

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1.Latar Belakang Masalah**

Sampah adalah bahan yang sudah tidak bisa digunakan dari kegiatan rumah tangga dan juga tidak berguna dan juga dibuang. Sampah berasal dari kegiatan penghasil sampah seperti rumah tangga, pasar, taman, kegiatan industri dan tempat umum lainnya. Sampai saat ini masyarakat sudah mulai terbiasa tentang pentingnya membuang sampah pada tempatnya. Masalahnya adalah penumpukan sampah yang terjadi dan penanggulangan sampah setelah dibuang sehingga penumpukan sampah terus menerus terjadi maka dari itu salah satu pengurangan penumpukan sampah yang terus menerus terjadi adalah dengan memisah sampah antara organik dan anorganik. Metode itu bisa mengurangi penumpukan sampah jika sampah dibuang sesuai jenisnya maka sampah tersebut juga bisa didaur ulang sesuai jenisnya.

Berdasarkan jurnal karya (Yuwana & Adlan, 2021) dengan “*Edukasi Pengelolaan Dan Pemilahan Sampah Organik Dan Anorganik Di Desa Pecalongan Bondowoso*”. Dijelaskan kondisi kota Bondowoso dengan disertakan mata pencaharian dan juga pengertiannya dan juga dengan mengedukasi kepada masyarakat langsung.

Berdasarkan jurnal karya (Hannandito & Aryanto, 2020) dengan judul “*Perancangan Iklan Layanan Masyarakat Pencegahan Pembuangan Sampah Sembarangan Di Surabaya*”. Jurnal ini membuat iklan layanan masyarakat tapi menggunakan tema pencegahan pembuangan sampah sembarangan di Surabaya.

Pembedanya adalah di jurnal ini iklan layanan masyarakat untuk pembuang sampah sembarangan di Surabaya sedangkan di proposal ini video iklan layanan masyarakat untuk memisah sampah organik dan anorganik untuk warga dukuh desa Pondok.

Di dukuh desa Pondok banyak yang masih menerapkan pembuangan sampahnya dengan cara tidak dibuang di tempat sampah organik dan anorganik. Mereka lebih memilih dengan membuang sampah di tempat penumpukan sampah atau tidak dengan cara dibakar padahal di desa tersebut ada tempat pembuangan sampah organik dan anorganik tapi mereka tidak melakukan itu. Masalah tersebut maka penulis mengusulkan untuk di desa pondok untuk dibuatlah video iklan layanan masyarakat animasi 2D memisah sampah organik dan anorganik agar dapat mengedukasi masyarakat di desa tersebut.

### **1.2. Rumusan Masalah**

Dari latar belakang diatas maka rumusan masalah yang diuraikan adalah: "Bagaimana membuat video layanan masyarakat animasi 2D memisah sampah organik dan anorganik yang dapat mengedukasi masyarakat di Dukuh Desa Pondok?"

### **1.3. Batasan Masalah**

Berdasarkan masalah yang telah diuraikan sebelumnya pada kurangnya informasi kepada masyarakat betapa pentingnya memisah sampah organik dan anorganik. Sehingga batasan masalah tentang memisah sampah organik dan anorganik adalah sebagai berikut:

1. Pembuatan iklan layanan masyarakat ini mengangkat isu tentang penumpukan sampah.
2. Media iklan layanan masyarakat yang digunakan dalam perancangan ini berbentuk video animasi 2D.
3. Video iklan layanan masyarakat berdurasi 4 menit.
4. Media iklan layanan masyarakat ini dirancang menggunakan *software* Adobe illustration, Adobe after effect, Kdenlive, dan Clip studio paint.
5. Video iklan layanan masyarakat ini disebar ke youtube dan disebar ke grup whatsapp dukuh desa Pondok.

#### **1.4. Tujuan Penulisan**

Dari rumusan masalah, maka tujuan dari perancangan tugas akhir ini adalah membuat media iklan layanan masyarakat tentang pengenalan pentingnya memisah sampah organik dan anorganik untuk mengedukasi masyarakat pentingnya memisah sampah organik dan anorganik yang dijabarkan sebagai berikut:

##### **1.4.1. Bagi Masyarakat (Warga Dukuh Desa Pondok)**

1. Dapat mengedukasi masyarakat dukuh desa Pondok untuk membuang sampah sesuai jenisnya dan dibuang di bak sampah organik dan anorganik.
2. Dapat membuat udara di dukuh Pondok desa Pondok menjadi bersih dikarenakan masyarakat dukuh Pondok desa Pondok tidak mengakhiri sampah dengan cara dibakar.

#### **1.4.2. Bagi STMIK Amikom Surakarta**

Proposal Tugas Akhir ini dapat dijadikan sebagai tambahan referensi di perpustakaan di STMIK AMIKOM Surakarta mengenai permasalahan yang terkait dengan penulisan Tugas Akhir ini.

#### **1.4.3. Bagi Penulis**

1. Dapat mengaplikasikan ilmu tentang *Design Grafis* 2D dan juga ilmu tentang animasi.
2. Untuk memenuhi salah satu syarat Kelulusan pada program studi Manajemen Informatika Diploma III di STMIK Amikom Surakarta.

#### **1.5. Manfaat penulisan**

Manfaat dari perancangan iklan layanan masyarakat ini yaitu mengedukasi, atau sebagai pengingat yang diharapkan dapat mengedukasi masyarakat untuk bisa memisahkan sampah organik dan anorganik ketika membuang sampah tersebut. Adapun manfaat yang diharapkan dari karya tugas akhir ini antara lain sebagai berikut:

##### **1.5.1. Bagi Masyarakat (Warga Dukuh Desa Pondok)**

1. Dapat mengedukasi Masyarakat dukuh desa Pondok untuk membuang sampah sesuai jenisnya dan dibuang di bak sampah organik dan anorganik.
2. Dapat membuat lingkungan dukuh desa Pondok bersih dikarenakan masyarakat membuang sampah di tempat sampah yang sesuai tidak dibuang di penumpukkan sampah.

### **1.5.2. Bagi STMIK Amikom Surakarta**

Tugas Akhir ini dapat dijadikan sebagai tambahan referensi untuk mahasiswa yang akan mengambil topik yang sama.

### **1.5.3. Bagi Penulis**

Sebagai sarana untuk menerapkan ilmu yang diperoleh selama menempuh perkuliahan, khususnya di dalam bidang multimedia.

## **1.6. Metode Pengumpulan Data**

### **1.6.1. Metode Observasi**

Metode observasi yang dilakukan oleh penulis adalah dengan mengumpulkan data dengan mengamati secara langsung di lingkungan sekitar rumah terutama pada tumpukan sampah, tong sampah, tempat pembuangan sampah yang dibakar tepatnya di Dukuh Desa Pondok, Kecamatan Karangnom, Kabupaten Klaten. Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh penulis di lingkungan sekitar, masih banyak masyarakat yang membuang sampah dengan membuang di tempat penumpukkan sampah, atau dengan cara dibakar. Banyak masyarakat yang kurang memperhatikan masalah sepele ini yang sebenarnya bisa menjadi masalah ke depannya.

Sebagian masyarakat kurang peduli terhadap masalah penumpukkan sampah tersebut sehingga menimbulkan beberapa dampak. Masyarakat juga kurang mendapat edukasi tentang pentingnya memisah dan mengolah sampah organik dan juga anorganik sehingga dapat mengurangi penumpukkan sampah. Masyarakat juga masih banyak mengakhiri sampah dengan cara dibakar padahal dengan cara tersebut dapat menimbulkan polusi udara dan juga mengganggu pernafasan

masyarakat sekitar.

### **1.6.2. Metode Wawancara**

Metode wawancara yang penulis lakukan yaitu wawancara kepada beberapa orang di lingkungan penulis, salah satunya seorang ibu rumah tangga bernama Rumintarsih mengaku bahwa sering mengakhiri sampah dengan cara dibakar dan juga kadang membuangnya di tempat penumpukkan sampah. Demi mendapatkan data yang otentik dari tangan pertama penulis juga melakukan beberapa wawancara terarah. Wawancara dilakukan kepada bapak Yudi selaku Ketua Rt Dukuh Desa Pondok beliau menerangkan bahwa masyarakat masih sering mengakhiri sampah dengan cara dibakar atau dibuang di tempat penumpukkan sampah padahal sudah disediakan tempat sampah organik dan juga anorganik tapi masyarakat tidak membuang pada tempat sampah organik dan juga anorganik.

Beliau menerangkan mungkin masyarakat juga kurangnya edukasi tentang pentingnya memisah sampah organik dan juga anorganik. Wawancara selanjutnya dilakukan oleh bapak Maksun salah satu warga Dukuh Desa Pondok Karangnom bahwa jika masyarakat sedang membakar sampah beliau suka terganggu pernapasan akibat asap sampah tersebut.

### **1.6.3. Metode Kepustakaan**

Kumpulan dari beberapa teori yang didapatkan dari berbagai macam sumber yang akan dipergunakan sebagai bahan rujukan tugas akhir ini yang didapatkan di perpustakaan STMIK Amikom Surakarta.

## **1.7. Teori Yang Digunakan**

### **1.7.1. Sampah**

Sampah merupakan bahan-bahan yang sudah terbuang atau bisa juga dibuang dari sumber hasil aktivitas manusia dan alam. Setiap rumah tangga juga menghasilkan setiap harinya, baik itu sampah organik maupun juga sampah anorganik (Badlisyah et al., 2022).



Gambar 1. 1. Contoh Penumpukkan Sampah

### **1.7.2. Sampah Organik**

Sampah organik merupakan sampah yang terdiri dari bahan-bahan yang dapat terurai secara alami seperti dedaunan, rumput, dan limbah tumbuhan, makanan, dan masih banyak lagi. Sampah organik dapat terurai oleh bakteri dan microorganism menjadi kompos yang biasanya digunakan untuk pupuk (Hasibuan, 2023).



Gambar 1. 2. Contoh Sampah Organik

### 1.7.3. Sampah Anorganik

Sampah anorganik merupakan sampah yang terdiri dari bahan-bahan yang sulit diurai secara alami, seperti plastik, logam, dan kaca, kertas. Sampah biasanya perlu membutuhkan proses daur ulang tau pengelolaan khusus agar bisa diolah kembali menjadi bahan baru (Hasibuan, 2023).



Gambar 1. 3. Contoh Sampah Anorganik

#### **1.7.4. Iklan Layanan Masyarakat**

Iklan layanan masyarakat adalah salah satu media yang dapat digunakan untuk mempromosikan dari tujuan iklan dan merupakan media yang sangat efektif karena audiens juga diajak belajar dengan pendekatan pesan (Ifroh et al., 2020). Iklan layanan masyarakat juga dibutuhkan dalam upaya meningkatkan solidaritas dan kepedulian masyarakat. Iklan mempunyai fungsi untuk menyampaikan informasi juga biasanya berfungsi untuk mengajak masyarakat untuk ikut serta kedalamnya (Septriana et al., 2022).

#### **1.7.5. Multimedia**

Multimedia adalah media yang berupa kombinasi dari sebuah foto, teks, seni, grafis, suara, animasi, dan elemen-elemen video dimanipulasi dengan cara digital (Satria & Egok, 2020). Multimedia dibagi menjadi dua yaitu multimedia linier dan multimedia interaktif. Multimedia linier adalah sebuah multimedia yang tidak dilengkapi alat pengontrol apapun (Manurung, 2021). Multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang juga dilengkapi dengan alat pengontrol yang bisa dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih (Manurung, 2021). Menurut (Alkodri et al., 2023) unsur-unsur multimedia yaitu teks, audio, video, dan animasi, gambar. Teori multimedia yang digunakan melewati tiga tahap yaitu:

##### **1. Tahap Pra Produksi**

Tahapan pra produksi adalah suatu tahapan kegiatan berkaitan dengan sebuah persiapan awal sebelum memulai produksi (Nugroho et al., 2024). Pada tahap penulis memulai dengan merancang ide dimulai mendapatkan ide dari

masyarakat dukuh desa Pondok yang mengakhiri sampah kurang tepat sehingga dibuatlah video iklan layanan masyarakat tentang memisah sampah organik dan anorganik. Selanjutnya merancang konsep sebelum membuat iklan layanan masyarakat tentang memisah sampah organik dan anorganik diperlukanlah perancangan konsep sehingga animasi ini memiliki gambaran yang jelas kemudian pembuatan *Storyboard*.

## **2. Tahap Produksi**

Tahapan produksi adalah tahapan yang memiliki tujuan mengimplementasikan suatu hasil dari tahapan pra produksi (Nugroho et al., 2024). Dalam tahap produksi ini memiliki beberapa tahap yaitu membuat sketsa untuk animasi 2D di Clip studio paint, tahap *Lineart* dan juga *Coloring* di Adobe illustration, tahap animasi dan juga *Renderring* di Adobe after effect, tahap *Dubbing* dan juga penambahan suara di Kdenlive.

## **3. Pasca Produksi**

Tahapan pasca produksi adalah tahapan sebuah tahapan penyelesaian akhir dari tahapan produksi (Nugroho et al., 2024). Pada tahap ini tahap *upload* sosial media seperti Instagram, You tube, Tik tok.

## **4. Unsur-Unsur Multimedia**

1. Teks adalah sebuah unsur dasar dalam penyampaian suatu informasi, dan tidak boleh sembarangan dalam penempatan teks, butuh ketelitian dalam menuangkan imajinasi kita atau bisa mempelajari ilmu tipografi (Alkodri et al., 2023).

2. Gambar adalah sebuah informasi yang tidak bisa dipilih dengan kata-kata karena biasanya hanya dengan melihat gambar saja kita dapat menyimpulkan isi/ pesan dari gambar tersebut (Alkodri et al., 2023).
3. Audio merupakan sebuah unsur yang terdiri dari audio dan juga gambar yang bergerak sehingga unsur ini tampak terasa sangat hidup (Alkodri et al., 2023).
4. Animasi adalah simulasi gerakan yang menampilkan frame ke layer (Alkodri et al., 2023).

#### **1.7.6. Storyboard**

*Storyboard* adalah suatu cara alternatif untuk menguraikan seluruh imajinasi menggunakan sketsa. Tabel cerita yang berisi alat bantu naratif dan visual dalam satu lembar kertas, sehingga naskah dan visual sesuai (Bin Arsyad et al., 2022).

#### **1.7.7. Animasi 2D**

Animasi 2D adalah sebuah animasi dengan berbentuk tampilan yaitu 2 dimensi, maksudnya adalah animator membuat sebuah elemen-elemennya dengan format berbentuk 2 dimensi dan juga kemudian memberikan gerakan pada elemen tersebut (Siddiq, 2023).

#### **1.7.8. Video Animasi**

Video animasi adalah media pembelajaran atau juga dalam kegiatan belajar mengajar dengan ditampilkannya sebuah gambar hidup, yang apabila sebuah materi pembelajaran yang dituangkan dalam bentuk audio visual (bergerak, bersuara, berwarna) kemungkinan juga akan dapat menarik sebuah

ketertarikan terhadap siswa untuk mengikuti proses pembelajaran sehingga siswa akan bisa termotivasi dalam mengikuti sebuah kegiatan pembelajaran (Putri et al., 2023).

## **1.8. Perangkat Keras (*Hardware*) dan Perangkat Lunak (*Software*) Yang Digunakan**

### **1.8.1 Perangkat Keras (*Hardware*)**

Tabel 1. 1. Perangkat Keras (*Hardware*)

NO	PERANGKAT KERAS	SPESIFIKASI
1	Laptop	HP Laptop Model 14-cm0071AU
2	RAM	4,00 GB
3	Processor	AMD E2-9000e RADEON R2, 4 COMPUTE CORES 2C+2G 1.50 GHz

### **1.8.2 Perangkat Lunak (*Software*)**

#### 1.8.2.1 Windows 10

Suatu manajemen antar muka yang memiliki fungsi untuk mengelola sebuah sumber daya dalam sistem operasi. *Windows 10* adalah salah satu sebuah kelompok NT yang banyak dipakai oleh pengguna sistem operasi dan juga penerus dari anggota-anggota kelompok *Windows* NT yang sebelumnya (Kusumaningrat, 2021).

#### 1.8.2.2 Adobe Illustrator

Adobe illustrstrator adalah salah satu program pada aplikasi yang digunakan sebagai mengedit dan juga mengolah pada sebuah gambar. Adobe

illustrator juga dapat dengan mudah mendesign logo dimana menghasilkan kualitas yang tinggi dan bisa disajikan secara digital (INTAN, 2022).

#### 1.8.2.3 Adobe After Effect

Adobe after effect merupakan sebuah aplikasi perangkat lunak yang dapat digunakan untuk membuat *motion graphics* dan juga efek khusus yang digunakan di dalam video, konten *online*, dan juga presentasi yang dikembangkan oleh sebuah perusahaan peerusahaan adobe dan dapat digunakan untuk pembuatan film animasi dan produksi pada sebuah video (Annisa Fitria Lukman, 2022).

#### 1.8.2.4 Clip Studio Paint

Clip studio paint adalah sebuah perangkat lunak *design* grafis dan juga ilustrasi yang dirancang oleh Celsys Inc. Dibuat khusus untuk seniman, komikus, desainer grafis, dan juga ilustrator, aplikasi perangkat lunak ini juga dijadikan solusi komprehensif dengan fitur dan juga alat canggih (Nasir, et, 2023).

#### 1.8.2.5 Kdenlive

Aplikasi Kdenlive adalah aplikasi editing video yang dapat memotong bagian video yang tidak diperlukan, menggabungkan video, menambahkan foto atau tulisan, *coloring*, dan lainnya dengan spesifikasi sistem minimum.

### 1.9. Sistematika Penulisan

Tugas akhir ini disusun secara sistematis terdiri dari bagian-bagian yang saling berhubungan sehingga diharapkan akan lebih mudah untuk dimengerti. Sistematika penulisan laporan tugas akhir ini terdiri dari:

## **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini berisi uraian latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penulisan, manfaat penulisan, metode pengumpulan data, teori yang digunakan, perangkat keras dan perangkat lunak yang digunakan, sistematika penulisan, rencana kegiatan.

## **BAB II GAMBARAN UMUM**

Bab ini merupakan uraian gambaran umum objek yaitu perusahaan yang terdapat pada objek penulisan, diantaranya sejarah berdirinya, struktur organisasi dan aturan-aturan yang berjalan.

## **BAB III PEMBAHASAN**

Bab ini berisi paparan pengerjaan dimulai dari pra produksi, produksi, pasca produksi dari pra produksi yang dimulai dari mendapatkan ide, pembuatan konsep, pembuatan storyboard. Tahap produksi dimulai pembuatan sketsa, *lineart* and *colloring*, dan juga animasi dan juga rendering, tahap pasca produksi berisi upload ke sosial media

## **BAB IV PENUTUP**

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran yang mana kesimpulan itu diperoleh dari bukti. Bukti yang ada setelah menjawab pertanyaan yang ada pada rumusan masalah. Sedangkan untuk saran berisi bagaimana penulis menyampaikan jalan keluar yang ada untuk mengatasi masalah dan tidak terlepas dari ruang lingkup penulis.

### 1.10. Jadwal Kegiatan

Untuk menyelesaikan tugas akhir ini penulis telah menyiapkan jadwal kegiatan yang berfungsi agar semua kegiatan penelitian dapat berjalan sesuai dengan yang penulis harapkan dan selesai dengan tepat waktu.

Tabel 1. 2. Jadwal Kegiatan

Kegiatan	Maret				April				Mei				Juni				Juli				Agustus			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Observasi	■	■																						
Proposal			■	■	■	■	■	■																
Ujian Pra Pendadaran									■															
Penyusunan BAB I										■	■													
Penyusunan BAB II													■	■										
Penyusunan BAB III															■	■	■	■	■	■				
Penyusunan BAB IV																					■	■		

