

# Perancangan Video Infografis Mengenai Dampak Sampah Plastik Bagi Hewan Laut

Aditiya Kristanto<sup>1</sup>, Arief Agung S<sup>2</sup>, Jacky Cahyadi<sup>3</sup>

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain,  
Universitas Kristen Petra

Jl. Siwalankerto No.121-131, Siwalankerto Surabaya

Email : aditkrist97@gmail.com

## ABSTRAK

Aditiya Kristanto

Audio Visual

Perancangan video infografis mengenai dampak sampah plastik bagi hewan laut

Perancangan video infografis mengenai dampak sampah plastik yang ada di laut dirancang sebagai media untuk mengedukasi mengenai efek sampah plastik yang ada dilaut dan hal yang menyebabkan banyak hewan memakan sampah plastik tersebut, gaya desain yang digunakan didesain sedemikian rupa agar dapat membedakan dengan video infografis yang lainnya. Dengan adanya bantuan penyampaian informasi menggunakan video diharapkan penonton dapat memahami informasi yang disampaikan.

Kata Kunci : *Motion graphic*, video, *plastisphere*, laut, sampah, plastik.

## ABSTRACT

Aditiya Kristanto

Audio Visual

*Infographic Video Design About the Impact of Plastic Waste on Marine Animal*

*Infographic video design about the impact of plastic waste in the sea was designed as an educational media about the effects of plastic waste in the sea and to better understand the cause of why many animals eat those plastic wastes, the design style used in the video is designed specifically in order to distinguish it from any other infographic videos. By delivering the information via video, it is expected that the audience can understand the information better.*

*Keywords: Motion graphic, video, plastisphere, sea, waste, plastic.*

## Pendahuluan

Masalah sampah memang tidak ada habisnya. Permasalahan sampah menjadi persoalan serius terutama di kota – kota besar, tidak hanya Indonesia saja. tapi di seluruh dunia Negara – negara maju telah melakukan berbagai upaya untuk mengatasi masalah tersebut. Begitupun bagi

pemerintahan daerah dimana masalah sampah merupakan masalah yang serius. Produksi sampah yang terus meningkat seiring dengan perkembangan penduduk, perubahan pola konsumsi dan gaya hidup masyarakat telah meningkatkan jumlah timbunan sampah, jenis serta keberagaman karakteristik sampah.

Kondisi tersebut juga mengakibatkan banyaknya sampah di lautan dimana hal tersebut berbahaya bagi hewan – hewan laut maupun manusia itu sendiri. Sampah yang ada di lautan juga memiliki dampak yang menyebabkan terancamnya biota laut yang jumlahnya sangat banyak dan juga beragam. Tidak hanya itu, sampah plastik bersama mikroplastik yang ada dilautan juga bisa mengancam kawasan pesisir yang sangat rentan.

Ahli ekologi mikroba di *Royal Netherlands Institute for Sea Research* berkata bahwa sampah plastik yang ada di dalam laut maupun di pantai memiliki bau seperti ikan (Erik Zatlter, 2013). Semua plastik di dalam laut ditutupi dengan lapisan tipis mikroba yang disebut *Plastisphere*, lapisan ini mengeluarkan senyawa kimiawi yaitu bau dan rasanya seperti makanan binatang laut, ada senyawa khusus yaitu *Dimethyl Sulfide* (DMS) yang diketahui sebagai kode kimiawi plastik dan dikenal menarik perhatian sejumlah biota laut.

Koalisi rakyat keadilan Perikanan mencatat setiap tahun sedikitnya sebanyak 1,29 juta ton sampah dibuang ke sungai dan bermuara di lautan. Dari jumlah tersebut, sebanyak 13.000 plastik mengapung di setiap kilometer persegi setiap tahunnya. Fakta tersebut menasbihkan Indonesia menjadi negara nomor dua di dunia dengan produksi sampah plastik terbanyak di lautan (KIARA, 2018). Hal ini menyebabkan pengaruh buruk bagi hewan – hewan dilaut dikarenakan dengan keadaan ekosistem laut yang sekarang ini makin rusak menyebabkan kelangkaan sumberdaya makanan bagi binatang laut.

*Video graphic* atau *motion grafis* adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan berbagai solusi desain grafis profesional dalam menciptakan suatu desain komunikasi yang dinamis dan efektif dalam bentuk *video*. *Video graphic* digunakan dalam konten ini bertujuan agar remaja lebih santai dalam menerima materi tidak seperti saat kita mendapatkan informasi mengenai dampak sampah yang ada dilautan, pada umumnya infografis mengenai dampak sampah dilautan memiliki desain yang lebih eksklusif didalam *web* sehingga terkesan formal dimana untuk remaja terkesan membosankan, alasan lain tidak menggunakan *textbook* yaitu dikarenakan kurang menarik terlebih remaja jaman sekarang lebih suka meng akses youtube untuk mendapatkan informasinya, memang ada beberapa konten yang sudah membahas mengenai sampah efek sampah di laut namun kebanyakan dari konten – konten tersebut hanya menggunakan gambar yang hanya diambil dari internet sehingga kurang jelas, ini membuat *video* tersebut terkesan monoton.

Oleh karena perancangan ini disusun Dengan membuat beberapa konten dengan Teknik animasi

membuat remaja dapat lebih mengetahui mengenai pengetahuan secara ringan mengenai dampak buruk sampah plastik bagi biota laut, namun diharapkan dengan adanya konten seperti ini membuat kesadaran betapa pentingnya menjaga ekosistem yang ada di dunia ini.

## Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah uraikan di atas, maka rumusan masalahnya Bagaimana cara mengemas pesan tentang bahaya sampah terhadap lingkungan dan biota laut dalam bentuk *motion graphic* ?

## Tujuan Perancangan

Berdasarkan perumusan masalah diatas maka tujuan dari perancangan ini adalah Merancang konsep dampak sampah plastik bagi hewan laut dalam bentuk *video graphic*, Serta menghasilkan karya desain *video graphic* mengenai dampak sampah plastik bagi hewan laut.

## Batas Lingkup Perencanaan

Objek dalam perancangan ini adalah merancangan video infografis mengenai bahaya sampah plastik bagi hewan laut. Namun bukti fisik yang menjelaskan mengenai efek sampah plastic di laut ini biasanya di buat dalam bentuk *textbook* atau artikel namun hal tersebut masi kurang dapat menarik minat remaja. Oleh karena itu perlu adanya alternatif dalam penyampaian informasi sesuai dengan karakteristik target audience. Salah satu pendekatannya melalui video infografis.

## Target Audience

### a. Geografis

- *Target Audience* jika ditinjau dari aspek geografis adalah masyarakat yang tinggal di kota Surabaya.

### b. Demografis

- Jenis Kelamin : Laki-laki dan perempuan
- Usia : 19 – 23 tahun keatas
- Pendidikan : Berkuliah
- Strata Ekonomi Sosial : Menengah ke Atas

### c. Psikografis

- masih dalam tahap pencarian jati diri
- memiliki rasa kepedulian pada isu sampah plastik
- menyukai hal yang dilakukan bersama

- bebas bereskrepsi

#### d. Behavioral

- Suka meluangkan waktunya untuk membuka layanan *streaming* video
- Sering berkumpul bersama dengan teman, dan menghabiskan waktu bersama tempat nongkrong.

### Konsep Perancangan

#### Tujuan Kreatif

Tujuan Kreatif dari perancangan video infografis dampak sampah plastik bagi hewan laut adalah untuk mengingatkan kembali betapa berbahayanya sampah plastik yang ada di laut kita saat ini yang dapat mengancam kelestarian dari hewan – hewan laut.

#### Strategi Kreatif

Perancangan video infografis ini, akan dibuat dengan menyesuaikan data yang dimiliki oleh *target audience*. Komunikasi verbal akan dirancang dalam Bahasa Indonesia yang baik dan benar, agar sesuai dengan target dari perancangan ini. Gaya desain akan menggunakan gaya *flat design* agar terlihat *simple* dan juga *modern* dengan alasan penggunaan *flat design* dapat lebih memberikan gambaran mengenai bentuk asset yang di buat serta memiliki bentukun yang jelas walaupun hanya dilihat sebentar sehingga orang dapat menerima gambaran, apabila menggunakan gaya desain seperti abstrak akan lebih susah dimengerti karena bentukun dari karakter tersebut kurang jelas, dan orang akan membutuhkan waktu lebih lama untuk mengerti gambar apa tersebut

#### Format dan Durasi video

- Ukuran video : 1920 x 1080
- *Render Output* : 60fps
- Durasi : 4:17 menit.

#### Isi dan Tema Cerita Video

Sampah plastik yang dibuang di lautan lepas menyebabkan banyak sekali kasus kematian pada biota laut yang saat ini mulai langka dengan adanya sampah plastik tersebut, lalu ada paus yang mati di pesisir pantai, ada seorang yang bertanya – tanya mengapa paus tersebut bisa mati ditambah dengan didalam tubuh paus tersebut ditemukan berbagai macam sampah plastik yang semestinya tidak berada dalam tubuh, dari situ muncul penjelasan mengenai alasan mengapa sampah plastik yang ada dilaut.

### Gaya Visual/Grafis

Gaya desain akan menggunakan gaya *flat design* agar terlihat *simple* dan juga *modern* dengan alasan penggunaan *flat design* dapat lebih memberikan gambaran mengenai bentuk asset yang di buat serta memiliki bentukun yang jelas walaupun hanya dilihat sebentar sehingga orang dapat menerima gambaran

### Judul Video

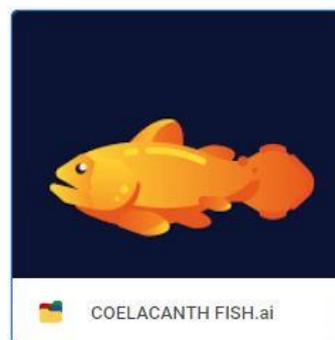
Berdasarkan alur cerita yang akan dibuat dalam perancangan ini, maka video akan diberikan judul “*Apa itu Plastisphere?*”, video ini mengajak selayaknya perjalanan sampah plastik yang nanti nya akan menyebabkann kematian hewan laut.

### Tone Warna

Warna yang akan digunakan oleh video ini adalah warna dengan *gradient*. Alasan pemilihan warna *gradient* pada asset ini yaitu dikarenakan video infografis 2D yang beredar dengan Bahasa Indonesia menggunakan warna *flat*, apabila tetap menggunakan warna yang sama maka *target audience* akan merasa bosan dikarenakan *stylenya* sama semua, oleh karena itu pemilihan warna *gradient* ini digunakan agar video infografis ini memiliki keunikannya sendiri.

### Asset

Asset yang digunakan dalam video infografis ini merupakan pemilihan dari beberapa kasus nyata yang pernah terjadi serta ada beritanya.



Gambar 1 Asset ikan *Coelacanth*



Gambar 2 Asset Mikroba Vibrio



Gambar 3 Asset Sampah Plastik



Gambar 4 Asset Background



Gambar 5 Asset Figure Orang

## Media Akhir

### Video



Gambar 6 Video dalam Youtube

Selain membuat media video infografis, ada juga media – media pendukung lainnya yang berupa poster, *flyer*, *x-banner* serta akun Instagram yang digunakan untuk mempromosikan channel youtube via media social agar dapat lebih dikenal banyak orang.

Didalam media yang ada *QR code* banyak digunakan alasan saya menggunakan *QR code* ini yaitu dikarenakan channel baru di youtube terkadang tidak dapat ditemukan meskipun sudah menulisnya dengan benar di *searchbar*.

### *X-Banner*



Gambar 7 Desain X- Banner

Desain *x-banner* ini lebih mengarah ke pengenalan kata *Plastisphere* dikarenakan kata ini cukup jarang

didengar oleh masyarakat, *QR code* tidak diberikan dikarenakan apabila penasaran bisa langsung meminta brosur ataupun melakukan *scan* pada poster yang ada, pemilihan kata *plastisphere* ini saya gunakan karena kebanyakan dari masyarakat tidak mengerti apa itu sehingga diharapkan dapat menggugah rasa penasaran dan dapat mencari tahu lebih lanjut.

## Poster



Gambar 8 Desain Poster

Poster ini memiliki konsep sindiran dengan warna yang cenderung gelap menandakan bahwa kondisi laut kita saat ini sangat mengkhawatirkan dan juga dalam poster ini memiliki *QR code* dimana saat di scan akan langsung menuju ke *channel youtube* kyurator.

## Flyer



Gambar 9 Desain Flyer Belakang



Gambar 10 Desain Flyer Depan

Konsep dari flyer ini hampir sama dengan poster namun juga sebagai lanjutan apabila tidak sempat melakukan *scan*, pada flyer ini juga memiliki QR code yang memiliki tujuan *link* yang sama dengan yang ada pada poster, terlebih flyer ini dapat dibawa kemana-mana serta dapat diberikan kepada orang lain.

## Mug



Gambar 11 Desain Mug

Desain mug ini hanya menampilkan maskot dari *channel* kyurator alasan memilih mug dikarenakan untuk mengurangi jumlah sampah gelas plastik dari rumah sehingga bisa membantu kelestarian laut, gelas ini nantinya akan digunakan untuk *giveaway* untuk menarik jumlah *viewer* yang ada serta agar *channel* ini lebih dikenal nantinya.

## Katalog Pameran

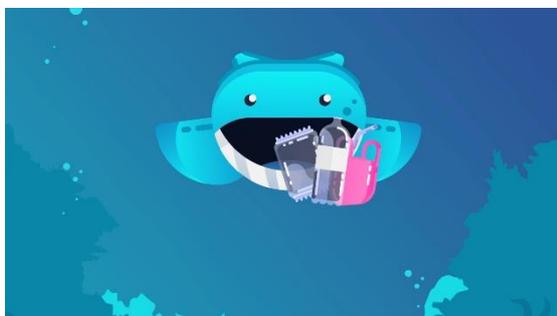


Gambar 12 Desain Katalog Pameran

Video *motion graphic* ini akan memiliki durasi 4 menit 15 detik. Berikut beberapa *screenshot*:



Gambar 13 Introduction



Gambar 14 Paus yang memakan sampah plastik di laut



Gambar 15 Sampah yang ada di kota



Gambar 16 Paus yang mati karena sampah plastik di laut



Gambar 17 Perkenalan penemu *platisphere*



Gambar 18 Perkenalan mikroba *platisphere*



Gambar 19 Perkenalan mikroba vibrio



Gambar 20 Penjelasan presentase sampah



Gambar 21 Presentase sampah tiap jenisnya



Gambar 22 Membuang sampah di pelabuhan



Gambar 23 Scene terakhir



Gambar 24 Credit video

## Kesimpulan

Video infografis ini bertujuan untuk mengedukasi masyarakat mengenai *plastisphere* yang berasal dari sampah plastik yang ada di laut yang menyebabkan hewan-hewan di laut mati dikarenakan memakan sampah plastik. Dalam membuat sebuah video infografis penelitian mengenai data – data yang akan disampaikan pada video harus dilakukan serta pemilihan asset -asset yang kita gunakan untuk animasi ini langkah baiknya memiliki hubungan atau keterkaitan dengan kasus yang benar – benar terjadi saat ini.

Pada saat melakukan penelitian dibali saya melakukan beberapa pengamatan serta bertanya kepada warga warga disana mengenai *Plastisphere*, dan hasilnya masyarakat di sana tidak mengerti apa itu *plastisphere*, saya mendapatkan informasi dari WWF, mereka mengatakan bahwa di Indonesia sendiri pembahasan mengenai microplastic baru di mulai pada tahun 2018 kemarin dan pada saat melakukan pengumpulan data mereka menyarankan data yang tersedia di internet dikarenakan sebagian besar dari data yang ada di internet tersebut *valid* dan dapat dipertanggung jawabkan.

Oleh karena itu video infografis ini, diharapkan dapat membantu mengedukasi masyarakat dalam memahami efek berbahaya sampah plastik yang ada dilaut yang berbahaya bagi hewan laut.

## Saran

Saran untuk kedepannya, tema dari tugas akhir yang dibuat ini dapat dikembangkan menjadi sebuah media untuk menyampaikan betapa kritisnya kondisi laut kita saat ini dan dapat dikembangkan lebih untuk menyadarkan serta mengedukasi masyarakat mengenai betapa bahayanya sampah plastik yang ada di laut serta pentingnya menjaga kelestarian laut untuk generasi yang akan datang nantinya. Dalam segi produksi pengerjaan animasi ini alangkah baiknya jika menggunakan aplikasi animasi seperti *spine* untuk membuat karakter *rigging*, meskipun *spine* aplikasi berbayar namun

sangatlah berguna untuk mendapatkan hasil yang maksimal, memang dalam *after effect* bisa di buat namun hasilnya akan berbeda penggunaan aplikasi untuk *rigging* pastinya akan lebih membuat gerakan dari karakter lebih mulus dan natural, saat membuat motion seperti ini alangkah baiknya jika sudah sangat menguasai 12 prinsip animasi dengan baik karena dengan menguasai hal tersebut akan membuat kita lebih bisa bereksperimen menggunakan aplikasi *after effect*, untuk membuat animasi dengan durasi yang biasanya lebih dari 1 menit, sebaiknya menggunakan PC yang memiliki spesifikasi seperti processor yang memiliki jumlah *core 6* dan *8 thread*, dengan *ram 16Gb*, dengan *VGA* yang memiliki *vram* sebesar *4Gb* dengan spesifikasi tersebut dapat mengerjakan animasi dengan durasi 4menit secara lancar. Untuk *rendering* sendiri alangkah baiknya menggunakan *CPU render*.

## Daftar Referensi

- Adam, A. (2017, April 28). *tirto.id*. Retrieved from <https://tirto.id/selamat-tinggal-generasi-milenial-selamat-datang-generasi-z-cnzX>
- Ambari, M. (2018, July 26). *Mongabay*. Retrieved from <https://www.mongabay.co.id/2018/07/26/ancaman-sampah-plastik-untuk-ekosistem-laut-harus-segera-dihentikan-bagaimana-caranya/>
- Arif Puji Setiawan, M. Z. (2006). *Animation*.
- Dabaran, A. (2017, November 9). *popcon.asia*. Retrieved from <https://popcon.asia/sejarah-animasi-indonesia-part-1-1952-1980/6264>
- Deliusno. (2013, Juli 15). *Natioan Geographic*. Retrieved from [nationalgeographic.grid.id: https://nationalgeographic.grid.id/read/13284315/plastisphere-komunitas-baru-efek-samping-ulah-manusia](https://nationalgeographic.grid.id/read/13284315/plastisphere-komunitas-baru-efek-samping-ulah-manusia)
- Fernandez, I. (2002). *Macromedia Flash Animation & Cartooning*. In I. Fernandez, *Macromedia Flash Animation & Cartooning: A Creative Guide* (p. 428). Osborne: McGraw-Hill.
- KokBisa? (2018). *Youtube*. Retrieved from [https://www.youtube.com/channel/UCu0yQD7NFMylu\\_-TmKa4Hqg](https://www.youtube.com/channel/UCu0yQD7NFMylu_-TmKa4Hqg)
- Kurzgesagt. (2018). *Youtube*. Retrieved from <https://www.youtube.com/user/Kurzgesagt>
- Kusumaningtyas, S. (2018, February 21). *Kompas*. Retrieved from <https://sains.kompas.com/read/2018/02/21/070900323/lipi-akan-kaji-dampak-bahaya-mikroplastik-bagi-biota-laut>
- Lord Peter, B. S. (2015). *Cracking Animation*. London: Thames & Hudson Ltd.
- Prabawa, A. (2010). *academia.edu*. Retrieved from [https://www.academia.edu/8601077/Motion\\_Graphic](https://www.academia.edu/8601077/Motion_Graphic)
- S, R. P. (2019, Januari 15). *wwf.or.id*. Retrieved from [https://www.wwf.or.id/ruang\\_pers/berita\\_fakta/?71063/Masyarakat-Alor-Catat-Sampah-di-Pantai-Kadelang-627-Adalah-Plastik-Lunak](https://www.wwf.or.id/ruang_pers/berita_fakta/?71063/Masyarakat-Alor-Catat-Sampah-di-Pantai-Kadelang-627-Adalah-Plastik-Lunak)
- School, I. D. (2014, Maret 27). *idseducation.com*. Retrieved from <https://idseducation.com/articles/perkembangan-animasi-di-indonesia-sekarang/>
- Shabri, A. (2010, November 28). *Kompasiana.com*. Retrieved from <https://www.kompasiana.com/aspan/55004944a333115973510373/pengertian-dan-kegunaan-video-streaming-teleconference>
- Siregar, F. (2017). *PEMBUATAN MEDIA KOMUNIKASI MENGGUNAKAN. Jurnal Desain*, 178.
- Zettler, E. (2013, july). *Ocean.si.edu*. Retrieved from <https://ocean.si.edu/ocean-life/plastisphere-new-marine-ecosystem>