonstruksi objek yang diteliti menjadi lebih jelas. Penelitian ini lebih menekankan pada makna dan terikat nilai.

Hakikat penelitian kualitatif adalah mengamati orang dalam lingkungan hidupnya berinteraksi dengan mereka, berusaha memahami bahasa dan tafsiran mereka tentang dunia sekitarnya, mendekati atau berinteraksi dengan orang-orang yang berhubungan dengan focus penelitian dengan tujuan mencoba memahami, menggali pandangan dan pengalaman mereka untuk mendapat informasi atau data yang diperlukan.

PEMBAHASAN

Sampai saat ini pemerintah daerah kota Bandung masih terus berinovasi mencari solusi menangani permasalahan sampah. Permasalahan ini menjadi krusial karena ada kemungkinan Bandung menjadi “kota sampah” terulang kembali. Ada beberapa permasalahan yang belum terselesaikan yang dapat menyebabkan terulang kembalinya Bandung lautan sampah. Permasalahan yang dapat menyebabkan Bandung kota sampah jilid kedua antara lain:

1. Kesadaran masyarakat Bandung yang masih rendah sehingga, dengan tingkat kesadaran tersebut memberikan dampak yang indikatornya adalah produksi sampah kota Bandung terus meningkat dari 7500M³/hari menjadi 8418M³/hari.
2. Kemampuan pelayanan PD kebersihan kota Bandung yang terbatas. Kemampuan pelayanan penanganan sampah sampai saat ini oleh PD kebersihan masih belum optimal, hal tersebut terbukti lembaga ini hanya dapat melayani pengelolaan sampah hanya sekitar 65%.
3. Sampah organik merupakan komposisi terbesar dari sampah kota Bandung. Permasalahan yang terjadi sampah yang dibuang masyarakat tidak memisahkan antara sampah

organik dan non organik. Hal tersebut menyebabkan pengelolaan sampah menjadi lebih sulit dan tidak efisien.

4. Lahan TPA yang terbatas. Luas daerah kota Bandung 16730 ha, hal tersebut menyebabkan tempat penampungan sampah akhir yang berada di kota Bandung sangat terbatas. Hal tersebut mengakibatkan lokasi penampungan harus ekspansi melalui kerja sama dengan pemerintahan daerah tetangganya. Permasalahan koordinasi merupakan permasalahan utama, apalagi kalau ada konflik dimasyarakat.
5. Penegakan hukum (*law enforcement*) tidak konsisten. Pemerintah kota Bandung dan DPRD kota Bandung telah mengeluarkan kebijakan yaitu Undang-undang No 11 tahun 2005: perubahan UU No 03 tahun 2005 Tentang penyelenggaraan ketertiban, kebersihan dan keindahan. Pada undang-undang tersebut diatur mengenai pengelolaan sampah dan sanksi-sanksi bagi masyarakat yang melanggarnya. Akan tetapi undang-undang tersebut tidak dilaksanakan tidak konsisten.

Saat ini Kota Bandung menghasilkan sampah sebanyak 1.500 ton/hari, dengan komposisi organik dan anorganik 60% dan 40% dimana 20 % adalah sampah yang berasal dari plastik. Warga Kota Bandung dapat menghasilkan 150 ton sampah plastik per hari dimana salah satu bentuk dari sampah plastik adalah sampah kantong plastik. Selain itu, diperkirakan setiap orang menghasilkan 150 sampah kantong plastik atau sekitar 450 juta kantong plastik per bulan dari 3 juta penduduk yang beraktifitas di Kota Bandung, dan jumlah sampah plastik ini akan bersifat kumulatif dari hari kehari, bulan ke bulan sampai dengan ratusan tahun. Dapat diartikan bahwa sampah plastik yang dihasilkan kedepannya akan bersifat terus menerus bertambah atau meningkat dalam segi jumlah maupun efek, peningkatan ini dikhawatirkan bisa menjadi lebih buruk di kemudian hari.

Berdasarkan data yang telah dipaparkan, didapati permasalahan yang mengacu pada kurangnya tingkat kesadaran masyarakat Kota Bandung terhadap sampah, khususnya sampah plastik. Karena sampah plastik adalah sampah yang sulit terurai secara alami, maka jika dibiarkan dan tidak ditanggulangi sampah plastik tersebut akan terus meningkat seiring berjalannya waktu.

Kurangnya edukasi masyarakat mengenai sampah plastik juga sangat berpengaruh, karena jika masyarakat mengetahui dampak buruk dari sampah plastik yang akan merusak lingkungan diwaktu yang akan datang maka masyarakat akan mengurangi penggunaan plastik untuk kebutuhan sehari-harinya.

Dari pembahasan diatas dapat disimpulkan bahwa kurangnya pengetahuan dan kesadaran masyarakat Kota Bandung terhadap sampah plastik, sehingga sampah plastik yang telah digunakan dibuang begitu saja, padahal sampah tersebut dapat dimanfaatkan kembali dan berniali rupiah.

Dengan memanfaatkan internet di era modern ini maka penulis membuat iklan layanan masyarakat berbentuk video *motion graphic* tentang penanggulangan sampah plastik yang nantinya akan dipublikasikan melalui sosial media dan jejaring internet lainnya.

Konsep Kreatif

Dalam konsep kreatif penulis mengusung tema “*SAVE THE EARTH FOR THE FUTURE*” yang memiliki makna untuk mengajak orang-orang agar dapat menjaga bumi dari sampah plastik demi masa depan lebih baik yang akan datang.

Tujuan Kreatif

Memberikan informasi kepada masyarakat tentang dampak buruk dari sampah plastik yang dibiarkan sehingga masyarakat dapat merubah pola pikirnya terhadap penggunaan plastik sebagai kebutuhan sehari-hari, serta bagaimana cara untuk penanggulangan sampah plastik agar sampah plastik tidak dibuang begitu saja.

Strategi Kreatif

Pada perancangan *motion graphic* ini, penulis memiliki konsep visual menggunakan warna-warna yang cerah agar menciptakan suasana yang positif serta diiringi dengan musik untuk backsong bertema ceria. Pesan dalam video dibuat sederhana agar mudah di fahami dan disempurnakan oleh narasi.

Isi Pesan

Isi pesan yang disampaikan dalam tema “SAVE THE EARTH FOR THE FUTURE” ini yaitu menyajikan informasi mengenai bahayanya sampah plastik terhadap masa depan dan kelangsungan hidup manusia agar tidak merusak lingkungan yang berakibatkan bencana alam serta bagaimana cara penanggulangan sampah plastik.

Bentuk Visual Pesan

Secara bentuk visualisasi konsep “SAVE THE EARTH FOR THE FUTURE” yaitu menyajikan visual desain dalam bentuk video *motion graphic* dengan gaya *flat design* dan menggunakan warna-warna yang cenderung cerah agar menciptakan suasana yang positif.

Konsep Media

Perancangan iklan layanan masyarakat ini akan diwujudkan ke dalam media *motion graphic* agar tercapainya tujuan perancangan iklan. Pemilihan *motion graphic* sebagai media utama dalam perancangan ini berdasarkan pada hasil analisis data.

Tujuan Media

Motion graphic ini diharapkan mampu memberikan pengaruh terhadap masyarakat khususnya di Kota Bandung dalam hal psikologis yang akan menimbulkan perhatian lebih terhadap pesan yang disampaikan dan menjadi faktor pendorong untuk mengambil keputusan dan bertindak sesuai dengan pesan yang disampaikan dalam *motion graphic* ini.

Strategi Media

Menggunakan media pendukung lain

sebagai sarana media penyampaian pesan adalah strategi media pada perancangan ini. Media pendukung ini akan saling berkaitan dan disesuaikan dengan tema “SAVE THE EARTH FOR THE FUTURE” dari media utama. Salah satu media pendukungnya yaitu berupa poster infografis.

Poster infografis adalah salah satu media pendukung dari media utama dalam bentuk fisik maupun digital. Dalam poster infografis tersebut berisikan visual ajakan kepada masyarakat agar lebih sadar untuk menjaga lingkungannya dari sampah plastik. Hal ini bertujuan agar media pendukung maupun media utama bisa saling berkaitan satu sama lain serta penyampaian kepada khalayak sasaran lebih efektif.

Program Media

Perancangan yang akan diwujudkan sebagai media utama adalah pembuatan video *motion graphic* dengan tema yang telah ditentukan sejak awal yakni “SAVE THE EARTH FOR THE FUTURE” yang dapat diakses di media sosial seperti YouTube sebagai sarana untuk mengedukasi masyarakat tentang penanggulangan sampah plastik.

PENUTUP

Berdasarkan tulisan karya ilmiah yang penulis buat dapat disimpulkan bahwa, untuk penanggulangan sampah plastik kita perlu kesadaran dari diri kita sendiri dan tentu saja peran pemerintah setempat sangat penting untuk merubah pola pikir masyarakat Kota Bandung. Kurangnya edukasi mengenai bahaya penggunaan bahan plastik juga masih kurang dipahami oleh masyarakat sehingga penggunaan plastik dijadikan bahan untuk kebutuhan sehari-harinya. Perlu adanya pembekalan kepada masyarakat yakni dalam penanggulangan sampah plastik agar lebih bisa memanfaatkan kembali sampah yang dihasilkan menjadi sesuatu yang lebih bernilai.

REFERENSI

Karuniastuti, N. (2014). *Bahaya Plastik Terhadap Kesehatan dan Lingkungan*. Forum Teknologi Vol. 03 No. 1

Kumar, A.A., K. Karthick, Arumugam, K.P. (2011). *Properties of Biodegradable Polymers and Degradatin for Sustainable Development*. International Journal of Chemical Engineering and Applications, 2(3), 164-167.

Hidayat, Taufik. (2017). Sampah Membuat Jadi Kumuh dan Tidak Sehat <http://kotaku.pu.go.id:8081/wartaarsipdetil.asp?mid=8540&catid=2&>

Nugraha, N. R. (2017). *Evaluasi Pengelolaan Sampah di Wilayah Bantaran Sungai kota Bandung, “Studi Kasus Kelurahan Cikutra”*. Bandung : (S-1), Universitas Pasundan.

Purwaningrum, P. (2016). *Upaya Mengurangi Timbulan Sampah Plastik di Lingkungan*. Jurnal Teknologi Lingkungan Vol. 8 No. 2, Desember 2016, 141-147.

Sucipto, C. D. S. (2012). *Teknologi Pengolahan Daur Ulang Sampah*. Yogyakarta : Gosyen Publishing.

Sulchan, M dan Endang N.W. (2007). *Keamanan Pangan Kemasan Plastik dan Styrofoam*. Majalah Kedokteran Indonesia Vol. 57.

Sukarno, Iman Satriaputra. (2008). *Perancangan Motion Graphic Ilustrarif Mengenai Majapahit untuk Pemuda-Pemudi*. Tugas Akhir tidak diterbitkan. Bandung : Fakultas Seni Rupa dan Desain (FSRD) ITB.