

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Dalam era informasi saat ini, perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan penting dalam cara masyarakat mengakses, menerima, dan memahami informasi. Teknologi informasi dan komunikasi telah mempercepat proses penyampaian dan pertukaran data secara global. Kemajuan ini memberikan dampak signifikan terhadap efisiensi waktu dan sumber daya, serta meningkatkan produktivitas manusia dalam berbagai bidang. Menurut (Turmudi, 2020) Teknologi Informasi atau jika orang pada umum menyebut dengan istilah *Information Technology* (IT) dalam bahasa Inggris, merupakan istilah yang lazim dipergunakan pada sebuah teknologi yang mampu membantu manusia dalam membuat, mengubah, menyimpan serta menyebarkan informasi terhadap manusia lainnya.

Transformasi digital telah menjadikan teknologi sebagai bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari. Masyarakat kini secara aktif memanfaatkan ponsel pintar, internet, dan aplikasi berbasis *cloud* untuk menyimpan, mengakses, serta berbagi informasi dengan lebih cepat dan tanpa harus terbatas oleh lokasi atau perangkat tertentu. Seiring dengan perkembangan teknologi, cara menyampaikan informasi pun mengalami banyak perubahan. Media seperti video animasi, infografis, dan konten visual lainnya kini lebih sering dipilih karena dapat menyampaikan pesan secara jelas, menarik, dan mudah dimengerti oleh berbagai

kalangan. Konten visual ternyata lebih cepat diproses oleh otak manusia dibanding konten tertulis (Kurniawan, 2020).

Masyarakat kita saat ini cenderung menyukai konten yang berbau visual alasannya karena dianggap lebih menarik, mudah dipahami dan tentunya menghibur (Razilu & Pangestu, 2022). Hal ini membuat proses pembelajaran atau pemahaman terhadap suatu topik menjadi lebih mudah dipahami dan tidak banyak membuang waktu, karena visual membantu memperkuat daya ingat dan mempercepat penyerapan pesan yang disampaikan. Dalam konteks edukasi masyarakat, media penyampaian informasi yang baik harus mampu menggabungkan aspek visual yang komunikatif dan naratif yang kuat untuk memastikan pesan dapat diterima dengan baik oleh semua lapisan masyarakat.

Salah satu media yang sangat efektif dalam menyampaikan pesan edukatif secara visual adalah *motion graphic*. Pengertian dari *motion graphic* sendiri adalah potongan media visual yang mengkombinasikan antara film dan desain grafis dengan berdasar pada waktu (Muhamad Yanuar Prayogo, 2022). Media ini sering digunakan dalam berbagai bidang seperti periklanan, pendidikan, media sosial, hingga penyuluhan masyarakat karena mampu menarik perhatian *audiens* dengan tampilan yang bervariasi dan atraktif.

Teknik *motion graphic* memiliki keunggulan dalam menyampaikan pesan secara efektif dan kreatif melalui kombinasi antara grafis, teks, dan animasi (Adiptia & Kusumandyoko, 2023). Dalam konteks edukasi, *motion graphic* dapat membantu menjelaskan konsep-konsep yang sulit dipahami jika disampaikan secara teks atau lisan saja. Dengan adanya kombinasi antara visual, gerakan, dan

suara, informasi dapat tersampaikan lebih cepat dan lebih menarik bagi berbagai kalangan usia. Oleh karena itu, Penulis menjadikan *motion graphic* sebagai pilihan yang tepat untuk digunakan sebagai media edukasi di era digital saat ini.

Untuk memperkuat dasar penelitian ini, perlu dijelaskan terlebih dahulu mengenai lembaga yang menjadi pelaksana program pengelolaan sampah di Desa Janti, yaitu BUMDesa Jaya Janti. BUMDesa Jaya Janti adalah Badan Usaha Milik Desa yang berdiri pada tahun 2018 di Desa Janti, Kecamatan Polanharjo, Kabupaten Klaten. Sejak awal pendiriannya, BUMDesa ini bertujuan mengelola potensi lokal secara mandiri dan berkelanjutan, serta meningkatkan kesejahteraan masyarakat melalui kegiatan ekonomi desa. Pada tahun 2022, BUMDesa ini resmi berbadan hukum dan telah mengelola enam unit usaha, antara lain pariwisata (Janti Park), warung desa, perikanan, pertanian, peternakan, dan pengelolaan sampah (TPS3R).

Salah satu unit yang cukup penting adalah TPS3R (Tempat Pengelolaan Sampah *Reduce, Reuse, Recycle*), yaitu suatu fasilitas atau sistem pengelolaan sampah yang berbasis masyarakat dan berfokus pada pengurangan (*reduce*), penggunaan kembali (*reuse*), dan daur ulang (*recycle*) sampah. TPS3R yang berlokasi di Desa Janti, Kecamatan Polanharjo, Kabupaten Klaten ini dipimpin oleh Bapak Agus Sadhono selaku ketua pengelola. Saat ini, TPS3R BUMDesa Jaya Janti memiliki sebanyak 8 orang karyawan tetap yang bertugas dalam proses pengumpulan, pemilahan, dan pengolahan sampah. Pengguna layanan TPS3R ini meliputi warga Desa Janti dan sekitarnya, dengan sistem pengelolaan sampah berbasis masyarakat. Kegiatan utama yang dilakukan meliputi pemilahan sampah

organik dan anorganik, pengomposan, serta daur ulang. Pengelolaan sampah bertujuan untuk meningkatkan kesehatan masyarakat dan kualitas lingkungan serta menjadikan sampah sebagai sumber daya (Diandra et al., n.d.). TPS3R berperan sebagai upaya strategis dalam menangani permasalahan sampah dari sumbernya dengan melibatkan partisipasi aktif warga untuk memilah dan mengelola sampah secara mandiri dan berkelanjutan.

Pengelolaan sampah merupakan isu lingkungan yang masih menjadi sorotan publik hingga saat ini. Pemerintah telah mengembangkan konsep TPS3R sebagai upaya pengelolaan sampah berbasis masyarakat. Namun, tingkat keberhasilan implementasi pada TPS3R sangat bergantung pada tingkat pemahaman dan partisipasi aktif masyarakat. Selain berdampak pada lingkungan dan kesehatan, memilah sampah juga dapat memberikan manfaat langsung bagi masyarakat. Masih banyak masyarakat yang belum memahami pentingnya membuang sampah pada tempatnya serta bagaimana memilah sampah sesuai kategori yang benar Kurangnya pengetahuan masyarakat mengenai pengelolaan sampah menyebabkan masyarakat terus menerus membiasakan kebiasaan membuang sampah sembarangan terutama pada lahan kosong (Mentoring et al., 2021).

Di Desa Janti, pengelolaan sampah melalui BUMDesa telah mulai diterapkan dengan membangun TPS3R sebagai upaya dari masyarakat setempat terhadap permasalahan sampah. Masih banyak masyarakat Desa Janti yang belum memahami perbedaan antara sampah organik dan anorganik serta manfaat memilah sampah sejak dari rumah. Akibatnya, sampah yang masuk ke TPS3R masih sering tercampur dan membuat petugas harus menghabiskan waktu lebih lama untuk

memilah ulang. Kondisi ini menunjukkan bahwa permasalahan utama bukan hanya soal kebiasaan masyarakat, tetapi lebih pada kurangnya pemahaman masyarakat mengenai pentingnya pengelolaan sampah yang benar. Berdasarkan permasalahan tersebut, penulis akan memberikan solusi dengan mengembangkan salah satu media pembelajaran, yaitu media video animasi.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Bapak Agus Sadhono selaku Ketua TPS3R Desa Janti serta observasi yang telah dilakukan penulis, ditemukan bahwa masyarakat Desa Janti belum bisa memilah sampah dengan baik dan benar. TPS3R BUMDesa Jaya Janti memiliki sistem yang cukup baik dan dukungan kelembagaan yang jelas, yang menjadi kekuatan dalam pelaksanaan program ini. Namun, masyarakat masih belum terbiasa memilah sampah, sehingga ini menjadi kelemahan yang perlu diperhatikan. Saat sampah dikumpulkan dan tiba di TPS3R, kondisinya masih tercampur antara sampah organik dan anorganik. Hal ini menyebabkan, petugas TPS3R harus meluangkan waktu tambahan untuk memilah ulang, yang bisa memakan waktu hingga 2–3 jam setiap harinya. Jika kondisi ini dibiarkan, akan berdampak pada, meningkatnya potensi pencemaran lingkungan, serta tingginya beban kerja petugas. Sebaliknya, apabila masyarakat mulai memilah sampah dari rumah, maka waktu kerja petugas akan lebih efisien, kualitas pengolahan sampah akan meningkat, dan peluang pemanfaatan ulang serta daur ulang sampah akan lebih maksimal. Dampak positif ini tidak hanya menguntungkan pihak TPS3R, tetapi juga masyarakat, karena lingkungan menjadi lebih bersih dan potensi ekonomi dari sampah yang dipilah dapat dimanfaatkan bersama.

Dari permasalahan di atas penulis mengusulkan sebuah video animasi *motion graphic* agar masyarakat Desa Janti dapat lebih memahami fungsi dan pentingnya TPS3R, serta terdorong untuk membuang sampah pada tempatnya dan mendukung pengelolaan sampah yang berkelanjutan. Memilah sampah tidak hanya membawa dampak positif bagi lingkungan, tetapi juga memberikan keuntungan nyata bagi masyarakat. Beberapa di antaranya adalah sampah yang bisa dijual untuk menambah penghasilan rumah tangga, potensi pengurangan iuran kebersihan, hingga manfaat langsung seperti lingkungan rumah yang lebih bersih dan bebas bau. Selain itu, kebiasaan memilah sampah juga dapat menumbuhkan perilaku disiplin dalam keluarga, memperkuat kebersamaan warga, dan membuka peluang usaha berbasis daur ulang.

Dengan demikian, memilah sampah bukan hanya kewajiban, tetapi juga investasi sosial dan ekonomi yang menguntungkan masyarakat secara langsung. Agar kesadaran ini dapat tersebar lebih luas dan diterima dengan baik oleh berbagai lapisan masyarakat, diperlukan cara penyampaian informasi yang efektif dan menarik. Informasi kini tidak lagi terbatas pada media cetak atau melalui komunikasi saja, namun telah berkembang ke dalam bentuk visual dan audiovisual yang lebih menarik dan mudah dipahami, terutama melalui media digital seperti video animasi *motion graphic*.

Motion graphic dipilih sebagai media komunikasi visual dikarenakan melihat dari psikologi anak dan remaja yang umumnya lebih tertarik dengan gambar dan narasi cerita, sehingga nantinya mereka akan lebih mudah menangkap informasi yang akan disampaikan dengan gambaran yang mudah

dipahami oleh remaja (Syauqi Firdaus et al., 2023). *Motion graphic*, dengan gabungan gambar berwarna dan audio yang dinamis, dinilai lebih cocok dalam menyampaikan pesan edukasi kepada masyarakat sehingga, diharapkan dapat meningkatkan pemahaman dan kesadaran mereka terkait pengolahan sampah (Dewanggi & Setiawan, 2024).

Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa video animasi *motion graphic* merupakan solusi yang tepat guna, berdaya guna, dan terbukti meningkatkan kesadaran masyarakat dalam pengelolaan sampah sejak dulu. Oleh karena itu, pengembangan media edukasi berbasis *motion graphic* di BUMDesa Jaya Janti diharapkan dapat memberikan dampak nyata dalam perubahan perilaku lingkungan.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk memberikan kontribusi dalam menumbuhkan kesadaran dan sikap peduli terhadap lingkungan di kalangan masyarakat Desa Janti melalui pengembangan media digital berupa video animasi *motion graphic* yang berfokus pada edukasi pengelolaan sampah yang baik, sekaligus mendukung program-program BUMDesa Jaya Janti dalam menciptakan lingkungan desa yang bersih dan sehat.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, maka permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini dapat dirumuskan dalam bentuk pertanyaan sebagai berikut.

- a. Bagaimana merancang video edukasi animasi yang mudah dipahami untuk mengajak warga Dusun Ngendo memilah sampah dari rumah agar beban kerja di TPS3R berkurang?
- b. Apakah video edukasi tersebut dapat membantu meningkatkan pemahaman masyarakat tentang pentingnya memilah sampah dan peran TPS3R agar lebih peduli lingkungan dan tidak membuang sampah sembarangan?
- c. Bagaimana tingkat kelayakan media video edukasi berbasis *motion graphic* berdasarkan hasil penilaian para ahli dari visual dan kemudahan pemahaman materi?

1.3. Batasan Masalah

Untuk menghindari keluasan pembahasan dan menjaga fokus penelitian, maka perlu ditetapkan batasan masalah yang menjadi ruang lingkup dari penelitian ini. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a. Video edukasi ini dibuat menggunakan animasi 2D *motion graphic* yang berisi penjelasan tentang memilah sampah dari rumah dan pengelolaan sampah 3R, dilengkapi dengan narasi, ilustrasi, teks pendukung, dan transisi visual agar mudah dipahami oleh masyarakat.
- b. Video edukasi berbasis *motion graphic* ini ditujukan kepada masyarakat umum, khususnya warga Dusun Ngendo di Desa Janti yang menjadi sasaran edukasi pengelolaan sampah berbasis TPS3R.
- c. Durasi video edukasi berbasis *motion graphic* dibatasi sekitar 4 menit agar materi dapat disampaikan secara singkat, praktis, dan tetap menarik perhatian

masyarakat sebagai sasaran utama, tanpa mengurangi esensi informasi yang disampaikan.

- d. Pada tahap pengujian, responden yang dilibatkan dalam pengukuran tingkat pemahaman mengenai pengelolaan sampah adalah warga Dusun Ngendo, Desa Janti, Kecamatan Polanharjo, Kabupaten Klaten.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a. Membuat video edukasi animasi 2D berbasis *motion graphic* yang mudah dipahami untuk mengajak warga Dusun Ngendo memilah sampah dari rumah guna membantu mengurangi beban kerja TPS3R BUMDesa Jaya Janti.
- b. Mengetahui apakah video edukasi dapat meningkatkan pemahaman masyarakat tentang pentingnya memilah sampah dan peran TPS3R melalui penyajian animasi yang sesuai dengan karakter warga setempat.
- c. Mengukur tingkat kelayakan media video edukasi berbasis *motion graphic* berdasarkan hasil penilaian para ahli dari visual dan kemudahan pemahaman materi.

1.5. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a. Bagi Penulis, dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan ilmu pengetahuan, Menambah pengetahuan dan pengalaman dalam merancang media edukasi berbasis *motion graphic* yang praktis dan sesuai dengan kebutuhan masyarakat.

- b. Bagi Masyarakat Desa Janti, memberikan media edukasi yang menarik dan mudah dipahami untuk meningkatkan kesadaran Masyarakat Desa Janti dalam pengelolaan sampah melalui TPS3R.
- c. Bagi STMIK AMIKOM SURAKARTA, dapat menjadi contoh karya penelitian mahasiswa yang mengimplementasikan teknologi informasi secara nyata dan kontribusi dalam bidang pengembangan teknologi multimedia yang dapat diaplikasikan dalam bidang sosial dan lingkungan.