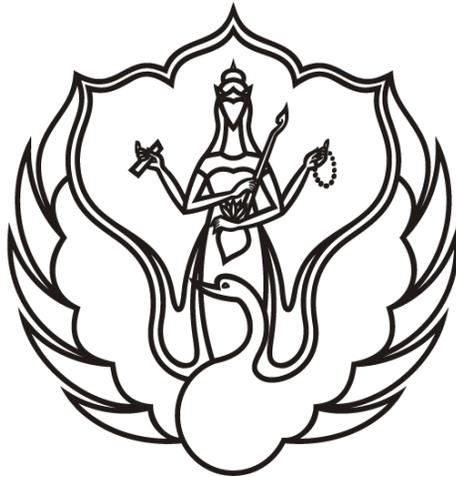


**PERANCANGAN ANIMASI DUA DIMENSI
EDUKASI *REDUCE, REUSE, RECYCLE*
DI LINGKUNGAN GUNUNG PRAU KABUPATEN WONOSOBO**



PERTANGGUNGJAWABAN TERTULIS

PENCIPTAAN SENI

Untuk memenuhi persyaratan mencapai derajat magister
dalam bidang seni, minat utama Desain Komunikasi Visual

Afifudin

NIM 1821158411

**PROGRAM PENCIPTAAN DAN PENGAJIAN SENI
PASCASARJANA INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2022

**PERANCANGAN ANIMASI DUA DIMENSI
EDUKASI REDUCE, REUSE, RECYCLE
DI LINGKUNGAN GUNUNG PRAU KABUPATEN WONOSOBO**

Oleh:

Afifudin

NIM 1821158411

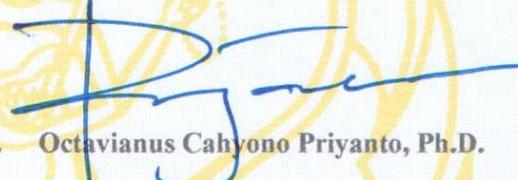
Telah diuji pada tanggal 13 Januari 2022

Di depan dewan penguji yang terdiri dari:

Pembimbing Utama

Penguji Ahli


Dr. Prayanto Widyo Harsanto, M.Sn.


Octavianus Cahyono Priyanto, Ph.D.

Ketua Tim Penilai


Dr. Koes Yuliadi, M.Hum.

Yogyakarta,

Direktur


Dr. Fortunata Tyasrinestu, M.Si.

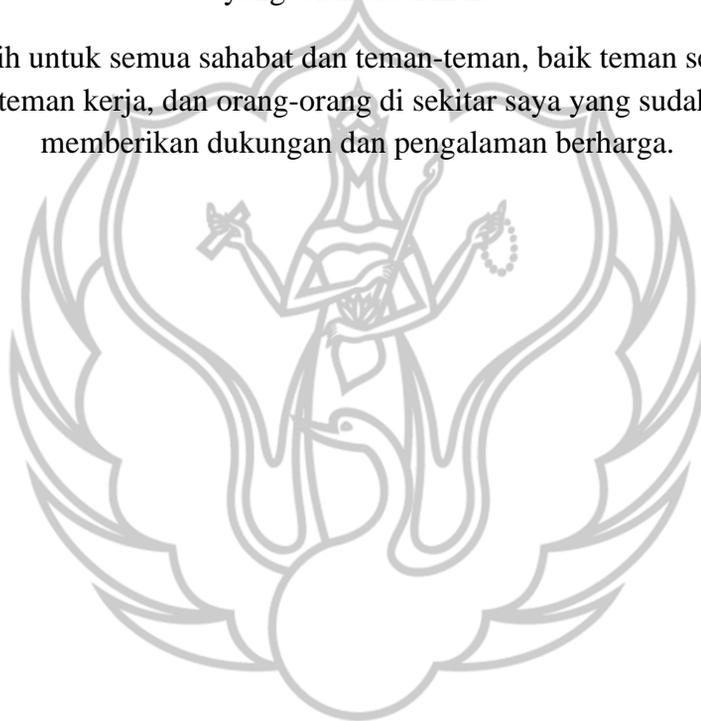
NIP. 197210232002122001

PERSEMBAHAN

Karya ini dipersembahkan untuk:

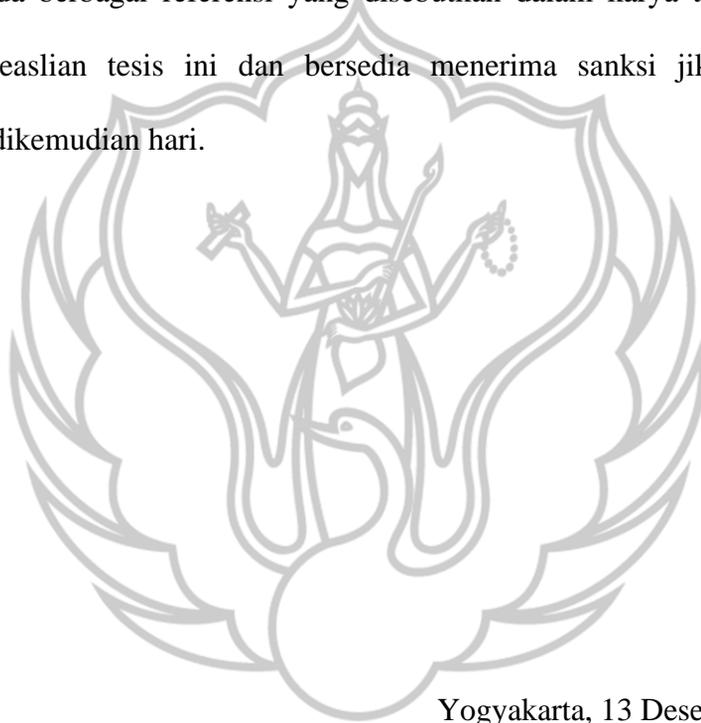
Kedua orangtua, terima kasih atas doa, kasih sayang, pengorbanan, dan motivasi yang telah diberikan.

Terimakasih untuk semua sahabat dan teman-teman, baik teman seperjuangan kuliah, teman kerja, dan orang-orang di sekitar saya yang sudah banyak memberikan dukungan dan pengalaman berharga.



PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa karya tulis ini belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di Perguruan Tinggi manapun dan belum pernah dipublikasikan dalam bentuk apapun. Tulisan ini merupakan hasil penelitian dan mengacu pada berbagai referensi yang disebutkan dalam karya tulis ini. Saya menjamin keaslian tesis ini dan bersedia menerima sanksi jika ditemukan kecurangan dikemudian hari.



Yogyakarta, 13 Desember 2022

Yang menyatakan,

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Afifudin', is placed over a light blue rectangular background.

Afifudin

1821158411

PERANCANGAN ANIMASI DUA DIMENSI
EDUKASI *REDUCE, REUSE, RECYCLE*
DI LINGKUNGAN GUNUNG PRAU KABUPATEN WONOSOBO

Pertanggungjawaban Tertulis
Program Penciptaan Desain Komunikasi Visual
Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta, 2021

Oleh: Afifudin

ABSTRAK

Fenomena permasalahan sampah kini tidak hanya terjadi di lingkungan perkotaan, tetapi juga terjadi di lingkungan gunung, salah satunya Gunung Prau. Penyebab utama permasalahan sampah di lingkungan gunung adalah dampak dari meningkatnya aktivitas pendakian. Kejadian tersebut mengakibatkan peningkatan barang konsumsi yang dibawa saat mendaki yang kemudian menyebabkan permasalahan sampah di lingkungan gunung. Faktor lain adalah perubahan tren pendakian yang saat ini banyak dimotori oleh Generasi Z dan generasi milenial yang memiliki karakter sikap kurang peduli.

Fenomena permasalahan sampah akan sangat mengancam kelestarian alam dan makhluk hidup sekitarnya, seperti tercemarnya air bersih, rusaknya struktur tanah, mengganggu pertumbuhan tanaman, mengubah perilaku hewan, hingga yang paling berbahaya adalah kebakaran hutan. Dari permasalahan tersebut dibutuhkan sebuah solusi yang dapat mengurangi permasalahan sampah di lingkungan gunung.

Salah satu solusi yang ditawarkan adalah perancangan animasi 2D (dua dimensi) edukasi 3R (*Reduce, Reuse, Recycle*) di lingkungan gunung yang kreatif dan komunikatif. Metode yang digunakan yaitu *design thinking* oleh Tim Brown, yang meliputi lima tahapan yaitu *empathy, define, ideate, prototype* dan *test*. Perancangan komunikasi visual ini menghasilkan sebuah media komunikasi berupa animasi 2D yang didukung oleh beberapa media lain seperti papan infografis, *t-shirt, tumbler, bucket hat*, dan kantong sampah kain.

Kata kunci: animasi dua dimensi, edukasi, 3R, gunung

TWO DIMENSIONAL ANIMATION DESIGN
REDUCE, REUSE, RECYCLE EDUCATION
IN MOUNT PRAU ENVIRONMENT, WONOSOBO REGENCY

Written Project Report
Visual Communication Design Creation Program Postgraduate
of The Indonesian Art Institute In Yogyakarta, 2021

By: Afifudin

ABSTRACT

The phenomenon of waste problem currently occurs not only in urban area but also in mountainous area, one of which is in Mt. Prau. The main cause of the problem is the increase of climbing activities. This increase makes consumption goods carried while climbing increase too, then causing a waste problem in the mountainous area. Another factor is the changing trend in climbing currently led by Generation Z and the millennial generation that lack of empathy.

The phenomenon will seriously threaten the natural sustainability and living things around it, such as polluted clean water, damaged soil structure, disrupted plant growth, changeing animal behavior, and the most dangerous are forest fires. From these problems, a solution is needed expectedly to reduce the waste problem in the mountainous area.

One of the solutions offered is the design of 3R educational 2D (two-dimensional) animations (Reduce, Reuse, and Recycle) in a creative and communicative mountainous area. The method used is design thinking by Tim Brown, which includes five stages, namely empathy, define, ideate, prototype, and test. This visual communication design produces a communication medium in the form of 2D animation supported by several other media such as infographic boards, t-shirts, tumblers, bucket hats, and cloth garbage bags.

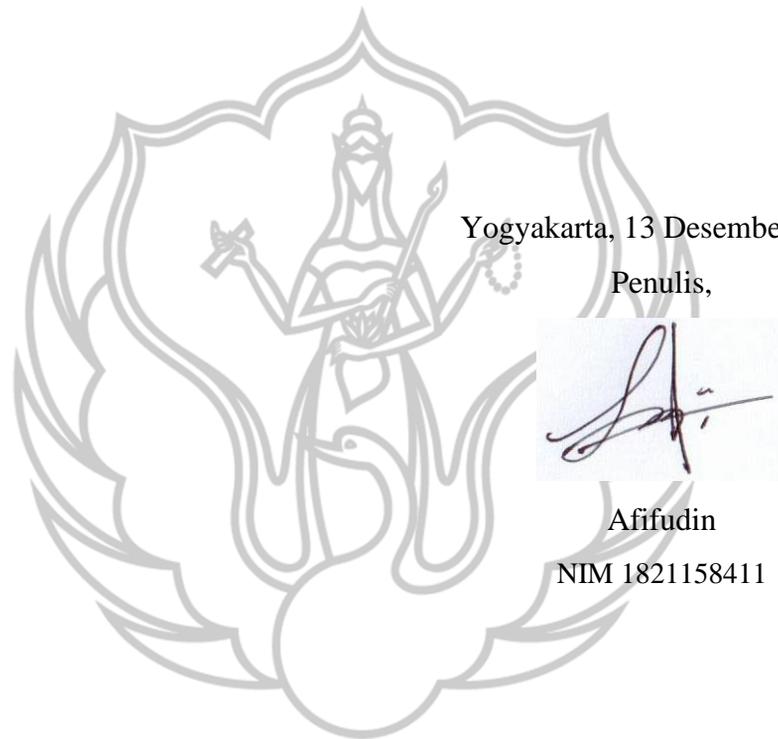
Keywords: two dimensional animation, education, 3r, mountains

KATA PENGANTAR

Tesis ini tidak akan selesai tanpa dukungan dari orang-orang yang senantiasa meluangkan waktu, tenaga, serta pikiran dalam proses penulisan dan perancangannya. Perancang bersyukur bahwa pada akhirnya tahapan penulisan dan perancangan karya ini hampir mencapai akhir. Kesempatan kali ini, penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada:

1. Dr. Fortunata Tyasrinestu, M.Si. selaku Direktur Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Dr. Prayanto Widy Harsanto, M.Sn selaku dosen pembimbing, terimakasih atas bimbingan, saran, semangat dan waktu yang sudah diluangkan selama ini.
3. Bapak Octavianus Cahyono Priyanto, Ph.D. selaku penguji ahli, terimakasih telah memberikan banyak masukan serta diskusi-diskusi dalam penyelesaian tesis ini.
4. Dr, Koes Yuliadi, M.Hum selaku ketua tim penguji, terimakasih atas saran dan masukannya.
5. Kedua oragtua, yang sudah memberikan banyak pengorbanan dan doa yang tidak ada hentinya.
6. Seluruh narasumber, Kang Syafi'I, Isnaini, Ridwan, dan Dea, yang telah berkenan meluangkan waktu, memberikan informasi dan membagikan pengalaman.
7. Teman-teman kelas penciptaan DKV Pascasarjana ISI Yogyakarta 2018 yang sudah banyak membantu dan menemani perjuangan selama kuliah.

8. Semua pihak yang membantu dan tidak dapat disebutkan satu persatu. Karya tulis dan perancangan ini jauh dari sempurna, untuk itu penulis membuka diri terhadap segala saran dan kritik. Akhir kata, semoga karya tulis dan perancangan ini bermanfaat bagi banyak pihak.



Yogyakarta, 13 Desember 2021

Penulis,

Afifudin

NIM 1821158411

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
PERSEMBAHAN.....	iii
PERNYATAAN.....	iv
ABSTRAK.....	v
<i>ABSTRACT</i>	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Ide Perancangan.....	7
C. Batasan Masalah.....	8
D. Tujuan Perancangan.....	9
E. Manfaat Penelitian.....	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI .Error! Bookmark not defined.	
A. Kajian Pustaka.....	Error! Bookmark not defined.
1. Jurnal Ilmiah.....	Error! Bookmark not defined.
2. Karya Animasi 2D (Dua Dimensi).....	Error! Bookmark not defined.
3. Kesimpulan.....	Error! Bookmark not defined.
B. Landasan Teori.....	Error! Bookmark not defined.
1. Teori Multi Media.....	Error! Bookmark not defined.
2. Teori Desain Grafis.....	Error! Bookmark not defined.
3. Proses Komunikasi “ Harold D Lasswell”.....	Error! Bookmark not defined.
4. Teori Edukasi (Pembelajaran).....	Error! Bookmark not defined.
C. Konsep Perwujudan.....	Error! Bookmark not defined.
BAB III METODE PERANCANGAN.....Error! Bookmark not defined.	
A. Metode Perancangan.....	Error! Bookmark not defined.

B. <i>Emphatize</i>	Error! Bookmark not defined.
1. Metode Pengumpulan Data	Error! Bookmark not defined.
C. <i>Define</i>	Error! Bookmark not defined.
1. Analisis	Error! Bookmark not defined.
D. <i>Ideate</i>	Error! Bookmark not defined.
1. Perencanaan Kreatif	Error! Bookmark not defined.
2. Perencanaan Media	Error! Bookmark not defined.
BAB IV PEMBAHASAN KARYA	Error! Bookmark not defined.
A. <i>Prototype</i>	Error! Bookmark not defined.
1. Proses Perancangan	Error! Bookmark not defined.
2. Ulasan Karya	Error! Bookmark not defined.
B. <i>Test</i>	Error! Bookmark not defined.
BAB. V PENUTUP	Error! Bookmark not defined.
A. Kesimpulan	Error! Bookmark not defined.
B. Saran	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR PUSTAKA	Error! Bookmark not defined.
LAMPIRAN	Error! Bookmark not defined.

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1	Kondisi Pos 2 Jalur Pendakian Jalur Wekas Gunung Merbabu	4
Gambar 2	Beberapa Tampilan <i>Scene Anime Yuru Camp</i> Episode 1	22
Gambar 3	Beberapa Tampilan <i>Scene Iklan Khong Guan</i>	25
Gambar 4	Beberapa Tampilan <i>Scene Animasi She & Her Cat</i>	27
Gambar 5	Beberapa Tampilan <i>Scene Motion Graphic</i> Pengelolaan Sampah 3R	29
Gambar 6	Kerangka Teori Perancangan	31
Gambar 7	Gaya Ilustrasi <i>Anime</i> Jepang	46
Gambar 8	Animasi Yang Dibuat Menggunakan Teknik <i>Frame By Frame</i>	47
Gambar 9	Sistematika Perancangan <i>Design Thinking Tim Brown</i>	48
Gambar 10	Observasi Yang Dilakukan Bersama Tim Pendakian Di Gunung Prau	60
Gambar 11	Jenis Pelanggaran Dan Sanksi Di Gunung Prau	63
Gambar 12	Wawancara Pada Isnaini Salah Seorang Pendaki Gunung Prau	72
Gambar 13	Wawancara Pada Muhamad Ridwan Seorang Pendaki Gunung Prau	76
Gambar 14	Wawancara Pada Dea Ambarwati Seorang Pendaki Gunung Prau	79
Gambar 15	Artikel Fenomena Sampah Dari Laman BBC NEWS Indonesia	80
Gambar 16	Artikel Fenomena Sampah Dari Laman Detik Travel	80
Gambar 17	Artikel Fenomena Sampah Dari Laman Republika.co.id	81
Gambar 18	Jurnal Ilmiah Tentang Kajian Sampah Di Gunung Prau	81
Gambar 19	Tiket Pendaftaran Dan Peta Jalur Pendakian Gunung Prau	82
Gambar 20	Sampah Yang Ditemukan Di Jalur Dan Puncak Gunung Prau	82
Gambar 21	Tempat Penampungan Sampah <i>Basecamp</i> Patak Banteng	82
Gambar 22	<i>Mind Mapping</i> (Pemetaan Pemikiran)	84
Gambar 23	Referensi Desain Judul Animasi Film	101
Gambar 24	Desain Terpilih Dari Beberapa Sketsa Desain Judul	101
Gambar 25	Desain Final Dan Pengaplikasian Warna	102
Gambar 26	Desain Karakter Tokoh Utama Rinjani	103
Gambar 27	Desain Karakter Petugas <i>Basecamp</i>	104
Gambar 28	Papan Cerita (<i>Story Board</i>) Animasi 2D “Menolong Gunung”	121
Gambar 29	Gerakan Animasi Menggunakan Teknik <i>Frame By Frame</i>	122
Gambar 30	Gambaran Gerakan Animasi Yang lebih Sederhana	123
Gambar 31	<i>Line Art</i> Karakter Yang Akan Dianimasikan	124
Gambar 32	<i>Line Art</i> Latar Belakang	124
Gambar 33	<i>Line Art</i> Karakter Yang Sudah Diberi Warna	125
Gambar 34	Latar Belakang Yang Sudah Diberi Warna	126
Gambar 35	Latar Belakang Dengan Tampilan Warna Lebih Sederhana	126
Gambar 36	Proses <i>Scene Edit</i>	128
Gambar 37	Proses <i>Audio Mixing</i>	128
Gambar 38	Proses <i>Final Effects</i>	129

Gambar 39	Sketsa Desain Papan Infografis.....	131
Gambar 40	Final Design Papan Infografis.....	133
Gambar 41	Sketsa Desain <i>T-Shirt</i>	134
Gambar 42	Final Design <i>T-Shirt</i>	135
Gambar 43	Sketsa Desain <i>Tumbler</i>	136
Gambar 44	Final Design <i>Tumbler</i>	137
Gambar 45	Sketsa Desain <i>Bucket Hat</i>	138
Gambar 46	Final Design <i>Bucket Hat</i>	138
Gambar 47	Sketsa Desain Kantong Sampah.....	139
Gambar 48	Final Design Kantong Sampah.....	140
Gambar 49	Desain Judul.....	141
Gambar 50	Proses Perancangan Desain Judul.....	142
Gambar 51	Proses Pemilihan Warna.....	143
Gambar 52	Memberikan Efek Cahaya Dan Garis-gari <i>Relief</i> Gunung.....	143
Gambar 53	Tampilan Desain Judul Saat Dilakukan Perbandingan Skala Ukuran....	144
Gambar 54	Tampilan Desain Judul Saat Diterapkan Pada Media Hitam Dan Putih..	144
Gambar 55	Gaya Ilustrasi <i>Anime</i> Jepang Dan Gaya Ilustrasi Perancang.....	145
Gambar 56	Beberapa Warna Pastel Yang Digunakan Untuk Ilustrasi.....	146
Gambar 57	Komposisi <i>Layout</i> Media Animasi 2D.....	146
Gambar 58	Jenis Tipografi Yang Digunakan Pada Media Animasi 2D.....	147
Gambar 59	Tampilan <i>Sequence 1-2</i>	148
Gambar 60	Tampilan <i>Sequence 3-5</i>	149
Gambar 61	Tampilan <i>Sequence 6-7</i>	150
Gambar 62	Tampilan <i>Sequence 8-13</i>	151
Gambar 63	Tampilan <i>Sequence 14-16</i>	153
Gambar 64	Tampilan <i>Sequence 17-20</i>	154
Gambar 65	Tampilan <i>Sequence 21-28</i>	156
Gambar 66	Media Pendukung Papan Infografis.....	159
Gambar 67	Media Pendukung <i>T-Shirt</i>	161
Gambar 68	Media Pendukung <i>Tumbler</i>	162
Gambar 69	Media Pendukung <i>Bucket Hat</i>	163
Gambar 70	Media Pendukung Kantong Sampah Kain.....	164
Gambar 71	Publikasi Karya Pada Akun Media Sosial <i>Youtube</i>	166
Gambar 72	Publikasi Karya Pada Akun Media <i>IG TV</i> Sosial <i>Instagram</i>	166
Gambar 73	Publikasi Karya Pada Akun Media Sosial <i>Facebook</i>	166

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Fenomena mengenai rusaknya lingkungan karena sampah sebenarnya sudah terjadi sejak lama, namun masalah tersebut kembali mencuat dalam beberapa tahun ini dan berada pada tahap yang cukup mengkhawatirkan. Penyebabnya bisa bermacam-macam, mulai dari sampah yang tidak dikelola dengan baik sampai hal yang paling mendasar, yaitu kesadaran manusia akan menjaga lingkungan. Sebagian besar sampah-sampah tersebut bersumber dari limbah domestik (limbah rumah tangga) dan limbah *non*-domestik (pabrik, industri, pertanian). Masalah yang berkaitan dengan sampah tersebut kini menjadi masalah yang lebih serius dan sulit diatasi, bahkan kini sampah yang biasanya menjadi permasalahan di perkotaan maupun di tempat yang memiliki kepadatan penduduk mulai menyebar ke pinggiran kota dan daerah yang cukup terisolir bagi aktivitas manusia.

Gunung menjadi tempat yang kini tidak luput dari permasalahan sampah. Saat ini gunung menjadi salah satu tempat yang ramai dikunjungi. Padahal bila dilihat dari lokasi dan jaraknya, gunung merupakan tempat yang cukup sulit dijangkau bagi aktivitas manusia. Meningkatnya aktivitas pendakian dari tahun ke tahun menyebabkan munculnya permasalahan sampah di gunung. Ramainya minat pendakian tentunya berdampak pada peningkatan barang konsumsi yang dibawa saat mendaki, yang menjadi awal mula permasalahan sampah di gunung.

Perubahan tren pendakian yang banyak dimotori oleh Generasi Z dan generasi milenial menjadi salah satu faktor terbesar terhadap munculnya permasalahan

sampah di gunung. Kebanyakan dari mereka menjadikan gunung sebagai tempat untuk memenuhi eksistensi diri guna mendapat pengakuan dari orang lain. Mereka juga menjadikan gunung sebagai tempat narsis dan egois untuk memenuhi galeri *selfie* di media sosial. Pendaki gunung yang mulanya didominasi oleh para pecinta alam kini berubah menjadi pendaki generasi moderen yang kurang memiliki kepedulian terhadap lingkungan. Generasi Z memiliki karakteristik yang dominan untuk promosi diri dan refleksi diri di media sosial, ditambah budaya yang bisa dibidang lebih menekankan pentingnya penghargaan diri dari pada pembelajaran.

Dikutip dari *tempo.co* bahwa jumlah pendaki Gunung Gede, Jawa Barat, tercatat mencapai 600 orang per hari. Kebanyakan mereka adalah anak muda generasi milenial. Angka 600 pengunjung per hari ini sesuai dengan kuota maksimal jumlah pendaki yang ditetapkan taman nasional. Data itu tercatat dalam formulir pendaftaran pendaki Taman Nasional Gunung Gede Pangrango (TNGGP), Jawa Barat, yang masuk melalui tiga pintu Gunung Gede, yakni pintu Cibodas, Gunung Putri, dan Suryakencana. Sebanyak 75 persen pendaki berusia 20-an tahun. Terjadi perubahan tren pendakian bila dibandingkan dengan tahun 2010 ke bawah. Perubahan tren tersebut juga disebabkan sejak munculnya film yang mengangkat cerita tentang pendakian gunung menjadi populer, sehingga mengubah cara pandang seseorang bahwa mendaki gunung sudah menjadi sebuah gaya hidup yang baru.

Munculnya sampah di gunung memang tidak bisa lepas dari aktivitas pendakian. Sejumlah gunung dan taman nasional di Indonesia kini terancam rusak kelestarian alamnya karena tumpukan sampah yang dibawa para pendaki. Sampah

seperti botol plastik dan bungkus makanan sering dijumpai berserakan di beberapa jalur dan pos pendakian, padahal sampah jenis plastik membutuhkan waktu yang lama untuk terurai. Sampah-sampah tersebut ditinggalkan begitu saja oleh para pendaki yang tidak bertanggung jawab, dan tidak berinisiatif membawanya kembali ke penampungan sampah yang disediakan.

Dikutip dari *republika.co.id* Kementerian Lingkungan Hidup dan Kehutanan (KLHK) bekerjasama dengan mahasiswa pecinta alam telah melakukan survei pada 11-24 April 2016 di sejumlah taman nasional. Terdapat 453 ton sampah dihasilkan oleh 150.688 orang pendaki dan pengunjung setiap tahunnya atau sekitar tiga kilogram per pendaki. Sebanyak 53 persen atau 250 ton lebih merupakan sampah plastik yang sangat sulit terurai. Lokasi survei dilakukan di Taman Nasional Kerinci Seblat, Taman Nasional Gunung Rinjani, Taman Nasional Gede Pangrango, Taman Nasional Gunung Merbabu, Taman Nasional Gunung Merapi, Gunung Sindoro, Gunung Argopuro, Gunung Prau, Taman Nasional Gunung Ciremai, Taman Nasional Bromo Tengger Semeru, Taman Nasional Halimun Salak, Gunung Sumbing, Gunung Papandayan, Gunung Bawakaraeng dan Gunung Halau Halau.



*Gambar 1 : Kondisi Pos 2 Jalur Pendakian Wekas Gunung Merbabu
(Sumber: penjelajahvertikal.blogspot.com)*

Keberadaan sampah di gunung tentunya akan sangat mengancam kelestarian alam dan makhluk hidup sekitarnya, seperti tercemarnya air bersih, rusaknya struktur tanah, mengancam kehidupan flora maupun fauna, dan sebagainya. Keberadaan sampah juga dapat membawa dampak yang buruk bagi kondisi kesehatan manusia. Bila sampah dibuang secara sembarangan atau tidak dikelola dengan baik, maka akan menimbulkan berbagai dampak kesehatan yang serius. Sampah yang dibiarkan begitu saja akan mendatangkan serangga yang bisa membawa kuman penyakit.

Dikutip dari *bbc.com* Indonesia, ditemukan botol plastik dan bungkus plastik mi instan tampak berserakan di salah satu sudut tepian Danau Ranu Kumbolo, Gunung Semeru, Jawa Timur. Data Balai Besar Taman Nasional Bromo Tengger Semeru menunjukkan setiap pengunjung membuang sekitar 0,5 kilogram sampah di Gunung Semeru. Padahal, setiap harinya Gunung Semeru dikunjungi 200 hingga 500 pendaki. Artinya, di Gunung Semeru ada sekitar 250 kilogram sampah per hari. Kondisi tersebut membuat kelestarian dan kebersihan Gunung Semeru sangat terancam, bahkan sudah dalam taraf kondisi mengkhawatirkan.

Kejadian lain yang tidak kalah memprihatinkan adalah, dikutip dari *detiktravel.com* seekor anak macan yang ditemukan mati gara-gara tersedak sampah di Taman Nasional Gunung Gede Pangrango atau TNGGP. Tidak hanya itu, kondisi tersebut juga memberikan dampak yang sudah jelas terlihat pada perubahan perilaku fauna di gunung, salah satunya monyet yang ketagihan mengambil sampah para pendaki sampai mencuri makanan. Hal itu terjadi karena sampah yang dibuang sembarangan oleh para pendaki.

Kejadian-kejadian diatas hanya beberapa kasus yang terjadi akibat dari pemasalahan sampah yang ada di lingkungan gunung. Masih banyak kasus-kasus serupa yang menjadikan lingkungan gunung dalam kondisi darurat sampah. Menyikapi fenomena tersebut, sudah semestinya kita peduli dan berkontribusi dalam upaya menjaga kelestarian lingkungan. Bagi para pendaki maupun pengunjung gunung, sudah seharusnya memahami bagaimana melakukan pendakian sesuai dengan peraturan maupun panduan yang sudah ada. Pendaki

maupun pengunjung juga harus memiliki kesadaran diri untuk ikut menjaga dan merawat, tidak terkecuali bagi pengelola maupun masyarakat sekitar.

Perlu adanya upaya bersama untuk mewujudkan hal tersebut. Sudah semestinya elemen-elemen yang terlibat dalam timbulnya permasalahan sampah di lingkungan gunung menyadari pentingnya menjaga kelestarian lingkungan dari fenomena tersebut. Kesadaran menjadi hal utama yang harus ditanamkan sejak awal. Pencegahan dapat dilakukan sejak awal dengan dibuatnya tata tertib pendakian, panduan melakukan pendakian, ajakan atau himbauan tentang menjaga lingkungan dari sampah dan aktivitas pengrusakan lainnya. Berdasarkan hal tersebut, perancang menawarkan untuk melakukan sebuah perancangan komunikasi yang membantu memberikan edukasi dan solusi tentang tindakan-tindakan pencegahan permasalahan sampah di lingkungan gunung melalui metode 3R (*Reduce, Reuse, Recycle*) dengan perancangan yang kreatif dan komunikatif.

Untuk memudahkan penelitian, perancang memilih Gunung Prau *via Basecamp* Patak Banteng Kabupaten Wonosobo sebagai objek penelitian yang juga berperan sebagai kontrol. Gunung Prau dipilih karena memiliki kriteria yang mewakili berbagai aspek penelitian, seperti fenomena permasalahan sampah di gunung, masuk kategori gunung paling populer didaki di Indonesia, selalu ramai didaki setiap akhir pekan maupun hari libur, memiliki trek yang cukup mudah untuk pemula, kebanyakan pendaki Gunung Prau merupakan pelajar dan mahasiswa, dan terakhir akses menuju *basecamp* Gunung Prau cukup mudah dijangkau karena dekat dengan jalan raya.

Melihat perkembangan tren dan teknologi saat ini, media sosial menjadi sarana yang melekat pada masyarakat kaitannya dengan sebaran informasi atau eksistensi diri, terlebih untuk anak muda jaman sekarang. Penyajiannya tidak hanya sebatas teks dan gambar statis, tapi sudah berkembang pada tren gambar bergerak atau animasi yang lebih menarik, komunikatif, efektif dan menghibur. Hal tersebut menjadi alasan utama perancang melakukan pendekatan melalui perancangan animasi pendek dengan media sosial sebagai sarana utama publikasi.

Animasi dipilih sebagai media utama karena mampu memuat informasi dalam bentuk audio visual berdurasi singkat yang membantu mengkomunikasikan pesan secara menarik pada target sasaran. Media animasi cukup mudah untuk dipublikasi melalui media sosial *Instagram*, *Facebook*, dan *Youtube* . Media-media sosial tersebut merupakan media yang paling banyak diakses oleh masyarakat luas, dengan demikian upaya menyampaikan pesan melalui edukasi 3R dapat dilakukan lebih mudah dan efektif. Dibuatnya perancangan animasi 2d ini diharapkan dapat memberikan dampak yang lebih baik dan nyata bagi kelestarian di lingkungan gunung.

B. Rumusan Ide Perancangan

Berdasarkan latar belakang yang sudah diuraikan, rumusan masalah pada perancangan ini adalah: Bagaimana membuat perancangan animasi dua dimensi (2D) edukasi 3R (*Reduce, Reuse, Recycle*) di lingkungan Gunung Prau Kabupaten Wonosobo yang kreatif dan komunikatif?

C. Batasan Masalah

Batasan permasalahan yang diulas pada perancangan komunikasi visual ini adalah sebagai berikut.

1. Target sasaran utama adalah pendaki gunung dari kalangan pelajar dan mahasiswa usia 16-25 tahun (Generasi Z). Target sasaran sekunder adalah pengelola *basecamp* pendakian gunung, khususnya *basecamp* Patak Banteng Gunung Prau di wilayah Kabupaten Wonosobo, yang berperan dalam penyediaan pelayanan pendakian, pemeliharaan lingkungan dan juga bertanggung jawab terhadap segala aktivitas pendakian.
2. Batasan lokasi penelitian yang dipilih adalah Gunung Prau dan *basecamp* Patak Banteng Kabupaten Wonosobo karena sesuai dengan kriteria penelitian.
3. Media yang digunakan adalah animasi 2D, yang dibuat dengan teknik *frame by frame* mengacu pada teknik animasi terbatas dan dikombinasikan dengan teknik *motion graphic*. Media pendukung berupa media fisik seperti papan infografis, *t-shirt*, *tumbler*, *bucket hat*, dan kantong sampah kain.
4. Metode perancangan yang digunakan menerapkan *design thinking* dari Tim Brown yang menggunakan lima tahapan, yakni *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Metode ini digunakan karena sesuai dengan kebutuhan perancangan yang akan dibuat, yaitu untuk menggabungkan hasil analisis dan ide kreatif, kemudian menerapkannya dalam memecahkan permasalahan.

D. Tujuan Perancangan

Mewujudkan perancangan animasi dua dimensi (2D) edukasi 3R (*Reduce, Reuse, Recycle*) di lingkungan Gunung Prau Kabupaten Wonosobo yang kreatif dan komunikatif.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Secara teoretis perancangan ini menawarkan kebaruan konsep berupa perancangan media animasi 2D yang memuat tentang edukasi 3R di lingkungan gunung dalam proses belajar di Kampus Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Kemudian dapat menambah wawasan, ilmu pengetahuan serta memberikan kontribusi dan inovasi bagi peneliti dalam pengembangan ilmu Desain Komunikasi Visual (DKV) untuk ranah pendidikan.

2. Manfaat Praktis

1. Bagi Instansi Pendidikan

Perancangan ini dapat memberikan kontribusi pengetahuan dalam bidang Desain Komunikasi Visual (DKV) kaitannya dalam perancangan media komunikasi animasi 2D. Selain itu, perancang ini dapat menjadi pustaka sebagai rujukan untuk perancangan-perancangan selanjutnya dengan topik yang serupa.

2. Bagi Mahasiswa

Perancangan ini dapat menjadi rujukan dan referensi sebagai pertimbangan dalam perancangan komunikasi visual yang berkaitan dengan edukasi menggunakan media animasi 2D.

3. Bagi Peneliti

Sebagai sarana belajar untuk mengintegrasikan pengetahuan dan pengalaman dengan terjun langsung sehingga dapat melihat, merasakan dan menyadari permasalahan lingkungan yang sebenarnya terjadi.

