

PERANCANGAN *MOTION GRAPHIC* IKLAN LAYANAN MASYARAKAT PEDULI SAMPAH

DESIGNING MOTION GRAPHIC PUBLIC SERVICE ADVERTISEMENT REGARDING CARE FOR WASTE

Oleh: Andi Akhsani, NIM 13206241038, Jurusan Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa Dan Seni, Universitas Negeri Yogyakarta (akhsaniandi2@gmail.com)

Abstrak

Perancangan *motion graphic* iklan layanan masyarakat peduli sampah ini bertujuan untuk menciptakan suatu iklan layanan masyarakat peduli sampah melalui olahan grafis bagi masyarakat kota Yogyakarta.

Tahapan perancangan iklan ini meliputi proses pengumpulan data verbal maupun visual, proses visualisasi karya dengan tiga tahapan yaitu pra produksi, produksi, dan paska produksi. pengumpulan data dilakukan dengan observasi secara langsung dan studi literatur dari buku maupun media online, untuk peralatan produksi menggunakan berupa pensil, pulpen, kertas, penghapus, komputer, *software* desain berupa *Adobe After Effect cc 2015*, *Adobe Premier cc 2015* dan *Adobe Illustrator cc 2015*.

Hasil dari perancangan *motion graphic* iklan layanan masyarakat peduli sampah ini berupa *video motion graphic* dengan struktur cerita sebab akibat sampah. Visualisasi *motion graphic* dengan gaya visual *flat design* sederhana. Jenis huruf yang digunakan adalah arial rounded Mt Bold huruf yang sederhana dengan tingkat keterbacaan yang tinggi serta menggunakan warna-warna yang *soft* (pastel) namun tetap dengan tingkat kejelasan yang tinggi ketika dilihat. Dalam *video motion graphic* yang berdurasi 2.30 menit menjelaskan tentang akibat dari ketika kita tidak peduli terhadap sampah di lingkungan tempat tinggal, penyakit-penyakit yang disebabkan dan juga solusi sederhana yang dapat dilakukan untuk mengurangi sampah yang ada di lingkungan tempat tinggal. Sebagai penguat *video motion graphic* dirancang juga media pendukung berupa *tote bag*, kaus, mug dan infografis.

Kata Kunci : *Motion graphic*, ILM, Peduli sampah

Abstract

This design of motion graphic public service advertisement, regarding care for waste, aims to create a public service advertisement that cares about waste through graphic processing for the people of Yogyakarta.

The stages of designing this advertisement include the process of collecting verbal and visual data. The process of visualizing the advertisement consists of three stages, namely pre-production, production, and post-production. Data collection is done through direct observation and literature review from books and online media. Production equipment is using pencil, pen, paper, eraser, computer, design software in the form of Adobe After Effect cc 2015, Adobe Premier cc 2015, and Adobe Illustrator cc 2015.

The result of this designing of motion graphic public service advertisement, regarding care for waste, is in the form of motion graphic video with a story of causes and effects of wastes. Motion graphic visualization with simple visual flat design style is used. The fonts are using arial rounded Mt Bold letters that are simple, yet with high level of readability which use soft (pastel) colors with a high degree of clarity when viewed. In the 2.30 minute-length motion graphic video, it is explained the consequences of not caring about waste in the neighborhood, diseases that are caused, and also simple solutions that can be done to reduce waste in the neighborhood. As reinforcements of the motion graphic video, supporting media in the form of tote bags, t-shirts, mugs and, info graphics are also designed.

Key Words: Motion graphic, PSA, Care for Waste

PENDAHULUAN

Kehadiran teknologi menjadikan media iklan semakin beragam mulai dari iklan media cetak hingga iklan berbentuk visual video. Berbagai media iklan yang banyak beredar dimasyarakat sebenarnya mempunyai nilai positif untuk suatu lembaga ataupun produk, agar dapat memilih media iklan yang tepat sasaran sehingga media tersebut dapat menyampaikan informasi secara maksimal kepada masyarakat.

Melihat hal tersebut menjadikan daya tarik penulis untuk memanfaatkan satu media iklan yang sederhana namun menarik untuk mengkampanyekan tentang kepedulian terhadap sampah yang masih menjadi masalah lingkungan terutama sampah. Kampanye tentang kepedulian sampah sebenarnya sudah banyak beredar dimasyarakat melalui berbagai media namun seakan masyarakat mengabaikan hal tersebut dan menganggap sampah sebagai hal yang sepele bukan sebagai masalah besar. Kampanye dan pemahaman mengenai pengelolaan sampah sangat penting untuk saat ini terutama kalangan dewasa karena sebagian besar orang dewasa sudah berkurang kesadaran tentang kebersihan.

Berdasarkan masalah tersebut maka dibutuhkan kampanye yang dapat memberikan kesadaran kepada masyarakat agar lebih peduli terhadap sampah dengan menggunakan iklan layanan masyarakat. Iklan layanan masyarakat merupakan ajakan atau himbauan kepada masyarakat untuk tidak melakukan suatu tindakan demi kepentingan umum melalui perubahan kebiasaan atau perilaku masyarakat yang kurang baik menjadi lebih baik. Iklan layanan masyarakat bersifat sosial, bukan semata-mata mencari keuntungan (bisnis).

Iklan layanan masyarakat muncul didasari oleh kondisi negara/masyarakat yang dilanda suatu permasalahan sosial, sehingga peran-peran yang ditampilkan kebanyakan bersifat sosial. Setiap iklan membutuhkan penanganan khusus dan khas agar pesan yang diiklankan mendapat perhatian dari masyarakat. Tugas utama iklan layanan masyarakat adalah menginformasikan pesan sosial kepada masyarakat agar tertarik dan mau menjalankannya. (Pujiyanto 2013:8)

Dalam merancang iklan layanan masyarakat ini penulis memilih *motion graphic* sebagai media utama, karena *motion graphic* dianggap lebih efektif karena menggunakan objek yang *fleksibel*, lebih menarik serta penyampaiannya informasi kepada semua masyarakat lebih komunikatif. Perancangan ini juga didukung dengan media pendukung lainnya.

Di Yogyakarta sendiri belum banyak menemukan konten yang berbentuk *motion graphic* yang mengangkat tema tentang kesadaran peduli terhadap sampah dan memilih *motion graphic* sebagai media utama, karena *motion graphic* dianggap efektif dengan objek yang lebih *fleksibel*, lebih menarik serta penyampaian informasi kepada semua masyarakat lebih komunikatif. Jadi dengan latar belakang tersebut semakin memotivasi penulis untuk mengangkat tema kesadaran membuang sampah kedalam format *motion graphic*, diharapkan dengan perancangan ini target *audience* lebih bijak terhadap sampah sehingga masalah sampah dapat terselesaikan.

Kajian teori dalam penelitian ini yakni:

Desain grafis lebih sering disebut “desain komunikasi visual” karena memiliki peran mengkomunikasikan pesan atau informasi kepada pembaca dengan berbagai kekuatan visual, seperti tipografi, ilustrasi, *layout*, warna, garis, dan sebagainya dengan bantuan teknologi. Dalam beberapa kasus istilah DKV dianggap lebih dapat menampung perkembangan desain grafis yang semakin luas, tidak terbatas pada penggunaan unsur-unsur grafis. Meski demikian, istilah desain grafis masih sering digunakan. DKV dikategorikan sebagai *commercial art* karena merupakan paduan antara seni rupa (*visual art*) dan keterampilan komunikasi untuk tujuan bisnis. (Rahmat S 2010:9). Rahmat S (2010:11) menyampaikan bahwa elemen-elemen/ unsur-unsur dasar desain adalah sebagai berikut: Garis, Bentuk, Warna. Menurut Purnomo (2004:28), dalam teori “*The Prang System*”, warna dibagi menjadi tiga dimensi, antara lain: *Hue, Value, Intensity*. Animasi secara harfiah berarti membawa hidup/bergerak. Menganimasi memiliki makna menggerakkan objek agar menjadi hidup. Membuat animasi dapat berupa menggerakkan gambar kartun lukisan, boneka, atau objek bentuk tiga dimensi (Winastawan Gora 2004:1). Winastawan Gora (2004) menyampaikan

bahwa jenis-jenis animasi adalah sebagai berikut: Animasi terdapat beberapa jenis yang dibagi dalam kategori besar sebagai berikut: 1) Animasi Gambar Diam (*Stop-Motion Animation*), 2) Animasi Tradisional (*Traditional Animate*), 3) Animasi Komputer (*Computer Animation*). *Motion graphic* memiliki tujuan untuk mengkomunikasikan suatu informasi bukan hanya untuk sekedar pengalaman menonton. *Motion graphic* dapat menyampaikan suatu informasi secara sederhana namun tetap menarik seperti judul program, infografis, dapat kita pahami dengan mudah. (Krasner (2008:6)

diperlukan beberapa pertimbangan sebagai berikut: *Spatial, Live Action, Typograph*. Causin (2013:8) mengatakan bahwa ada lima prinsip dalam sebuah *flat design*, yaitu: 1) *No added effect*, 2) *Simpel Elements*, 3) *Focus on typography*, 4) *Focus on color*, 5) *Minimalist approach*. Iklan layanan masyarakat adalah iklan yang digunakan untuk menyampaikan informasi, mengajak atau mendidik khalayak dimana tujuan akhir bukan untuk mendapatkan keuntungan ekonomi, melainkan keuntungan sosial. Keuntungan sosial yang dimaksud adalah munculnya penambahan pengetahuan, kesadaran sikap dan perubahan perilaku masyarakat terhadap masalah yang diiklankan. (Pujiyanto 2013:8)

METODE PENCIPTAAN TAHAP PENCIPTAAN

1. Pra Produksi

a) Pengumpulan data, mengumpulkan data yang diperlukan dalam perancangan bersumber dari observasi secara langsung maupun melalui studi literatur melalui buku atau media cetak yang lain. b) Merancang *Storyboard*, Setelah ide dan ditentukan, langkah selanjutnya adalah pembuatan *storyboard*. *Storyboard* merupakan acuan dalam penataan setia desain sehingga membentuk satu adegan dalam *motion graphic*

2. Produksi

Tahap produksi adalah dimulainya proses pembuatan iklan layanan masyarakat. Pada tahap ini dibagi menjadi beberapa tahapan sebagai berikut: a) Merancang *Background*, merancang *background* sesuai dengan *storyboard* yang sudah di rancang pada tahap pra produksi sehingga *background* dapat sesuai dengan yang diharapkan, b) Proses pembuatan desain awal karakter, bangunan, *background* yang nanti akan digerakan sehingga menjadi *motion graphic*. Pada tahapan ini pembuatan *flat design* menggunakan

acuan dari rancangan *storyboard* dan sketsa yang sudah disusun, c) Proses penggabungan kembali objek-objek gambar/*flat design* yang sudah dibuat pada tahap sebelumnya agar menjadi suatu kesatuan visual dengan menggunakan *software Adobe After Effect*, d) Proses akhir dalam editing video/animasi yaitu merender video/animasi kedalam format tertentu sesuai dengan kebutuhan yang akan digunakan.

3. Paska Produksi

Merupakan tahapan akhir dalam proses perancangan iklan layanan masyarakat dengan media *motion graphic* adalah sebagai berikut:

a) *Mastering, mastering* sendiri diartikan dengan proses pembuatan master file video/animasi dengan media cd(*compact disk*) menggunakan *software Nero Burning ROM*, b) *Videotron*, proses mengunggah file iklan layanan masyarakat kedalam bentuk iklan *videotron* agar tujuan utama iklan layanan masyarakat ini dapat tersampaikan secara menyeluruh, c) *Media iklan Offline*, proses menampilkan iklan layanan masyarakat peduli terhadap sampah melalui media visual *offline* yang terdapat di tempat-tempat publik atau tempat pelayanan masyarakat.

4. Alat

Proses pembuatan *motion graphic* dikerjakan antara lain menggunakan *software digital* antara lain *adobe illustrator, adobe after effect, adobe premiere*.

PERENCANAAN MEDIA

a) Media utama yang digunakan pada perancangan ini bertujuan sebagai sarana kampanye peduli terhadap sampah kepada masyarakat umum. Media utama yang tepat dengan menyesuaikan target *audience* ini, diharapkan dapat menyampaikan informasi secara efektif dan efisien.

b) *Motion graphic* adalah media yang menarik dan juga fleksibel, karena *motion graphic* mengandung unsur visual yang sederhana dan mudah dipahami. Dalam perancangan iklan layanan masyarakat ini, dibutuhkan beberapa media pendukung yang sesuai, berupa media promosi maupun *merchandise*. Beberapa media pendukung ini dirancang guna melengkapi dan mendukung media utama yang berupa *motion graphic*, media pendukung tersebut antara lain: 1) Totebag, 2) Kaus, 3) Mug, 4) Infografis

HASIL PERANCANGAN DAN PEMBAHASAN

HASIL PERANCANGAN

Target perancangan *motion graphic* ini adalah warga masyarakat Yogyakarta dengan rentan umur 18-40 tahun.

Dalam perancangan iklan layanan masyarakat ini menggunakan bahasa sederhana yang mudah dipahami. Pesan yang disampaikan menggunakan alur cerita sebab akibat sampah yang ada di sekitar tempat tinggal. Iklan layanan masyarakat ini menyampaikan informasi kepada masyarakat tentang peduli terhadap sampah di kota Yogyakarta. Agar iklan layanan masyarakat ini menjadi lebih edukatif maka diberikan solusi sederhana tentang peduli terhadap sampah agar masyarakat dapat mempraktekan di lingkungan tempat tinggal sehingga masalah sampah dapat teratasi.

Visualisasi dalam iklan layanan masyarakat ini menggunakan ilustrasi *vector* dengan konsep *flat design*. Bentuk yang ditampilkan merupakan penyerderhanaan bentuk dari objek. Penyerderhanaan objek ini diharapkan dapat menyampaikan informasi dengan baik walaupun dalam waktu yang cukup cepat dan singkat.

Pemilihan jenis huruf untuk *motion graphic* peduli sampah ini dipilih dari tingkat kenyamanan dan kejelasan huruf. *Font* yang dipilih adalah *Arial Rounded Mt Bold* yang merupakan *font* berjenis *serif*

Warna yang digunakan dipilih melalui referensi iklan yang serupa dengan memperhatikan tingkat kontras setiap warna. Dalam perancangan ini penulis membagi menjadi bagian dua warna yang pertama bernuansa biru, dan yang kedua bernuansa hijau.

Pembahasan

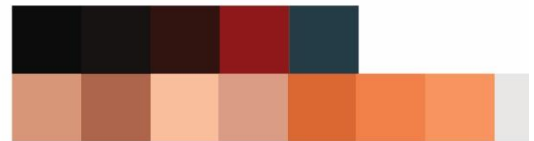
Motion graphic iklan layanan masyarakat peduli sampah ini berisikan tentang mengatasi permasalahan sampah secara sederhana di lingkungan tempat tinggal masyarakat Yogyakarta. Proses perancangan melalui tiga tahap produksi yaitu pra produksi, produksi, dan, paska produksi.

1. *Motion Graphic* (Media Utama)

Konsep visualisasi *motion graphic* iklan layanan masyarakat peduli sampah ini menggunakan visualisasi *flat design* sederhana ditambah dengan teks penjelasan yang mudah untuk dipahami oleh *audience*. Penjelasan dalam *motion graphic* ini diawali dengan pemaparan akibat dari sampah yang menumpuk di lingkungan tempat tinggal yang dapat

menyebabkan berbagai penyakit. Kemudian dilanjutkan dengan penjelasan solusi sederhana yang dapat dilakukan masyarakat untuk mengurangi permasalahan sampah sehingga masalah sampah di Yogyakarta dapat teratasi. Warna yang digunakan dalam visualisasi *motion graphic* ini menggunakan warna light atau yang sering disebut dengan warna pastel.

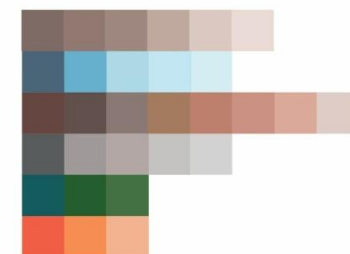
a) Warna Karakter



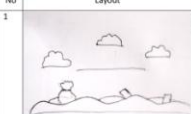

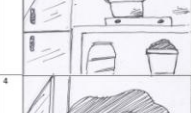
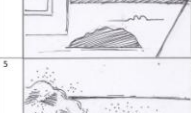
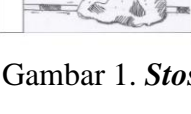
b) Warna s



c) Warna Properti



1. *Final Design*

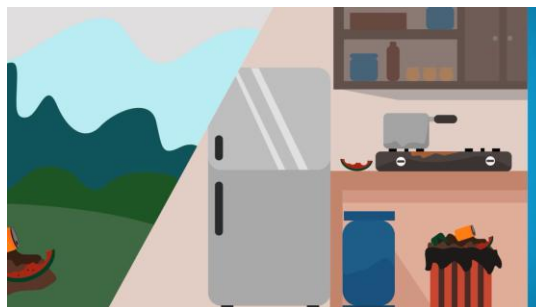
No	Layout	Detik	Action	Teks
1		00.00-00.03		peduli dengan sampahmu
2		00.03-00.08		Perlu kita tahu
3		00.03-00.08	Slide kekiri	
4		00.08-00.11	Slide kekiri	Sampah yang menumpuk merupakan sumber penyakit.
5		00.11-00.18	Lalat mengerubungi sampah	Sampah yang menumpuk merupakan sumber penyakit

Gambar 1. *Storyboard detik 1-17*Gambar 2. *Capture detik 1-5*

Gambar 2 merupakan desain final dari bagian awal *motion graphic* dengan visual berbagai sampah yang mengapung di atas air dan juga menggunakan judul dengan slogan peduli dengan sampahmu.

Gambar 3. *Capture detik 5-9*

Gambar 3 tersebut memvisualisasikan karakter dengan tipografi perlu kita tau yang menjelaskan apa yang perlu kita tahu tentang peduli terhadap sampah.

Gambar 4. *Capture detik 9-1*

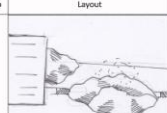



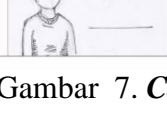
Gambar 4 memvisualisasikan keadaan dapur yang terlihat kotor dengan sampah yang menumpuk diatas meja kompor dan juga diatas tong sampah sehingga kebersihan dapur menjadi kurang, keadaan tersebut dapat menimbulkan masalah kesehatan bagi penghuni rumah. Warna sebagian besar area dapur menggunakan warna coklat.

Gambar 5. *Capture detik 11-13*

Gambar 5 memvisualisasikan tentang lingkungan sekitar tempat tinggal yang kotor dengan sampah yang menumpuk dan kurang terjaga kebersihannya..

Gambar 6. *Capture detik 13-17*

Gambar 6 memvisualisasikan penjelasan tentang akibat yang dapat terjadi ketika sampah menumpuk di lingkungan tempat tinggal dengan visual sampah menumpuk dipinggir jalan dan beberapa lalat mengerubungi.

No	Layout	Detik	Action	Teks
6		00:11-00:18		Tumpukan sampah menyebabkan beberapa penyakit sebagai berikut
7		00:11-00:18		-Diare -DBD -Tifus -Kolera -Gatal-gatal
8		00:19-00:22	Mata berkedip dan mulut bergerak	Terus bagaimana?
9		00:22-00:26	Slide kekanan, mata berkedip dan mulut bergerak	1. Tanamkan kesadaran dan ubah pola pikir
10		00:26-00:30	Mata berkedip dan mulut bergerak	Karena kesadaran diri sendiri menumbuhkan rasa peduli terhadap sampah

Gambar 7. *Capture detik 17-36*



Gambar 8. *Capture detik 17-23*

Gambar 8 memvisualisasikan penjelasan beberapa penyakit yang dapat disebabkan oleh tumpukan sampah yang terdapat di lingkungan tempat tinggal antara lain: DBD, diare, tifus, kolera, gatal-gatal.



Gambar 9. *Capture detik 23-27*

Gambar 9 memvisualisasikan karakter dengan tipografi terus bagaimana, yang bermaksud menanyakan solusi apa yang dapat dilakukan oleh masyarakat. *Background* menggunakan warna biru pastel dengan efek *vignete* (gelap ditepi)..








Gambar 10. *Capture detik 27-31*

Gambar 10 memvisualisasikan karakter dengan tipografi solusi pertama yang dapat dilakukan yaitu menanamkan kesadaran dan mengubah pola pikir kita. *Background* menggunakan warna biru pastel dengan efek *vignete* (gelap ditepi).



Gambar 9. *Capture detik 31-36*

No	Layout	Detik	Action	Teks
11		00:30-00:34	Mata berkedip dan mulut bergerak	2. Mengurangi dan mengolah sampah
12		00:34-00:37	Mata berkedip dan mulut bergerak	Kita dapat mengurangi sampah dengan mengolah secara sederhana
13		00:37-00:41	Slide ke kiri	Pengelolaan sampah diatur dalam UU no 8 tahun 2008
14		00:42-00:46	Zoom in ke undang-undang	
15		00:46-00:50	Zoom out	Bagaimana mengurangi sampah dan mengolah sampah secara sederhana

Gambar 11. *Capture detik 36-50*

Gambar 11 memvisualisasikan karakter dengan penjelasan bahwa kesadaran diri sendiri yang menumbuhkan rasa peduli terhadap sampah. Visual karakter divisualisasikan dengan siluet dan *background* menggunakan warna biru pastel dengan efek *vignete* (gelap ditepi).



Gambar 12. *Capture detik 36-39*

Gambar 12 memvisualisasikan karakter dengan penjelasan solusi kedua yaitu dengan mengurangi dan mengolah sampah. *background* menggunakan warna biru pastel dengan efek *vignete* (gelap ditepi).



Gambar 13. *Capture 39-43*
Sumber: Olahan Pribadi

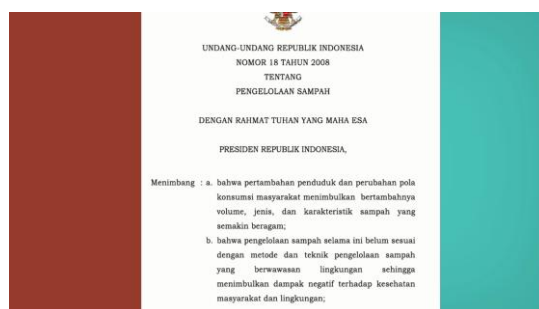
Gambar 13 memvisualisasikan penjelasan bahwa kita dapat mengurangi sampah dengan mengolah secara sederhana di lingkungan tempat tinggal. *background* menggunakan warna biru pastel dengan efek *vignete* (gelap ditepi)



Gambar 14. *Capture detik 43-49*

Gambar 14 memvisualisasikan karakter dengan penjelasan bahwa pengelolaan sampah di Indonesia diatur dalam Undang-undang No 18 tahun 2008 tentang pengelolaan sampah. Undang-undang divisualisasikan dengan buku yang kemudian dibuka sehingga terlihat dari isi undang-undang tersebut. *Background*

menggunakan warna biru pastel dengan efek *vignete* (gelap ditepi).



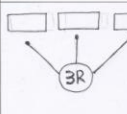

Gambar 15. *Capoture 49-54*

Gambar 15 memvisualisasikan secara singkat tentang Undang-Undang No 18 tahun 2008 tentang pengelolaan sampah. *Background* menggunakan warna biru pastel dengan efek *vignete* (gelap ditepi).

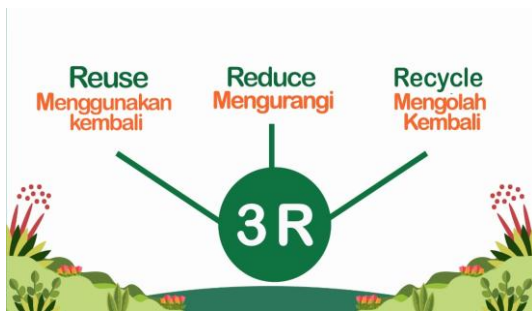


Gambar 16. *Capture detik 54-58*

Gambar 16 memvisualisasikan karakter dengan tipografi yang menanyakan bagaimana mengurangi sampah dan mengolah sampah secara sederhana sehingga permasalahan sampah dapat terselesaikan. *background* menggunakan warna biru pastel dengan efek *vignete* (gelap ditepi).

No	Layout	Detik	Action	Teks
16	Transition	00.51		
17		00.52-01.00	Reuse: menggunakan kembali Reduce: mengurangi Recycle: Mengolah Kembali	
18	Transition	01.01		
19		01.01-01.07		Sebelumnya kita pilih sampah
20	Transition	01.09		

Gambar 17. *Storyboard detik 50-70*



Gambar 18. *Capture detik 58-70*






Gambar 18 memvisualisasikan penjelasan mengurangi sampah secara sederhana di lingkungan tempat tinggal menggunakan metode 3R (reuse, reduce, recycle).



Gambar 19. *Capture detik 70-75*

Gambar 19 memvisualisasikan dua jenis tong sampah dengan penjelasan bahwa harus memilah sampah tersebut berdasarkan jenisnya sebelum mengolahnya secara sederhana. Visual gambar 19 menampilkan dua buah tong sampah yang dibedakan berdasarkan jenis sampahnya untuk mempermudah pengolahan

sampah, *background* menggunakan unsur tanaman dan warna hijau.

No	Layout	Detik	Action	Teks
21		01.09-01.17		Memfaatkan kaleng bekas sebagai pot bunga
22		01.17-01.24	Tangan bergerak seolah memberikan dan menerima kardus	Berikan atau jual barang yang sudah tidak terpakai
23		01.24-01.38	Mata berkedip dan mulut bergerak	<ul style="list-style-type: none"> Kurangi bahan yang habis sekali pakai Kurangi kantong plastik dengan pakai tas kain Pilih produk dengan kemasan yang dapat didaur ulang
24		01.38-01.46		Membuat pupuk kompos secara sederhana
25		01.46-01.53	Zoom in kearah tong	Siapkan wadah seperti ember, tong, ataupun yang lainnya.

Gambar 20. *Storyboard detik 70-115*



Gambar 21. *Capture detik 75-80*

Gambar 21 memvisualisasikan barang bekas yang dapat dimanfaatkan menjadi pot tanaman sehingga dapat mengurangi sampah di lingkungan tempat tinggal. *Background* gambar 21 yaitu langit biru dengan beberapa awan di atasnya.



Gambar 22. *Capture detik 80-85*

Gambar 22 memvisualisasikan barang bekas yang dapat dimanfaatkan menjadi pot

tanaman dan juga beberapa tanaman yang ada diatas pot.



Gambar 23. *Capture detik 85-91*

Gambar 23 memvisualisasikan dua tangan yang memberi dan menerima sebuah kardus dengan penjelasan berikan atau jual barang yang tidak terpakai, tujuannya agar barang yang tidak terpakai di lingkungan tempat tinggal dapat dimanfaatkan oleh orang lain.



Gambar 24. *Capture detik 91-98*

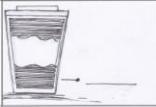
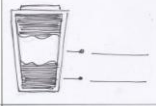
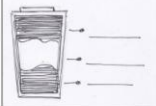
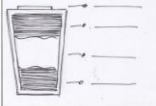

Gambar 24 memvisualisasikan karakter membawa tas dengan posisi karakter yang berada di sebelah kiri *frame* kemudian dalam gambar 24 menggunakan tipografi penjelasan bahwa kita harus mengurangi bahan sekali pakai yang berada di bagian kanan *frame*.



Gambar 25. *Capture 98-108*

Gambar 25 memvisualisasikan karakter membawa tas dengan tipografi penjelasan bahwa kita harus memilih produk dengan kemasan yang dapat didaur ulang, karena dengan memilih kemasan yang dapat didaur ulang kita dapat

mengurangi produksi sampah di lingkungan tempat tinggal.

No	Layout	Detik	Action	Teks
26		01.53-02.09		• Letakkan tamah socokapnya dibagian alas wadah kemudian siram dengan air
27		01.53-02.09		• Masukkan sampah daun/limbah rumah tangga, ratakan kira-kira setebal tanah di alas
28		01.53-02.09		• Tutup lapisan sampah tadi menggunakan tanah lag dan siram kembali dengan air
29		01.53-02.09		• Tutup agar terhindar dari lalat
30		02.09-02.15		• Letakkan jauh dari jangkauan anak-anak dan jangan terkena sinar matahari secara langsung

Gambar 26. *Storyboard detik 115-135*



Gambar 27. *Capture detik 108-115*

Gambar 27 memvisualisasikan tong yang berada di samping bangunan dengan tipografi penjelasan mengurangi sampah dengan membuat pupuk kompos secara sederhana. Background pada gambar 27 adalah bangunan, tanaman, dan juga langit dengan warna-warna pastel.



Gambar 28. *Capture detik 115-120*

Gambar 28 memvisualisasikan tong dengan tipografi penjelasan bahan dan alat apa

saja yang akan dipergunakan untuk membuat pupuk kompos secara sederhana. *Background* gambar 28 yaitu langit biru dengan tanaman di bagian kanan *frame*.



Gambar 29. *Capture 120-125*

Gambar 29 memvisualisasikan tong pada bagian kiri *frame* dengan tipografi penjelasan tahapan-tahapan yang dapat dilakukan untuk membuat pupuk kompos secara sederhana dibagian kanan *frame*.



Gambar 30. *Capture detik 125-143*

No	Layout	Detik	Action	Teks
31		02:15-02:20		Ayo peduli dengan sampah dan jadikan Jogja bersih dari sampah
32		02:20	Logo Pendukung	

Gambar 31. *Storyboard detik 58-70*

Gambar 31 masih sama seperti gambar sebelumnya memvisualisasikan tong pada bagian kiri *frame* dengan tipografi penjelasan cara menyimpan tong yang sudah diisi dengan sampah untuk proses pembuatan pupuk kompos dibagian kanan *frame*.



Gambar 32. *Capture detik 143-146*

Gambar 32 memvisualisasikan karakter dengan tipografi penjelasan ajakan kepada audience agar memulai untuk peduli terhadap sampah agar kota jogja bersih dari sampah.



Gambar 33. *Capture 146-150*

Gambar 33 memvisualisasikan logo lembaga pemerintahan yang mempersembahkan iklan layanan masyarakat peduli sampah. *Background* yang digunakan yaitu warna putih.

2. Media Pendukung

a) Totebag

Sebagai media promosi berjalan melalui informasi yang tertera dipermukaan totebag.



Gambar 34. *Final Design Totebag (Desain Final)*

b) Kaus

Berfungsi sebagai *merchandise* atau sebagai media kampanye iklan berjalan.



Gambar 35. *Final Design Kaus (Desain Final)*

c) Mug

Sebagai media promosi atau kampanye dalam lingkungan keluarga.



Gambar 36. *Final Design Mug (Desain Final)*

d) Infografis

Sebagai sumber informasi penunjang agar lebih memperjelas isi dalam pesan iklan layanan masyarakat.



Gambar 37. *Final Design (Desain Final)*



Gambar 38. *Final Design (Desain Final)*



Gambar 39. *Final Design (Desain Final)*

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Perancangan *motion graphic* iklan layanan masyarakat peduli sampah dirancang dengan visualisasi *flat design* dan juga menggunakan kalimat penjelas sehingga mudah untuk dipahami, dengan proses produksi melalui tiga tahap yaitu pra produksi, produksi, paska produksi.

Saran

Bagi mahasiswa yang mengambil Tugas Akhir Karya Seni agar memilih Tugas Akhir Karya Seni yang dapat memberikan dampak positif bagi masyarakat, dan juga dapat menjadikan bahan pembelajaran mahasiswa lainnya.

Masyarakat harus lebih aktif dalam mensosialisasikan peduli sampah terhadap masyarakat luas sehingga permasalahan sampah dapat diatasi secara bersama-sama, Karena permasalahan sampah tidak dapat terselesaikan jika tidak dilakukan secara bersama-sama.

DAFTAR PUSTAKA

Gumelar.M.S 2011. *2D Animation Hybrid Technique*.

Jakarta : Indeks

Ian Crook, dan Peter Bear. 2016. *Motion Graphic*.

New York : Bloombury Publishing

Krasner.J.2008.*Motion Graphic Design Applied Historic and*

Aesthetics.Oxford.Elsevier

Pujiyanto. 2013. *Iklan layanan masyarakat*.

Yogyakarta : Andi

Rahmat S.2010. *Desain Komunikasi Visual Teori dan Aplikasi*.

Yogyakarta: Andi

Winastawan,G. 2004. *Animasi 3D instan menggunakan Ulead Cool 3D Studio*.

Yogyakarta : Andi