

PERANCANGAN IKLAN LAYANAN MASYARAKAT (ILM) BERUPA ANIMASI *MOTION GRAPHIC* TENTANG LARANGAN MEMBUANG SAMPAH SEMBARANGAN DI JALAN MAHAR MARTANEGARA KOTA CIMAHI

Agustine Anggraeny¹, Tiphanny Aurumajeda²
Program Studi Desain Komunikasi Visual (DKV)^{1, 2}
Sekolah Tinggi Teknologi Bandung Jl Soekarno Hatta No 378 Bandung^{1, 2}
ega.panic.clickfob@gmail.com¹, tiphanny@sttbandung.ac.id²

Abstrak

Pada perancangan ini membahas mengenai permasalahan dari sampah yang menumpuk di Jalan Mahar Martanegara Kota Cimahi. Penumpukan sampah tersebut sudah terjadi dari beberapa tahun sebelumnya disebabkan oleh adanya beberapa pelaku yang sebelumnya sudah membuang sampah di jalan tersebut sehingga menjadi contoh yang buruk bagi masyarakat di Jalan Mahar Martanegara sampai saat ini. Kepedulian masyarakat yang terbilang kurang sehingga dapat mempengaruhi kebersihan lingkungan sekitar dan dapat mempengaruhi pada kesehatan. Melalui perancangan ini di buat sebagai bentuk penyuluhan untuk masyarakat yang berlokasi di wilayah Kota Cimahi khususnya Cimahi Selatan untuk mengajak warga Cimahi khususnya Cimahi Selatan agar dapat bersikap bijak pada saat membuang sampah.

Kata Kunci: Iklan Layanan Masyarakat (ILM), *Motion Graphics Animation*, Sampah

Abstract

In this planning the discussion is about the accumulation of trash in Jalan Mahar Martanegara Cimahi District. The accumulation of the trash has been happening since a few years ago as a result of some suspects who initially littered along the street so that it serves as a bad example for the neighborhood to this date. The lack of public concern can be the influence of the current environmental issue, causing health problem. This planing is made as a form of approach to Cimahi region's of Cimahi District in order to make people act wisely in distributing trash.

Keywords: Public Service Advertisements (PSA), *Motion Graphic Animation*, Trash

I. PENDAHULUAN

Di negara berkembang seperti Indonesia, masalah sampah tidak hanya disebabkan oleh teknologi penanggulangannya, tetapi lebih juga oleh masyarakat dan persoalan manajemen (Sidik, 1998 dalam Winarsih, 2005). Kebiasaan buruk dalam membuang sampah sembarangan telah menjadi permasalahan yang paling utama di Provinsi Jawa Barat salah satu contohnya adalah Kota Cimahi. Beberapa tempat umum sebagai penyuplai sampah diantaranya adalah jalan protokol, pasar, perkantoran, obyek wisata, dan industri. Sampah pun ada yang berserakan di sekitar trotoar bahkan di jalan raya. Kondisi tersebut disebabkan oleh kesadaran masyarakat yang belum tergugah untuk kebersihan di lingkungannya sendiri.

Menurut hasil dari pengamatan penulis, kebiasaan buruk yang rata-rata dilakukan oleh pengguna jalan kendaraan roda dua adalah ketika pengguna kendaraan roda dua sedang melaju kemudian membuang sampah begitu saja ke jalan. Sampah yang dibuang berupa sampah bekas botol minum plastik atau plastik bekas bungkus makanan ringan. Kemudian pengguna jalan seperti pejalan kaki dan sebagian dari pedagang kaki lima yang berjualan di trotoar pun turut ambil bagian dalam kebiasaan membuang sampah sembarangan bahkan sekitar tempat umum yang banyak dilalui masyarakat. Ada pedagang

kaki lima yang menyediakan tempat sampah di lapaknya sendiri sebagai wujud tanggung jawabnya yang telah memakai lokasi tersebut sebagai tempat berjualan dan ada juga pedagang sisa hasil penjualannya di sekitar lokasi lapak. Kondisi tersebut selalu dijumpai ketika penulis sedang melakukan pengamatan baik berjalan kaki maupun sedang berkendara. Menurut artikel dari situs berita online dari Liputan 6.com (diakses pada 2 April 2019), jumlah sampah yang paling banyak dihasilkan adalah sampah dari rumah tangga. Salah satu contoh jalan protokol di Kota Cimahi yang banyak terdapat tumpukan sampah rumah tangga sehingga menjadi bahan pertimbangan dalam perancangan Iklan Layanan Masyarakat (ILM) berupa animasi *motion graphic* ini adalah jalan Mahar Martanegara. Sampah di jalan protokol tersebut mempunyai masalah sampah yang sudah merugikan warga sekitar serta para pengguna jalan tersebut. Kondisi yang sedang terjadi pada jalan protokol tersebut adalah terdapat tumpukan sampah yang berada di pinggir Jalan Mahar Martanegara, Cimahi. Menurut hasil pengamatan, ada beberapa sampah yang telah dimasukkan kedalam karung dan juga beberapa kantong kresek yang bertumpuk di pinggir jalan tersebut. Menurut penuturan warga RW 05 Kelurahan Utama Kecamatan Cimahi Selatan Kampung

Hujung, pembuang sampah tersebut datang dari luar wilayah warga RW 05 tersebut yang tidak ada TPS. Sehingga membuat jalan tersebut terlihat kumuh dan kotor. Akibatnya sampah yang sudah menumpuk mengeluarkan bau dan sangat mengganggu pengguna jalan tersebut terutama pejalan kaki yang melintasi area jalan tersebut karena di lokasi itu tidak ada trotoar melainkan hanya jalan dan parit.

Oleh sebab itu dengan adanya masalah yang dihadapi mengenai sikap masyarakat dalam membuang sampah sembarangan, penulis merancang sebuah Iklan Layanan Masyarakat (ILM) untuk mengingatkan, memberi informasi serta menghimbau masyarakat kota Cimahi untuk mengubah kebiasaan buruk masyarakat sebagai pengguna jalan protokol di Jalan Mahar Martanegara. Penulis merancang sebuah Iklan Layanan Masyarakat (ILM) berupa animasi *motion graphic* supaya dapat menarik perhatian masyarakat Cimahi untuk mengubah perilaku buruk dalam membuang sampah sembarangan di jalan-jalan protokol Kota Cimahi, khususnya jalan Mahar Martanegara. Isi dari animasi pada iklan tersebut yaitu mengingatkan masyarakat khususnya para pembuang sampah ilegal serta memberi wawasan tentang sebab akibat dari pembuangan sampah ilegal, agar dapat memahami dan mulai mengubah kebiasaan buruk yang dapat mempengaruhi lingkungan menjadi kebiasaan yang positif.

Iklan Layanan Masyarakat (ILM) berupa animasi *motion graphic* ini juga dapat digunakan sebagai perwakilan dari pemerintah Kota Cimahi dalam menyampaikan pesan kepada masyarakat baik untuk warga di sekitar jalan Mahar Martanegara maupun untuk seluruh warga di Cimahi. Pendekatan pada ILM tersebut diantaranya berupa visual animasi dan informasi berupa tulisan yang semuanya menggunakan teknik *motion graphic* agar lebih menarik dan mudah dipahami oleh masyarakat Kota Cimahi pada masa kini.

A. Rumusan Masalah

Telah dirumuskan pertanyaan-pertanyaan yang berdasarkan latar belakang masalah dan tema perancangan, yaitu:

- 1) Bagaimana merancang media Iklan Layanan Masyarakat (ILM) mengenai kebiasaan buruk membuang sampah sembarangan agar tidak melakukannya kembali di jalan protokol tersebut?
- 2) Bagaimana strategi penulis agar Iklan Layanan Masyarakat (ILM) tersebut dapat diterima masyarakat.

B. Metode Perancangan

Metode dalam pengumpulan data dengan metode kualitatif dan kuantitatif, berikut ini merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan di dalam penelitian di wilayah studi yaitu:

- 1) Metode pengumpulan data kuantitatif yaitu dengan pengumpulan literature-literatur yang bersumber dari buku-buku terkait, studi terdahulu dan peraturan-peraturan lainnya.
- 2) Metode pengumpulan data kualitatif yaitu metode yang dilakukan langsung di lokasi penelitian dengan mengamati

objek secara langsung dan menelaah fenomena yang terjadi. Pengumpulan data secara primer tersebut berupa:

- 1) Observasi: Pengumpulan data dengan melihat, meninjau dan mengamati langsung lokasi kejadian di Jalan Mahar Martanegara untuk mendapatkan data terkait masalah membuang dan menumpuk sampah sembarangan.
- 2) Wawancara: Metode wawancara merupakan metode pada saat mengumpulkan data dilakukan dengan cara mengadakan sesi tanya jawab dalam sebuah percakapan antara dua orang dengan maksud mendapatkan informasi mengenai sampah yang menumpuk di Jalan Mahar Martanegara dari salah satu pihak dari hasil yang diwawancarai melalui pihak pewawancara.
- 3) Metode Dokumentasi: Metode pengumpulan data dengan mengambil beberapa gambar sebagai bukti yang terkait dengan perancangan.

II. TINJAUAN MASALAH

A. Teori dan Pengertian

Definisi Sampah

Sampah menurut E. Colink (1996) merupakan suatu bahan yang terbuang dan dibuang dari hasil aktifitas manusia maupun proses alam yang belum memiliki nilai ekonomi. Kemudian disimpulkan oleh penulis bahwa sampah merupakan suatu benda yang beraneka ragam bentuk baik berbau maupun tidak berbau, basah atau kering dari hasil dari pembuangan sisa suatu proses alami maupun proses industri yang sudah tidak terpakai.

Sampah organik merupakan sampah yang tidak dapat didaur ulang, lebih mudah terurai melalui proses alami melalui mikroorganisme. Biasanya sampah organik ini dihasilkan dari sisa makanan, sayuran, kulit buah, daun, ranting serta kotoran hewan. Kemudian sampah non organik merupakan sampah yang dapat didaur ulang serta membutuhkan waktu dan proses selama bertahun-tahun lamanya agar dapat terurai contohnya sampah plastik atau kantong kresek. Selain plastik sampah yang termasuk ke dalam kategori sampah non organik adalah botol plastik, logam, kaleng, kertas, kaca, keramik, dan botol kaca.

Sedangkan sampah berdasarkan wujud atau bentuknya dibagi menjadi tiga diantaranya sampah cair, sampah padat dan sampah gas. Contoh dari sampah cair atau limbah cair terdiri dari sampah atau limbah dari bekas air sabun, sisa minyak goreng. Kemudian contoh dari sampah padat atau limbah padat diantaranya sampah organik dan non organik. Contoh dari sampah gas atau limbah gas yaitu asap kendaraan, asap dari pembakaran sampah, asap rokok, dan asap dari pembuangan pabrik maupun dapur.

B. Teori Pendukung

Iklan Layanan Masyarakat

Iklan menurut Sanjaya (2015) pada umumnya dikenakan biaya oleh pengiklan, namun ada iklan yang tidak kena biaya pemasangan iklan yaitu Iklan Layanan Masyarakat (ILM). Pengiklannya dari lembaga non komersial yang bertujuan

menyampaikan informasi untuk kepentingan sosial. Penyiaran Iklan Layanan Masyarakat (ILM) oleh media massa memberikan secara cuma-cuma karena sesuai dengan Undang-Undang Penyiaran pasal 33 yang mengatakan bahwa bagi siaran Iklan Layanan Masyarakat (ILM) wajib diberi porsi sekurang-kurangnya 10% dari waktu siaran niaga di lembaga penyiaran swasta, dan sekurang-kurangnya 20 menit dalam sehari bagi lembaga penyiaran pemerintah yang disiarkan tersebar sepanjang waktu penyiaran.

Iklan Layanan Masyarakat (ILM) menurut Kasali (1992:121) biasanya dimuat atas permintaan pemerintah atau Lembaga Swadaya Masyarakat untuk menggalang solidaritas masyarakat atas suatu masalah seperti ketertiban, lalu lintas, program pemerintah dan lain-lain. Menurut Liliweri (1992:32) pengertian Iklan Layanan Masyarakat (ILM) adalah jenis iklan yang bersifat non-profit. Jadi iklan ini tidak mencari keuntungan akibat pemasangan kepada khalayak. Disimpulkan bahwa Iklan layanan masyarakat adalah informasi yang disampaikan mengenai pelayanan masyarakat, sehingga tidak dikenakan biaya dan tidak mengejar keuntungan karena untuk kepentingan masyarakat yang dilaksanakan oleh suatu kegiatan non-profit.

Iklan Layanan Masyarakat (ILM) pertama kali muncul di Amerika Serikat pada masa Perang Dunia ke II untuk memotivasi masyarakat Amerika untuk memenangkan perang dunia dan untuk memotivasi masyarakatnya agar membeli *war 3 bonds* (surat-surat berharga) untuk membiayai perang. Kegiatan ini diprakarsai oleh Asosiasi Agen Periklanan Amerika, Asosiasi Nasional Pemasangan Iklan, Asosiasi Penerbit Majalah, Biro Periklanan Surat kabar dan Asosiasi Iklan Luar Ruang yang tergabung dalam suatu lembaga organisasi periklanan Amerika yang bernama *Ad Council Inc* yang dikenal sebagai Dewan Periklanan Amerika. Beberapa kriteria yang dipakai untuk menentukan Iklan Layanan Masyarakat (ILM) menurut *Ad Council Inc* yaitu;

- 1) Non komersil
- 2) Tidak bersifat keagamaan
- 3) Non politis
- 4) Berwawasan nasional
- 5) Diajukan oleh organisasi yang telah diakui dan diterima
- 6) Dapat di iklankan
- 7) Mempunyai dampak dan kepentingan tinggi sehingga patut memperoleh dukungan media lokal maupun nasional.

C. Animasi

Animasi menurut Nikko (2017) adalah gambar yang bergerak, berasal dari kumpulan objek yang telah di susun sedemikian rupa dan bergerak mengikuti alur yang sudah ditetapkan setiap hitungan waktu. Dalam hal ini yang dimaksud dengan “objek” dapat berupa tulisan, gambar hewan, gambar tumbuh-tumbuhan, gambar manusia, dan lain-lain.

Animasi merupakan grafika yang dimana menampilkan gerakan secara berurutan dengan cepat sehingga objek tersebut terlihat hidup. Dengan perencanaan yang benar dan matang maka alur pergerakan animasi akan menarik untuk di tonton.

Jika dalam dunia multimedia animasi merupakan cara menggunakan program pada komputer untuk menghasilkan gerak suatu objek pada layar. Sedangkan orang yang membuat animasi dikenal dengan sebutan animator. Beberapa jenis animasi menurut Nikko (2017) adalah sebagai berikut;

1) Animasi Tradisional



Gambar 1 Animasi Tradisional (Sumber: www.google.com) diakses 20/07/19

Animasi tradisional seringkali disebut juga sebagai animasi di gambar tangan (*hand-drawn animation*) atau *cel animation*. Di abad 20, banyak animasi yang dimulai dari animasi tradisional ini. Jadi ribuan gambar dilukis dengan menggunakan tangan di kertas-kertas yang setiap kertasnya memiliki pergerakan objek sedikit demi sedikit. Animasi tradisional memerlukan kemampuan artistik dari pelukisnya dan memiliki banyak jenis gambarnya juga. Meski begitu, banyak animasi komputer yang juga dimulai dengan tahapan tradisional.

2) Animasi 2D



Gambar 2 Animasi 2D (Sumber: www.google.com) diakses 20/07/19

Meskipun animasi 2D sebenarnya juga bisa dilakukan dalam cara tradisional, namun Animasi 2D sudah termasuk dalam kategori komputer animasi berbasis vektor. Hasil jadi dari animasi 2D ini biasanya disebut kartun, yang berarti gambar lucu. Animasi 2D banyak juga digunakan sebagai *Graphical User Interfaces (GUI)* yang digunakan dalam keseharian, seperti di Mac ataupun Windows.

3) Animasi 3D



Gambar 3 Animasi 3D (Sumber: www.google.com) diakses 20/07/19

Animasi 3D memerlukan program seperti Maya untuk membuat animasi dengan kedalaman lebih dari 2D. Dalam animasi 3D, biasanya animator memulai gambarnya dengan menggambar pola tulang terlebih dahulu, barulah menggambar bagian lainnya untuk ditambahkan ke pola tulang tersebut. Misalkan menambahkan otot, badan, kulit, dan bagian lainnya.

Lebih sulit dari animasi 2D, animasi 3D memerlukan pemahaman lebih untuk menggerakkan objek.

4) Motion Graphic



Gambar 4 Animasi *motion graphic* (Sumber: www.google.com) diakses 20/07/19

Motion graphic merupakan metode untuk menjadikan animasi 2D atau 3D menjadi hidup, bergerak. Namun lebih daripada itu, *motion graphic* seringkali digunakan juga untuk menggerakkan kata (*typographic*) dan logo untuk tujuan pengiklanan. Kemampuan yang dibutuhkan di *motion graphic* berbeda dengan animasi-animasi sebelumnya, namun ada beberapa ilmu yang sama di *motion graphic*, seperti komposisi pergerakan dan *camera graphic*.

5) Stop Motion



Gambar 5 Animasi *stop motion* (Sumber: www.google.com) diakses 20/07/19

Teknik ini pertama kali diperkenalkan pada 1906 oleh Stuart Blakton. Awalnya, stop motion dilakukan dengan menggunakan tanah liat (*clay*) yang ditutup dengan plastisin. Setelah karakter sudah siap, badan mereka digerakkan lalu difoto dengan detil gerakan yang berbeda disetiap fotonya. Animasi ini membutuhkan frame foto yang banyak dan memakan waktu cukup lama.

D. Analisis Masalah

Berdasarkan hasil dari kebiasaan buruk sebagian masyarakat di Kota Cimahi yang membuang sampah sembarangan di Jalan Mahar Martanegara, menyimpulkan bahwa sebagian besar masyarakat Kota Cimahi masih belum menyadari tentang kebersihan lingkungan dan menganggap membuang sampah sembarangan merupakan sesuatu yang kurang penting karena merasa bukan petugas kebersihan Kota Cimahi serta meniru dari perbuatan yang serupa. Sehingga masyarakat tersebut sangat perlu dihibau melalui iklan layanan masyarakat. Pendekatan visual grafis ini penulis membuat perancangan Iklan Layanan Masyarakat (ILM)

berupa animasi *motion graphic* berdasarkan analisis SWOT dan 5W+1H.

- 1) SWOT: Dalam perancangan Iklan Layanan Masyarakat (ILM) berupa animasi *motion graphic*, diperlukan pemahaman tentang kekuatan, kelemahan, peluang, serta ancaman yang ada pada Iklan Layanan Masyarakat (ILM) berupa animasi *motion graphics* ini sebagai media penyampaian informasi untuk menyadarkan masyarakat dalam mengubah kebiasaan buruknya. Dibahas dengan menggunakan analisa SWOT (Strength, Weakness, Opportunity, Threat) yang dikemukakan oleh Rustan (2009:36).

Strength

ILM yang dapat menarik perhatian masyarakat dengan penyampaian informasi melalui animasi *motion graphic*.

Weakness

Perancangan ILM dengan waktu yang singkat belum tentu dapat ditanggapi dengan baik.

Opportunity

- a) Mudah diakses melalui media sosial (Instagram, Facebook dan Youtube), serta videotron yang mudah dijumpai oleh para target audience.
- b) Iklan Layanan Masyarakat *live action* mengenai sampah lebih banyak dari pada *motion graphic*.

Threat

Konten yang dibahas mengenai sampah sehingga dapat membosankan bagi para masyarakat.

- 2) 5W+1H: Proses perancangan desain grafis media iklan ini menggunakan media pengumpulan data yang berdasarkan sumbernya, yaitu metode pemecahan masalah dan pada proses perancangan ini melalui 5W 1H.

a) What? (apa)

Permasalahannya adalah membuang sampah sembarangan sehingga terjadi penumpukan sampah liar di Jalan Mahar Martanegara Kota Cimahi.

b) Who? (siapa)

Pelaku dari membuang sampah sembarangan ke jalan protokol tersebut adalah para pengguna jalan dari pemukiman penduduk di Cimahi Selatan karena sampah yang dibuang secara liar adalah sampah yang berasal dari sampah rumah tangga.

c) When? (kapan)

Menurut penuturan warga RW 05 Kelurahan Utama Kecamatan Cimahi Selatan Kampung Hujung, dan salah satu karyawan dari PT Sanbe bahwa permasalahan tersebut terjadi sudah lama dan terus berulang hingga saat ini

d) Where? (dimana)

Masalah penumpukan sampah ini berada di Jalan Mahar Martanegara wilayah RW 05 Kelurahan Utama Kampung Hujung, Kecamatan Cimahi Selatan tepat di depan pabrik PT Sanbe.

e) Why? (mengapa)

Hal ini disebabkan karena kurangnya kesadaran masyarakat dan belum sadar dan peduli dengan lingkungannya. Menganggap bahwa mengangkut dan membersihkan sampah-

sampah di jalan adalah petugas kebersihan kota sehingga masyarakat dengan mudahnya membuang sampah secara liar tanpa berpikir tentang dampak dari penumpukan sampah bagi kesehatan dan lingkungan.

f) *How?* (bagaimana)

Masalah tersebut terjadi ketika sampah-sampah yang sebelumnya sudah terbangun dan menumpuk, sehingga membuat para pengguna jalan untuk membuang sampah di tempat yang sudah ada sampah sebelumnya.

III. KONSEP PERANCANGAN

A. Konsep Umum

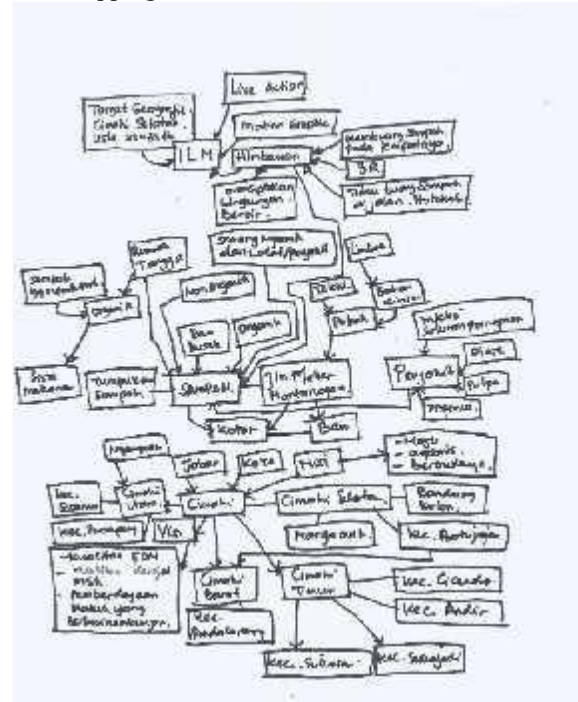
Konsep umum perancangan ini adalah melalui pendekatan digital melalui Iklan Layanan Masyarakat (ILM) berupa animasi motion graphic yaitu berupa konten animasi motion graphic dengan mewakili simbol-simbol dari ciri khas di kota Cimahi salah satunya di Jalan Mahar Martanegara yang terdapat gambaran dari masyarakat yang melakukan kebiasaan buruk membuang sampah sembarangan kemudian keadaan tersebut berubah menjadi lebih baik ketika masyarakat memulai mengubah kebiasaan buruk dengan membuang sampah di tempat sampah. Berikut tabel konsep umum perancangan iklan layanan masyarakat berupa animasi motion graphic.

B. Targeting

Dalam perancangan ini diharapkan dapat diterima oleh target audience yaitu melalui Iklan Layanan Masyarakat (ILM) berupa animasi motion graphic sebagai media kampanye yang bersifat pay of idea kepada masyarakat di Cimahi Selatan mengenai kebersihan lingkungan dengan bersikap bijak saat membuang sampah ke tempat sampah dan mengingatkan masyarakat Cimahi Selatan khususnya pengguna jalan Mahar Martanegara untuk mengubah kebiasaan buruk membuang sampah ke jalan protokol tersebut. Sehingga jalan protokol di Jalan Mahar Martanegara menjadi bersih dari tumpukan sampah dan sikap peduli kebersihan lingkungan tersebut.

C. Strategi Kreatif

Mind Mapping



Gambar 6 Mind Mapping (Sumber: Penulis)

Seperti yang sudah disusun dalam pembabakan cerita diantaranya pembuka dan penutup. Kemudian dikembangkan menjadi poin-poin yang detail pada tahap kreatif brief.

1) **Visual Asset:** Aset visual 2D antara lain 1) tumpukan sampah, 2) tempat sampah 3) tembok pabrik, 4) trotoar jalan, 5) pepohonan dan tanaman, 6) pelaku pembuang sampah sembarangan, 7) lampu, 8) contoh pelaku yang peduli lingkungan, 9) logo 3R, 10) orang sakit, 11) banjir, 12) jembatan, 13) udara kotor, 14) perempuan.

2) **Storyline:** Mengetahui tingkat kepedulian masyarakat Cimahi Selatan melalui kondisi lingkungan. Kemudian kondisi lingkungan yang kotor merupakan tingkat kepedulian masyarakat yang rendah sehingga belum bijak dalam mengelola sampah, namun apabila kondisi lingkungan yang bersih menandakan tingkat kepedulian masyarakat yang tinggi dan mengajak masyarakat untuk tertib dan bijak dalam membuang sampah agar lingkungan menjadi sehat dan bersih serta terhindar dari penyakit. Berikut ini *script* yang akan mempresentasikan informasi penyuluhan dan ajakan.

a) *Scene 001 (Int)*

Terdapat 2 *shot* pengenalan cerita antara lain: 1) logo, 2) pertanyaan mengenai bijak dalam membuang sampah.

b) *Scene 002*

Terdapat diagram batang berbentuk tulisan mengenai tingkat kepedulian masyarakat.

c) *Scene 003*

Terdapat 3 *shot* pengenalan cerita antara lain: 1) terdapat timbunan sampah dengan normal *angel*, 2) pelaku yang sedang

membuang sampah pada timbunan sampah tersebut, 3) memperlihatkan tumpukan sampah dan pelaku secara keseluruhan dengan nomal *angel*.

d) *Scene 004*

Sampah berserakan di jalan protokol dan terlihat kotor.

e) *Scene 005*

Terdapat 5 *shot* pengenalan cerita antara lain: 1) terdapat tempat sampah, 2) ada orang yang memberi contoh membuang sampah ke tempat sampah, 3) menjelaskan bahwa bersikap bijak dengan membuang sampah ke tempat sampah, 4) kemudian muncul logo 3R, 5) penjelasan dari 3R.

f) *Scene 006*

Terdapat 4 *shot* pengenalan cerita antara lain: 1) terhindar dari penyakit disertai contoh orang yang terbaring sakit, 2) kemudian terhindar dari banjir disertai contoh lingkungan yang terkena banjir, 3) terhindar dari polusi air disertai contoh air sungai yang kotor, 4) dan terhindar dari polusi udara disertai contoh udara yang kotor.

g) *Scene 007*

Terdapat 2 *shot* pengenalan cerita antara lain: 1) Menghimbau masyarakat untuk bersikap bijak dalam membuang sampah demi lingkungan bersama, 2) mengajak target *audience* untuk bijak membuang sampah pada tempatnya.

D. Key Visual

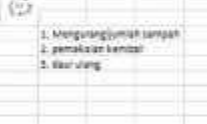
Ada beberapa elemen icon yang mewakili dari scene di animasi motion graphic ini, yaitu sebagai berikut:

- 1) Lampu: Icon lampu ini mewakili simbol sikap bijak, karena pada scene animasi ini mengajukan sebuah pertanyaan kepada target.
- 2) Tumpukan Sampah: Icon tumpukan sampah ini mewakili beberapa tumpukan sampah di jalan protokol.
- 3) Papan Peringatan: Icon papan peringatan ini mewakili papan peringatan yang berada di jalan protokol yang banyak terdapat tumpukan sampah.
- 4) Wanita berbaju pink dan ber celana biru muda: Icon wanita ini mewakili target *audience* yang mempunyai kebiasaan membuang sampah di jalan protokol seperti Jalan Mahar Martanegara.
- 5) Tempat sampah berwarna kuning: Icon tempat sampah ini mewakili tempat pembuangan sampah yang paling tepat.
- 6) Sampah: Icon sampah ini mewakili sampah yang dibuang oleh para target *audience*.
- 7) Banjir: Icon banjir ini mewakili contoh kejadian yang disampaikan kepada target *audience*.
- 8) Jembatan: Icon jembatan ini mewakili area jalan protokol yang terdapat jembatan.
- 9) Udara kotor: Icon udara ini mewakili udara yang kotor dan telah tercemar.
- 10) Jalan Protokol dengan 2 pot tanaman hias dan 2 buahlampu jalan: Icon tanaman ini mewakili background dan tanaman yang ada di Jalan Mahar Martanegara
- 11) Logo 3R: Icon logo tersebut sebagai bentuk himbauan.

12) Pengendara Motor: Sebagai icon yang mewakili dari pengguna jalan protokol yang berperan sebagai pelaku tindakan membuang sampah di jalan protokol.

TITLE : LARANGAN MEMBUANG SAMPAH DI JALAN MAHAR MARTANEGARA OMAR/PAGE			
SCENE 001		DUR 00:00:15	FFMOTO Large Background push
SHOT 001		BACKGND Instrumental	SFX pop
SCENE 002		DUR 00:00:15	TEXT/NARRASI/VOICE OVER "Sudahkah anda bijak saat membuang sampah?" "Sudahkah anda bijak saat membuang sampah?"
SHOT 002		BACKGND Instrumental	SFX pop
SCENE 003		DUR 00:00:15	TEXT/NARRASI/VOICE OVER "Lingkungan di sekitar rumahmu beberapa tahun ke depan?" "Tingkat banjir akan anda?"
SHOT 003		BACKGND Instrumental	SFX tinging
SCENE 004		DUR 00:00:15	TEXT/NARRASI/VOICE OVER "Lingkungan anda terdapat timbunan sampah dan dapat menimbulkan bau yang tidak sedap." "Bau sampah?"
SHOT 004		BACKGND Instrumental	SFX pop
SCENE 005		DUR 00:00:15	TEXT/NARRASI/VOICE OVER "Kemudian ketika membuang dan membuang sampah sembarangan di jalan protokol terdapat risiko yang sangat kurang peduli peduli terhadap lingkungannya." "Terlalu membuang dan menumpuk sampah di jalan protokol." "Tidak peduli!"
SHOT 005		BACKGND Instrumental	SFX tinging
SCENE 006		DUR 00:00:15	TEXT/NARRASI/VOICE OVER "Sampah berserakan di jalan dan terlihat ko- tor sehingga rumah rumahmu terpapar risiko kurang peduli peduli terhadap lingkungannya." "Rampas kesehatan di jalan dan terlihat kotor!" "kurang peduli!" Emoticon sedih
SHOT 006		BACKGND Instrumental	SFX pop

Gambar 7 Storyboard (Sumber: Penulis)

SCN 001		DUR	Text/NARASI/VOICE OVER Tempat tempat sampah yang sudah disediakan.	BACKGROUND instrumental	SFX
SHOT 001					
SCN 002		DUR	Text/NARASI/VOICE OVER Namun berbeda kondisinya apabila mempunyai kebiasaan membuang sampah pada tempatnya itu sudah bertapak yang baik saat membuang sampah. "Membuang sampah pada tempatnya sudah bertapak baik."	BACKGROUND instrumental	SFX suara
SHOT 002					
SCN 003		DUR	Text/NARASI/VOICE OVER Berbeda membuang sampah pada tempatnya sehingga dapat mengontrol lingkungan yang bersih maka hal tersebut mencerminkan warga yang baik.	BACKGROUND instrumental	SFX pdc
SHOT 003					
SCN 004		DUR	Text/NARASI/VOICE OVER Warga yang baik pasti membuang sampah di "warga baik, budayakan di".	BACKGROUND instrumental	SFX pdc
SHOT 004					
SCN 005		DUR	Text/NARASI/VOICE OVER Si yang menghambat pemakaian, buang ulang dan pemakaian kembali. "mengurangi pemakaian, pemakaian kembali dan buang ulang."	BACKGROUND instrumental	SFX
SHOT 005					
SCN 006		DUR	Text/NARASI/VOICE OVER Bisa dalam membuang sampah dengan tindakan yang tepat untuk menciptakan lingkungan yang sehat dan bebas dari berbagai penyakit. "bebas dari berbagai penyakit infeksi, sumber penularan".	BACKGROUND instrumental	SFX suara bus
SHOT 006					
SCN 007		DUR	Text/NARASI/VOICE OVER Bisa ini manfaat dari bertapak baik saat membuang sampah adalah terhindar dari banjir. "Bisa saat membuang sampah dapat terhindar dari banjir."	BACKGROUND instrumental	SFX
SHOT 007					
SCN 008		DUR	Text/NARASI/VOICE OVER Berbeda baik saat membuang sampah sudah dapat terbebas dari polusi air. "Bisa saat membuang sampah terbebas dari polusi air."	BACKGROUND instrumental	SFX
SHOT 008					
SCN 009		DUR	Text/NARASI/VOICE OVER serta dapat menghindari dari polusi udara. "serta terhindar dari polusi udara"	BACKGROUND instrumental	SFX
SHOT 009					

Gambar 8 Storyboard (Sumber:Penulis)

SCN 001		DUR	Text/NARASI/VOICE OVER Membuang sampah pada tempatnya yang baik. "Membuang sampah pada tempatnya yang baik."	BACKGROUND instrumental	SFX
SHOT 001					
SCN 002		DUR	Text/NARASI/VOICE OVER Dengan membuang sampah pada tempatnya yang baik. "Dengan membuang sampah pada tempatnya yang baik."	BACKGROUND instrumental	SFX
SHOT 002					

Gambar 9 Storyboard (Sumber:Penulis)

Penggunaan warna merupakan salah satu titik yang menggambarkan atau mendeskripsikan isi dari iklan yang akan ditampilkan. Penggunaan warna menjadi titik penting untuk mendeskripsikan iklan. Sehingga konsep warna yang dipilih merupakan konsep warna yang mewakili dari sampah, dan warna cerah yang mengimbangi dari kebersihan.

- 1) Kuning: Merupakan warna yang dipakai pada tong sampah dan kata bijak.
- 2) Biru tua: Merupakan warna yang dipakai sebagai background pada animasi motion graphic.
- 3) Merah muda atau pink
Merupakan warna yang dipakai pada karakter wanita pada animasi motion graphic.
- 4) Hijau: Merupakan warna yang dipakai untuk warna tanaman dan background pada scene 5 shot 4 dan 5.
- 5) Coklat: Merupakan warna yang dipakai pada banjir.
- 6) Abu-abu: Merupakan warna yang pakai pada awan.
- 7) Putih: Merupakan warna yang dipakai pada background pembuka, teks serta awan.
- 8) Biru muda: Merupakan warna yang dipakai untuk celana pada wanita, selimut, bantal dan tembok pabrik PT Sanbe Farma.

Typografi yang digunakan adalah tipografi yang dipilih sesuai tema yang sudah ditentukan dan disesuaikan dengan Iklan Layanan Masyarakat yaitu font san serif. Oleh karena itu penggunaan font yang digunakan adalah Moon 2.0 yang bertujuan agar mudah dibaca serta memberikan kesan halus pada setiap himbauan.

E. Strategi Media

Media kreatif dalam perancangan Iklan Layanan Masyarakat (ILM) berupa animasi motion graphic ini dibuat untuk menentukan media apa yang lebih tepat dan cocok untuk target audience. Strategi media ini dilihat dari sebagian besar masyarakat yang dekat dengan gadget yang serba digital, serta melalui media digital tersebut dengan mudah tersebar dengan cepat berbagai informasi dan pengetahuan dengan cakupan yang meluas. Oleh sebab itu, tayangan media sosial (youtube, instagram dan facebook) menjadi salah satu media utama yang menjadi titik fokus tepat sasaran untuk menghimbau kepada masyarakat khususnya warga di Cimahi Selatan tentang

larangan membuang sampah sembarangan di Jalan Mahar Martanegara Kota Cimahi.

F. Project Utama



Gambar 10 Media Utama Scene 1 (Sumber: Penulis)



Gambar 11 Media Utama Scene 2 (Sumber: Penulis)



Gambar 12 Media Utama Scene 3 (Sumber: Penulis)



Gambar 13 Media Utama Scene 4 (Sumber: Penulis)



Gambar 14 Media Utama Scene 5 Shoot 1 (Sumber: Penulis)



Gambar 15 Media Utama Scene 5 Shoot 2 (Sumber: Penulis)



Gambar 16 Media Utama Scene 5 Shoot 3 (Sumber: Penulis)



Gambar 17 Media Utama Scene 5 Shoot 4 (Sumber: Penulis)



Gambar 18 Media Utama Scene 5 Shoot 5 (Sumber: Penulis)



Gambar 22 Media Utama Scene 7 Shoot 1 (Sumber: Penulis)



Gambar 19 Media Utama Scene 6 Shoot 2 (Sumber: Penulis)



Gambar 22 Media Utama Scene 7 Shoot 2 (Sumber: Penulis)



Gambar 20 Media Utama Scene 6 Shoot 3 (Sumber: Penulis)



Gambar 21 Media Utama Scene 6 Shoot 4 (Sumber: Penulis)

IV. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan latar belakang permasalahan hingga dibuat proses perancangan Iklan Layanan Masyarakat (ILM) berupa animasi motion graphic adalah kebiasaan buruk dari masyarakat yang sudah lama serta sudah mengakar kuat dikarenakan kurang konsistensi dari penyuluhan atau kegiatan lainnya guna memupuk kebiasaan membuang sampah pada tempatnya sejak usia dini. Sehingga penulis merancang Iklan Layanan Masyarakat (ILM) berupa animasi motion graphics agar terlihat menarik bagi target audience yang sudah dewasa dengan harapan dapat mengedukasi kepada generasi penerus untuk dapat bersikap bijak membuang sampah sejak dini.

Supaya dapat diterima dan terus diingat oleh target audience, Iklan Layanan Masyarakat (ILM) ini sebaiknya 10 rutin ditayangkan di setiap periode tertentu. Pemerintah daerah Kota Cimahi turut mendukung Iklan Layanan Masyarakat ini dengan tujuan menjadikan Kota Cimahi khususnya di Cimahi Selatan menjadi kota yang bersih dan indah.

REFERENSI

- [1] Pratiwi Lilapraha. (2014). SAP Cara Pembuangan Sampah Yang Benar, Dalam <https://edoc.site/sap-cara-pembuangan-sampah-yangbenar-pdf-free.html>, 19 Juli 2018.
- [2] Sora Nikko, (2017) Pengertian Animasi dan Jenisnya Serta Jenisnya. (Online) Dalam <http://www.pengertianku.net/2017/10/pengertian-animasidan-jenisnya-serta-prinsipnya.html>, 19 juli 2018.
- [3] IDS International Design School. (16 Juni 2017) Yuk, Mengetahui Lebih Jauh 5 Jenis Animasi. (Online) <https://idseducation.com/articles/5-jenis-animasi/>, 19 Juli 2018.
- [4] Pandapotan Harry. (2015) Apa Itu Motion Grafis. (Online) Dalam <http://panartproject.blogspot.com/2015/02/pengertianmotion-grafis.html?m=1>, 19 Juli 2018.

- [5] Pemerintah Kota Cimahi Dinas Lingkungan Hidup. (2018) Buku 2 Laporan Utama Dokumen Informasi Pengelolaan Lingkungan Hidup Kota Cimahi Tahun 2018 <http://jabarprov.go.id/index.php/pages/id/1060>, 23 Juli 2018.
- [6] Ade Sanjaya. (2015) Pengertian Iklan Layanan Masyarakat Fungsi Definisi Menurut Para Ahli, Dalam <http://www.landasanteori.com/2015/10/pengertian-iklanlayanan-masyarakat.html>, 20 Juli 2018