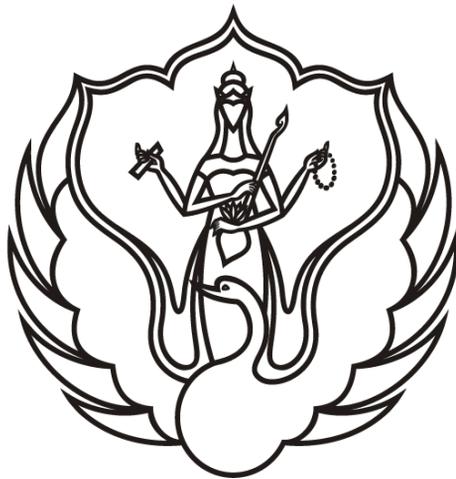


**PERANCANGAN ANIMASI DUA DIMENSI  
EDUKASI *REDUCE, REUSE, RECYCLE*  
DI LINGKUNGAN GUNUNG PRAU KABUPATEN WONOSOBO**



**NASKAH PUBLIKASI**

**PENCIPTAAN SENI**

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

**Afifudin**

NIM 1821158411

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

**2022**

**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***

## PENDAHULUAN

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. 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.

Munculnya sampah di gunung memang tidak bisa lepas dari aktivitas pendakian. Sejumlah gunung dan taman nasional di Indonesia kini terancam rusak kelestariannya 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.

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.

Menyikapi fenomena 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.

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. Berdasarkan uraian di atas, rumusan masalah dan tujuan perancangan adalah, membuat sebuah perancangan animasi dua dimensi (2D) edukasi 3R (*Reduce, Reuse, Recycle*) di lingkungan Gunung Prau Kabupaten Wonosobo yang kreatif dan komunikatif.

## **KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI**

### **A. Kajian Pustaka**

Pada tahap ini perancang melakukan kajian pustaka terhadap beberapa artikel jurnal dan karya animasi 2D (dua dimensi) yang telah dipublikasi. Pustaka dan karya animasi 2D tersebut dipilih berdasarkan kesamaan topik bahasan dan jenis media yang digunakan pada penelitian yang dilakukan, yaitu tentang pengelolaan sampah menggunakan metode 3R (*Reduce, Reuse, Recycle*) di lingkungan gunung dan juga media animasi 2D yang digunakan.

Jurnal pertama karya Raymond Benton, Jr. (2014) mengulas dua buah buku yang isinya mengangkat tema tentang keterlibatan industri terhadap permasalahan sampah dari barang-barang yang kita beli dan digunakan sehari-hari. Hasil akhir berupa pembentukan sikap kritis terhadap pemahaman peran dan fungsi pemasaran di masyarakat. Peran promosi

terhadap kebijakan pemasaran industri agar dapat mengurangi dampak permasalahan sampah yang disebabkan oleh barang konsumsi. Jurnal kedua, Mengiseny E. Kaseva dan Josia L. Moirana (2009) tentang permasalahan pengelolaan limbah padat di Gunung Kilimanjaro di Taman Nasional Kilimanjaro Tanzania Utara. Hasil akhir penelitian berupa analisis pengelolaan sampah berkelanjutan di Gunung Kilimanjaro sebagai petunjuk pengelolaan limbah padat yang dihasilkan di gunung sebagai akibat dari aktivitas pariwisata yang terus meningkat. Jurnal selanjutnya, Larisa Semernya dkk. (2017) tentang pengembangan pengelolaan sampah di wilayah pegunungan yang memiliki tantangan lebih sulit dan mahal. Hasil akhir penelitian pada jurnal ini berupa temuan-temuan pengelolaan sampah melalui aspek-aspek yang perlu diteliti lebih jauh di wilayah pegunungan dan mengambil tindakan segera untuk mengatasinya di tingkat lokal, nasional dan tingkat internasional. Jurnal terakhir, M. Ilham Abdurrahim dkk. (2018) mengulas tentang analisis timbulan dan komposisi sampah di Gunung Andong melalui jalur pendakian Dusun Sawit yang dihitung berdasarkan jumlah pengunjung saat hari biasa dan akhir pekan. Hasil akhir berupa data besaran timbulan sampah yang nantinya dapat digunakan sebagai informasi dasar dalam perancangan pengelolaan persampahan.

Selanjutnya mengulas beberapa karya visual animasi yang meliputi anime *Yurucamp*, iklan Khong Guan, animasi *She & Her Cat*, dan *motion graphic* Pengelolaan Sampah Melalui 3R. Karya animasi 2D mengulas beberapa aspek yang fokus pada alur cerita, visual ilustrasi, visual animasi, dan audio. Dari hasil ulasan secara keseluruhan, kemudian perancang menyimpulkan intisari yang diperoleh. Secara keseluruhan sumber pustaka dan karya visual yang dikaji memiliki topik, tujuan dan hasil akhir yang berbeda-beda. Ada persamaan dan perbedaan di beberapa aspek dengan perancangan yang perancang buat. Metode penelitian yang digunakan juga sangat beragam, namun ada beberapa metode yang memiliki kemiripan, seperti metode kualitatif yang perancang gunakan.

Kajian pustaka yang bersumber dari jurnal ilmiah, kesamaan terletak pada topik pembahasan seputar sampah di lingkungan gunung dan juga pengelolaan sampah melalui pendekatan 3R (*Reduce, Reuse, Recycle*). Sedangkan perbedaan paling mencolok terletak pada perancangan media komunikasi visual berupa animasi 2D. Kesamaan kajian karya animasi 2D terdapat pada hasil akhir yang sama-sama diwujudkan dalam bentuk animasi 2D dengan teknis pembuatan yang serupa. Sedangkan perbedaan paling utama ada pada topik atau cerita yang membahas tentang edukasi 3R di lingkungan gunung.

## B. Landasan Teori

Secara garis besar teori yang memiliki porsi paling banyak adalah teori perancangan DKV yang meliputi teori multi media dan teori desain grafis, lalu diikuti oleh teori komunikasi dan teori edukasi (pembelajaran). Teori perancangan menggunakan teori multi media prinsip animasi Frank Thomas dan Ollie Jhonson, teori *motion graphic* Gallagher dan Paldy, ada teori desain grafis seperti ilustrasi, *layout*, warna, tipografi, sedangkan penyampaian menggunakan teori komunikasi dari “Harold D Lasswell” dan teori edukasi.

Pada dasarnya animasi memiliki 12 prinsip dasar dalam proses pembuatannya. Menurut buku “*The Illusion of Life*” karya Frank Thomas dan Ollie Jhonson yang diterjemahkan oleh Ranang AS (2010:64) prinsip dasar animasi yang digunakan ialah, *squash and stretch, anticipation, staging, straight ahead action and pose to pose, slow in an slow out, timing, exaggeration, solid drawing, appeal*. Teori *motion graphic* mengacu pada buku “*Exploring Motion Graphic*”. Gallagher dan paldy (2007:3), mengatakan bahwa *motion graphic* adalah teks, gambar, atau kombinasi dari keduanya yang bergerak dalam ruang dan waktu, serta menggunakan pergerakan dan ritme untuk mengkomunikasikannya. Beberapa unsur yang digunakan dalam perancangan media ini yaitu, *composition, frame, flow, transition, sound*.

Teori selanjutnya menggunakan teori Desain komunikasi visual, dalam pengertian modern adalah desain yang dihasilkan dari rasionalitas, dilandasi pengetahuan, bersifat rasional dan pragmatis. Dapat disimpulkan bahwa desain komunikasi visual adalah ilmu yang mempelajari konsep komunikasi dan ungkapan daya kreatif, yang diaplikasikan dalam pelbagai media komunikasi visual dengan mengolah elemen desain grafis yang terdiri atas gambar (ilustrasi), huruf dan tipografi, warna, komposisi dan *layout*. Semua itu dilakukan guna menyampaikan pesan secara visual, audio dan atau audio visual kepada target sasaran yang dituju (Sumbo Tinarbuko, 2012:24).

Ilustrasi merupakan bagian yang sangat penting dalam membuat gerakan gambar 2D, karena animasi terbentuk dari banyak *frame* gambar yang disatukan. Ilustrasi yang digunakan pada perancangan media animasi 2D ini menggunakan gaya anime Jepang yang disesuaikan dengan gaya ilustrasi perancang. Ilustrasi adalah sebuah citra yang dibentuk untuk memperjelas sebuah informasi dengan memberi representasi secara visual (2012: 660). Ilustrasi nantinya akan menonjolkan warna-warna pastel yang menghadirkan kesan lembut, kalem, dan ringan. Penggunaan warna-warna ini bertujuan untuk mendukung visual yang akan menghadirkan suasana sejuk, tenang, damai dan ceria. Warna-wana pastel ini

cenderung mengarah pada percampuran warna putih. Warna pastel terbentuk dari warna tertentu yang dicampur dengan warna putih, sehingga menghasilkan warna *tint* atau pastel (Nugroho Eko, 2008:29).

Teori *layout* dibutuhkan untuk merancang tata visual dan verbal. Tujuan utama *layout* adalah memperlihatkan tata desain visual dan verbal ke dalam suatu bentuk yang komunikatif kepada target sasaran. Penyusunan *layout* pada perancangan media komunikasi visual edukasi 3R di lingkungan gunung ini dibuat berdasarkan prinsip penerapan *layout* dari Frank Jefkins (1985:260-261) yang mengacu pada prinsip kesatuan (*unity*), keberagaman (*variety*), keseimbangan (*balance*), ritme (*rhythm*), harmoni (*harmony*), proporsi (*proportion*), skala (*scale*), penekanan (*emphasis*). Tipografi yang digunakan pada perancangan ini adalah jenis huruf *san serif* (tidak berkait), *egyptian*, dan dekoratif. Tipografi huruf judul (*display type*) akan menggunakan jenis huruf *egyptian* atau dekoratif untuk membuat tampilan menjadi lebih menarik. Tipografi dapat dikatakan sebagai *visual language* atau berarti bahasa yang dapat dilihat. Menurut Sumbo Tinarbuko (2012:25), tipografi adalah seni memilih dan menata huruf untuk berbagai kepentingan menyampaikan informasi berbentuk kesan sosial ataupun komersial.

Teori komunikasi memiliki peran sebagai strategi menyampaikan pesan pada target sasaran. Pesan disampaikan menggunakan model komunikasi dari Harold D Lasswell dalam karya jurnalnya berjudul, "*The role of Harold Lasswell Communication Theory in Librarianship and Information Sciene*" yang ditulis oleh Zahra Abazari, dan Mahshid Borjian Brojeni. Artikel ini menguraikan tentang teori proses komunikasi "Harold D Lasswell" dari segi komunikasi. Melihat hal tersebut, teori Lasswell dapat dipakai menjadi landasan teori untuk perancangan ini. Hal ini karena dalam teori tersebut terdapat unsur-unsur yang meliputi: *Who* (Unsur Sumber), *Say What* (Unsur Pesan), *In Which Channel* (Saluran Komunikasi), *To Whom* (Unsur Penerima), *With What Effect* (Unsur Pengaruh).

Teori pembelajaran memiliki peranan penting dalam strategi menyampaikan pesan seperti halnya teori komunikasi. Teori ini memiliki unsur-unsur penting yang dapat mendukung strategi komunikasi, seperti unsur pendidik, materi belajar, media belajar, dan peserta didik. Menurut Sudjana dalam Sugihartono, dkk. (2012:80) pembelajaran merupakan setiap upaya yang dilakukan dengan sengaja oleh pendidik yang dapat menyebabkan peserta didik melakukan kegiatan belajar. Belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku sebagai hasil interaksi individu dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidup.

## METODE PERANCANGAN

Proses perancangan animasi 2D ini menggunakan metode perancangan *Design Thinking* dari Tim Brown. Metode ini memperkenalkan lima tahapan proses yaitu, *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Jika diterjemahkan dalam pendekatan desain modern meliputi empat tahapan identifikasi, analisis, sintesis, evaluasi. Posisi *empathize* terdapat dalam struktur identifikasi, *define* berada dalam analisis, *ideate* berada dalam proses sintesis, *prototype* dan *test* berada dalam proses evaluasi.

### A. *Emphatize*

Tahap ini, perancang memilih sebuah fenomena atau permasalahan yang memiliki urgensi lebih untuk diselesaikan yaitu fenomena permasalahan sampah di lingkungan gunung. Cara yang digunakan yaitu berinteraksi langsung dengan lingkungan dimana fenomena tersebut terjadi, untuk mengetahui apa yang mereka pikirkan dan rasakan, dengan begitu perancang tahu apa yang mereka butuhkan. Aktivitas yang dilakukan pada tahapan ini berkaitan dengan pengumpulan data. Pengumpulan data dilakukan dengan cara survei melalui kuesioner *google form*, observasi (pengamatan) yang dilakukan di Gunung Prau *via Basecamp* Patak Banteng, wawancara pada beberapa pendaki gunung dan pengelola *basecamp*, dokumentasi hal-hal yang berkaitan dengan proses perancangan, dan yang terakhir mengamati atau mencatat gambar pada karya visual.

### B. *Define*

Pada tahap ini, perancang melakukan penyusunan data penelitian untuk dianalisis. Dalam proses penyusunan data, pemetaan pemikiran atau *mind map* digunakan sebagai tahap awal menyusun ide-ide pikiran yang dituangkan dalam catatan-catatan. Penyusunan data ini dilakukan untuk mendapatkan ide/gagasan perancangan komunikasi visual edukasi 3R di lingkungan Gunung yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan target sasaran. Proses analisa data yang sudah disusun dilakukan dengan menggunakan metode 5W+1H (*What, Who, Why, Where, When, How*).

### D. *Ideate*

Pada tahap *ideate* perancang akan menguraikan gagasan-gagasan, ide kreatif dan juga solusi kreatif yang diperoleh dari proses *emphatize* dan *define*. Tahap ini merupakan sintesis

yang diperoleh dari hasil analisis data sebelumnya. Tahap sintesis menghasilkan ide/gagasan tentang perancangan animasi 2D edukasi 3R di lingkungan dengan konsep besar yang diberi nama “Menolong Gunung”. Perancang melakukan eksplorasi ide yang berkaitan dengan perancangan animasi 2D edukasi 3R di lingkungan gunung dengan merancang konsep, menentukan citra dan melakukan perancangan visual.

## PEMBAHASAN KARYA

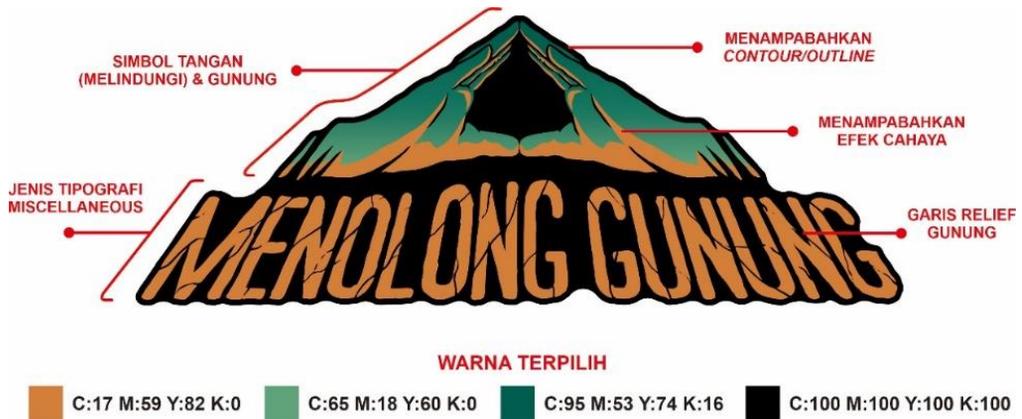
Pembahasan karya menguraikan tentang proses dan hasil perancangan yang diwujudkan, kemudian diulas secara keseluruhan. Pembahasan akan dimulai dari tahapan *prototype* dan ditutup dengan tahap *test*. Tahap ini merupakan kelanjutan dari tahap sebelumnya (*empathize, define, ideate*) pada metode perancangan *Design Thinking*.

### A. *Prototype*

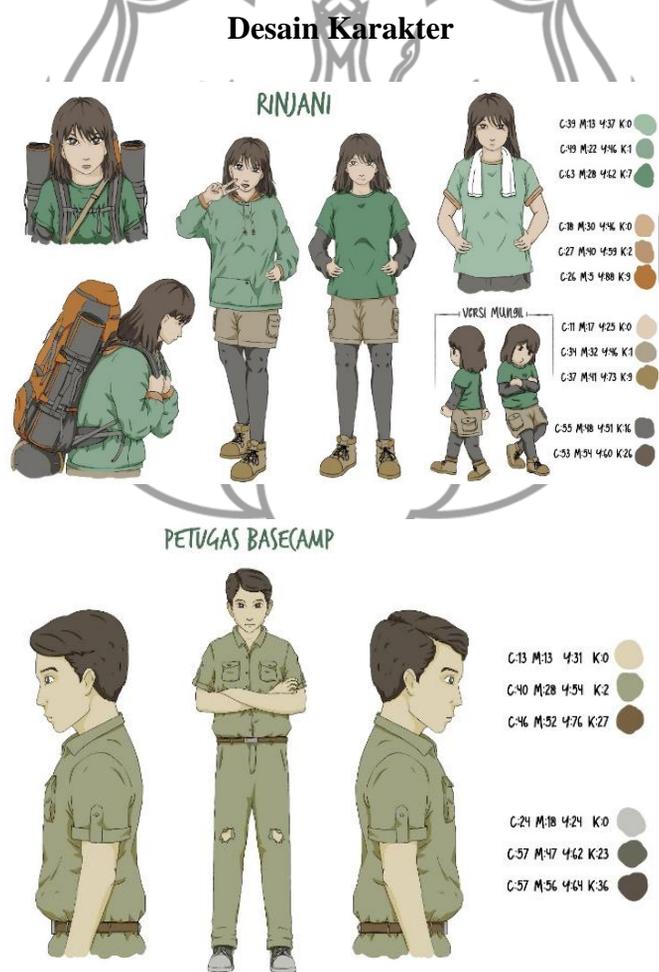
#### 1. Pra produksi

Tahap pra produksi meliputi, pembuatan sinopsis, *treatment*, desain judul, desain karakter, dan *story board*. Sinopsis berisikan rangkuman cerita animasi 2D yang diberi judul ‘Menolong Gunung’. Animasi Menolong gunung menceritakan tentang perjalanan seorang gadis remaja mendaki gunung dan aktivitas yang dilakukannya selama di gunung. *Treatment* adalah pengembangan jalan cerita dari sebuah sinopsis yang di dalamnya berisi *plot* secara detail, namun cukup padat (Lutters, 2004:86). Pengembangan jalan cerita secara detail pada perancangan ini dapat dilihat pada bagian papan cerita (*story board*).

## Desain Judul



Gambar 1: Desain Final Dan Pengaplikasian Warna  
(Sumber: Penulis, 2021)

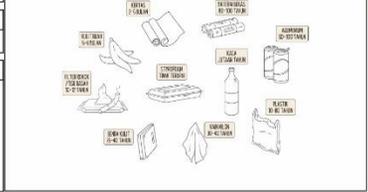
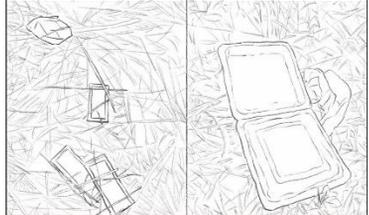
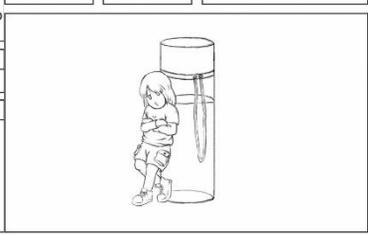
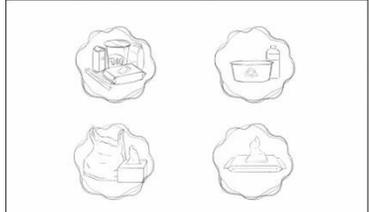


Gambar 26: Desain Karakter Tokoh Utama Rinjani  
(Sumber: Penulis, 2021)

### Papan Cerita/Storyboard

SQ: 01	SC: 01	DURASI: 3 Detik	<p><b>KETERANGAN</b></p> <p>Muncul judul utama karya animasi 'Menolong Gunung'.</p> <p><b>SHOT &amp; ANIMASI</b></p> <p>Mid + Zoom In/Transparan</p> <p><b>SUARA</b></p> <p>Musik Ilustrasi: Ost Yuru Camp</p>	SQ: 02	SC: 03	DURASI: 3 Detik	<p><b>KETERANGAN</b></p> <p>Rinjani sedang mengecek gadget miliknya.</p> <p><b>SHOT &amp; ANIMASI</b></p> <p>Mid + Frame by frame</p> <p><b>SUARA</b></p> <p>Efek Suara: Suara tombol gadget</p> <p>Musik Ilustrasi: Ost Yuru Camp</p>
SQ: 02	SC: 01	DURASI: 4 Detik	<p><b>KETERANGAN</b></p> <p>Rinjani sedang duduk setelah Berolah raga.</p> <p><b>SHOT &amp; ANIMASI</b></p> <p>Wide + Frame by frame/Bergeser</p> <p><b>SUARA</b></p> <p>Musik Ilustrasi: Ost Yuru Camp</p>	SQ: 02	SC: 04	DURASI: 12 Detik	<p><b>KETERANGAN</b></p> <p>Rinjani sedang membalas chat dari temannya.</p> <p><b>SHOT &amp; ANIMASI</b></p> <p>Mid + Skala, Bergeser</p> <p><b>SUARA</b></p> <p>Efek Suara: Suara tombol dan notifikasi aplikasi chat</p> <p>Musik Ilustrasi: Ost Yuru Camp</p>
SQ: 02	SC: 02	DURASI: 4 Detik	<p><b>KETERANGAN</b></p> <p>Rinjani mendengar bunyi notifikasi aplikasi chat gadgetnya.</p> <p><b>SHOT &amp; ANIMASI</b></p> <p>Mid + Frame by frame</p> <p><b>SUARA</b></p> <p>Efek Suara: Suara notifikasi aplikasi chat</p> <p>Musik Ilustrasi: Ost Yuru Camp</p>	SQ: 03	SC: 01	DURASI: 4 Detik	<p><b>KETERANGAN</b></p> <p>Rinjani baru selesai mandi.</p> <p><b>SHOT &amp; ANIMASI</b></p> <p>Mid + Frame by frame</p> <p><b>SUARA</b></p> <p>Musik Ilustrasi: Ost Yuru Camp</p>
SQ: 03	SC: 02	DURASI: 3 Detik	<p><b>KETERANGAN</b></p> <p>Persiapan perlengkapan dan bekal pendakian.</p> <p><b>SHOT &amp; ANIMASI</b></p> <p>Mid + Stop Motion</p> <p><b>SUARA</b></p> <p>Musik Ilustrasi: Ost Yuru Camp</p>	SQ: 05	SC: 01	DURASI: 3 Detik	<p><b>KETERANGAN</b></p> <p>Memastikan perlengkapan</p> <p><b>SHOT &amp; ANIMASI</b></p> <p>Mid + Stop Motion</p> <p><b>SUARA</b></p> <p>VO: Bawalah perlengkapan dan bekal secukupnya.</p> <p>Musik Ilustrasi: Ost Yuru Camp</p>
SQ: 04	SC: 01	DURASI: 8 Detik	<p><b>KETERANGAN</b></p> <p>Menampilkan perlengkapan yang paling wajib dibawa saat melakukan pendakian gunung.</p> <p><b>SHOT &amp; ANIMASI</b></p> <p>Mid + Rotasi/Bergeser</p> <p><b>SUARA</b></p> <p>VO: Bawalah perlengkapan dengan standart pendakian yang baik. Pengelola basecamp biasanya mewajibkan pendaki membawa perlengkapan seperti, tenda, matras, SB, &amp; baju hangat.</p> <p>Musik Ilustrasi: Ost Yuru Camp</p>	SQ: 06	SC: 01	DURASI: 4 Detik	<p><b>KETERANGAN</b></p> <p>Rinjani mengendarai sepeda motornya dan perjalanan dimulai.</p> <p><b>SHOT &amp; ANIMASI</b></p> <p>Mid + Bergeser</p> <p><b>SUARA</b></p> <p>Efek Suara: Suara motor</p> <p>Musik Ilustrasi: Ost Yuru Camp</p>
SQ: 04	SC: 02	DURASI: 12 Detik	<p><b>KETERANGAN</b></p> <p>Menampilkan perlengkapan pendukung dan bekal yang akan digunakan saat pendakian gunung.</p> <p><b>SHOT &amp; ANIMASI</b></p> <p>Mid + Rotasi/Bergeser</p> <p><b>SUARA</b></p> <p>VO: Jangan lupa bawa bekal &amp; perlengkapan pendukung lainnya, seperti makanan &amp; minuman, alat memasak, obat, seriter, alat makan, dan juga sepatu/sandal khusus untuk mendaki gunung.</p> <p>Musik Ilustrasi: Ost Yuru Camp</p>	SQ: 06	SC: 02	DURASI: 4 Detik	<p><b>KETERANGAN</b></p> <p>Perjalanan melewati Plengkung Gading.</p> <p><b>SHOT &amp; ANIMASI</b></p> <p>Wide + Zoom in/Skala</p> <p><b>SUARA</b></p> <p>Musik Ilustrasi: Ost Yuru Camp</p>

SQ: 06	SC: 03	DURASI: 4 Detik	<p><b>KETERANGAN</b> Perjalanan melewati tanjakan Dieng.</p> <p><b>SHOT &amp; ANIMASI</b> Wide + Bergeser</p> <p><b>SUARA</b> Musik Ilustrasi: Ost Yuru Camp</p>	SQ: 08	SC: 02	DURASI: 4 Detik	<p><b>KETERANGAN</b> Petugas memberikan tiket dan trash bag untuk mengangkut sampah.</p> <p><b>SHOT &amp; ANIMASI</b> Mid + Frame by frame/Bergeser</p> <p><b>SUARA</b> VO: Di beberapa basecamp pendakian, petugas juga memberikan frash bag/kantong sampah untuk para pendaki mengangkut sampah turun dari gunung. Musik Ilustrasi: Ost Yuru Camp</p>
SQ: 07	SC: 01	DURASI: 4 Detik	<p><b>KETERANGAN</b> Rinjani sampai tujuan dan memarkirkan motornya.</p> <p><b>SHOT &amp; ANIMASI</b> Wide + Frame by frame</p> <p><b>SUARA</b> Musik Ilustrasi: Ost Yuru Camp</p>	SQ: 09	SC: 01	DURASI: 8 Detik	<p><b>KETERANGAN</b> Petugas melakukan pengecekan, kelayakan perlengkapan dan barang bawaan.</p> <p><b>SHOT &amp; ANIMASI</b> Wide + Frame by frame</p> <p><b>SUARA</b> VO: Kemudian, petugas juga melakukan pemeriksaan kelayakan perlengkapan dan barang yang dibawa oleh mendaki. Musik Ilustrasi: Ost Yuru Camp</p>
SQ: 08	SC: 01	DURASI: 8 Detik	<p><b>KETERANGAN</b> Rinjani melakukan pendaftaran pendakian kepada petugas.</p> <p><b>SHOT &amp; ANIMASI</b> Mid + Frame by frame</p> <p><b>SUARA</b> VO: Saat melakukan pendaftaran biasanya petugas akan menjelaskan tentang persyaratan dan peraturan mendaki gunung. Musik Ilustrasi: Ost Yuru Camp</p>	SQ: 10	SC: 01	DURASI: 4 Detik	<p><b>KETERANGAN</b> Perjalanan rinjani di jalur pendakian.</p> <p><b>SHOT &amp; ANIMASI</b> Wide + Frame by frame</p> <p><b>SUARA</b> Musik Ilustrasi: Ost Yuru Camp</p>
SQ: 11	SC: 01	DURASI: 4 Detik	<p><b>NASKAH</b> Rinjani pun tiba di puncak gunung.</p> <p><b>SHOT &amp; ANIMASI</b> Close Up + Frame by frame</p> <p><b>SUARA</b> Musik Ilustrasi: Ost Yuru Camp</p>	SQ: 14	SC: 01	DURASI: 4 Detik	<p><b>KETERANGAN</b> Tidak lupa, Rinjani juga mengemas sampah di trash bag yang sudah disiapkan sebelumnya.</p> <p><b>SHOT &amp; ANIMASI</b> Mid + Frame by frame</p> <p><b>SUARA</b> VO: Sediakan trash bag untuk tempat sampah di sekitar tenda dan jangan lupa mengkalnya supaya sampah tidak terbawa angin. Musik Ilustrasi: Ost Yuru Camp</p>
SQ: 12	SC: 01	DURASI: 3 Detik	<p><b>NASKAH</b> Kemudian dia mendirikan tendanya.</p> <p><b>SHOT &amp; ANIMASI</b> Wide + Frame by frame/Bergeser</p> <p><b>SUARA</b> Musik Ilustrasi: Ost Yuru Camp</p>	SQ: 15	SC: 01	DURASI: 4 Detik	<p><b>KETERANGAN</b> Malamnya Rinjani beristirahat dan tidur.</p> <p><b>SHOT &amp; ANIMASI</b> Close Up + Stop Motion/Bergeser</p> <p><b>SUARA</b> Musik Ilustrasi: Ost Yuru Camp</p>
SQ: 13	SC: 01	DURASI: 5 Detik	<p><b>NASKAH</b> Setelah selesai, Rinjani bersantai menikmati suasana gunung sambil menyantap makanan yang dibawa.</p> <p><b>SHOT &amp; ANIMASI</b> Wide + Frame by frame/Bergeser</p> <p><b>SUARA</b> Musik Ilustrasi: Ost Yuru Camp</p>	SQ: 16	SC: 01	DURASI: 6 Detik	<p><b>KETERANGAN</b> Pagi hari Rinjani menikmati suasana matahari terbit.</p> <p><b>SHOT &amp; ANIMASI</b> Wide + Zoom in/Bergeser</p> <p><b>SUARA</b> Musik Ilustrasi: Ost Yuru Camp</p>

SQ: 16	SC: 02	DURASI: 4 Detik	<b>KETERANGAN</b> Setelah itu, Rinjani menyempatkan untuk mengabdikan momen dengan berfoto selfie.	SQ: 18	SC: 02	DURASI: 6 Detik	<b>KETERANGAN</b> Sampah yang tertinggal/ditinggal oleh oknum pendaki.
			<b>SHOT &amp; ANIMASI</b> Close Up + Frame by frame				<b>SHOT &amp; ANIMASI</b> Mid + Zoom In
			<b>SUARA</b> Musik Ilustrasi: Ost Yuru Camp				<b>SUARA</b> VO: Keberadaan sampah di gunung tentunya akan merusak kelestarian lingkungannya dan berdampak buruk dalam berbagai hal. Seperti merusak struktur tanah, mencemari ekosistem air, membahayakan kehidupan hewan, dll. Musik Ilustrasi: Ost Yuru Camp
SQ:17	SC: 01	DURASI: 4 Detik	<b>KETERANGAN</b> Rinjani pun berkesam dan membawa trash bag berisi sampah kemudian bergeser turun.	SQ: 19	SC: 01	DURASI: 15 Detik	<b>KETERANGAN</b> Penjelasan tentang lama terainya sampah yang biasanya ditemui di gunung.
			<b>SHOT &amp; ANIMASI</b> Mid + Frame by frame				<b>SHOT &amp; ANIMASI</b> Wide + Stop Motion
			<b>SUARA</b> VO: Jangan lupa bawa sampahmu turun dari gunung, dan pastikan tidak ada sampah yang tertinggal. Musik Ilustrasi: Ost Yuru Camp				<b>SUARA</b> VO: Sampah-sampah tersebut akan membutuhkan waktu penguraian yang cukup lama. Bahkan sebelum penguraian selesai, sudah ada lagi sampah baru. Berikut ini informasi tentang lama penguraian sampah berdasarkan jenis materinya. (Sumber: Dit. PLP. Ditjen. Cipta Karya PLU). Musik Ilustrasi: Ost Yuru Camp
SQ: 18	SC: 01	DURASI: 6 Detik	<b>KETERANGAN</b> Dalam perjalanan turun, Rinjani melihat beberapa sampah yang tertinggal/ditinggal oleh pendaki.	SQ: 20	SC: 01	DURASI: 4 Detik	<b>KETERANGAN</b> Sesampainya di basecamp, Rinjani melihat banyak tumpukan sampah pendaki yang ada di penampungan.
			<b>SHOT &amp; ANIMASI</b> Mid + Zoom In				<b>SHOT &amp; ANIMASI</b> Mid + Frame by frame
			<b>SUARA</b> VO: Meskipun sudah ada peraturan yang baik tentang menjaga lingkungan, masih ada sampah di puncak maupun di jalur pendakian yang ditemukan. Sampah tersebut biasanya tertinggal/sengaja ditinggal oleh oknum pendaki yang tidak bertanggung jawab. Musik Ilustrasi: Ost Yuru Camp				<b>SUARA</b> VO: Saat aktivitas pendakian ramai, keberadaan sampah di penampungan akan sangat sulit dikendalikan, dan menumpuk begitu saja. Musik Ilustrasi: Ost Yuru Camp
SQ: 21	SC: 01	DURASI: 6 Detik	<b>KETERANGAN</b> Solusi menolog gunung dari sampah dengan menerapkan prinsip 3R (Reduce, Reuse, Recycle).	SQ:23	SC: 01	DURASI: 6 Detik	<b>KETERANGAN</b> Penjelasan tentang Reuse.
			<b>SHOT &amp; ANIMASI</b> Mid + Frame by frame/Bergeser				<b>SHOT &amp; ANIMASI</b> Wide + Frame by frame
			<b>SUARA</b> VO: Sudah seathya menolog gunung dengan menerapkan prinsip 3R, baik sebelum dan saat melakukan aktivitas pendakian gunung, 3R adalah (Reduce, Reuse dan Recycle) Musik Ilustrasi: Ost Yuru Camp				<b>SUARA</b> VO: (Reuse) Menggunakan lagi barang atau sampah yang sudah kita gunakan sebelumnya agar tidak langsung jadi sampah. Musik Ilustrasi: Ost Yuru Camp
SQ: 22	SC: 01	DURASI: 6 Detik	<b>KETERANGAN</b> Penjelasan tentang Reduce.	SQ: 23	SC: 02	DURASI: 12 Detik	<b>KETERANGAN</b> Contoh tentang reuse.
			<b>SHOT &amp; ANIMASI</b> Wide + Frame by frame/Bergeser				<b>SHOT &amp; ANIMASI</b> Wide + Rotasi/Bergeser
			<b>SUARA</b> VO: (Reduce) mengurangi/membatasi barang bawaan saat melakukan aktivitas pendakian gunung. Reduce merupakan tindakan paling utama dalam mengelola sampah yang kemudian diseimbangkan dengan Reuse dan Recycle. Musik Ilustrasi: Ost Yuru Camp				<b>SUARA</b> VO: Seperti, menggunakan sapu tangan sbg pengganti tisu, menggunakan tempat air yang bisa dipakai berulang kali, menggunakan kantong kain sbg pengganti kantong plastik, mengisi ulang tabung gas yang sudah kosong untuk digunakan lagi. Musik Ilustrasi: Ost Yuru Camp
SQ: 22	SC: 02	DURASI: 12 Detik	<b>KETERANGAN</b> Contoh tentang reduce	SQ: 24	SC: 01	DURASI: 8 Detik	<b>KETERANGAN</b> Saran untuk pengelola tentang tempat air.
			<b>SHOT &amp; ANIMASI</b> Wide + Rotasi/Bergeser				<b>SHOT &amp; ANIMASI</b> Wide + Frame by frame/Bergeser
			<b>SUARA</b> VO: Reduce dapat dilakukan dg cara, membawa bekal/barang secukupnya, memilih kemasan yang aman didaur ulang, menghindari pemakaian barang yg menghasilkan sampah dlm jumlah besar seperti plastik dan tisu. Jangan gunakan tisu basah saat di gunung. Musik Ilustrasi: Ost Yuru Camp				<b>SUARA</b> VO: Pengelola basecamp sebaiknya menyediakan tempat air yg bisa dipakai oleh para pendaki secara bergantian. Jadi, pendaki cukup meminjam/menyewa, dan mengisi air yang juga disediakan oleh pengelola basecamp. Musik Ilustrasi: Ost Yuru Camp

SQ: 25	SC: 01	DURASI: 8 Detik	<p><b>NASKAH</b></p> <p>Saran untuk pengelola tentang kantong sampah/trashbag.</p> <p><b>SHOT &amp; ANIMASI</b></p> <p>Mid + Zoom In</p> <p><b>SUARA</b></p> <p>VO: Selain itu, pengelola basecamp juga bisa menyediakan kantong sampah dari bahan kain sebagai pengganti kantong plastik, dan membedakannya mjd dua jenis, yaitu organik dan anorganik.</p> <p>Musik Ilustrasi: Ost Yuru Camp</p>	SQ: 26	SC: 02	DURASI: 6 Detik	<p><b>KETERANGAN</b></p> <p>Contoh tentang pengolahan sampah organik.</p> <p><b>SHOT &amp; ANIMASI</b></p> <p>Wide + Zoom in/Skala</p> <p><b>SUARA</b></p> <p>VO: Misalnya, sampah organik seperti sisa-sisa makanan dapat diolah menjadi pupuk kompos.</p> <p>Musik Ilustrasi: Ost Yuru Camp</p>
SQ: 25	SC: 02	DURASI: 8 Detik	<p><b>NASKAH</b></p> <p>Saran untuk pengelola tentang kantong sampah/trashbag.</p> <p><b>SHOT &amp; ANIMASI</b></p> <p>Wide + Frame by frame/Bergeser</p> <p><b>SUARA</b></p> <p>VO: Dengan menggunakan kantong kain, tentunya akan lebih awet &amp; dapat dipakai secara bergantian. Membedakannya menjadi dua jenis sampah akan mempermudah proses pemilahan dan daur ulang.</p> <p>Musik Ilustrasi: Ost Yuru Camp</p>	SQ: 26	SC: 03	DURASI: 6 Detik	<p><b>KETERANGAN</b></p> <p>Contoh tentang pengolahan sampah anorganik.</p> <p><b>SHOT &amp; ANIMASI</b></p> <p>Wide + Zoom in/Skala</p> <p><b>SUARA</b></p> <p>VO: Kemudian, sampah anorganik seperti kantong plastik, kemasan produk, botol air, kertas/tisu bekas dapat diolah menjadi kerajinan atau produk baru yang berbeda dari sebelumnya.</p> <p>Musik Ilustrasi: Ost Yuru Camp</p>
SQ: 26	SC: 01	DURASI: 8 Detik	<p><b>NASKAH</b></p> <p>Penjelasan Tentang Recycle.</p> <p><b>SHOT &amp; ANIMASI</b></p> <p>Wide + Frame by frame/Bergeser</p> <p><b>SUARA</b></p> <p>VO: (Recycle) Mendaur ulang/mengolah kembali sampah menjadi produk baru yang bisa dimanfaatkan.</p> <p>Musik Ilustrasi: Ost Yuru Camp</p>	SQ: 27	SC: 01	DURASI: 8 Detik	<p><b>KETERANGAN</b></p> <p>Contoh produk/kerajinan olahan plastik daur ulang.</p> <p><b>SHOT &amp; ANIMASI</b></p> <p>Wide + Zoom in/Skala</p> <p><b>SUARA</b></p> <p>VO: Seperti kantong plastik, dan tutup botol yang diolah menggunakan teknik <i>molding</i> (cetakan) menjadi nampak, tatakan gelas, gantungan baju, batak, dan sebagainya.</p> <p>Musik Ilustrasi: Ost Yuru Camp</p>
SQ: 27	SC: 02	DURASI: 4 Detik	<p><b>KETERANGAN</b></p> <p>Contoh produk/kerajinan olahan plastik daur ulang.</p> <p><b>SHOT &amp; ANIMASI</b></p> <p>Wide + Zoom in/Skala</p> <p><b>SUARA</b></p> <p>VO: Kemasan produk yang diolah menjadi kerajinan tas dan dompet.</p> <p>Musik Ilustrasi: Ost Yuru Camp</p>	SQ: 27	SC: 04	DURASI: 4 Detik	<p><b>KETERANGAN</b></p> <p>Contoh produk/kerajinan olahan plastik daur ulang.</p> <p><b>SHOT &amp; ANIMASI</b></p> <p>Wide + Zoom in/Skala</p> <p><b>SUARA</b></p> <p>VO: Kemudian, kertas daur ulang yang diolah dari kertas/tisu bekas.</p> <p>Musik Ilustrasi: Ost Yuru Camp</p>
SQ: 27	SC: 03	DURASI: 5 Detik	<p><b>KETERANGAN</b></p> <p>Contoh produk/kerajinan olahan plastik daur ulang.</p> <p><b>SHOT &amp; ANIMASI</b></p> <p>Wide + Zoom in/Skala</p> <p><b>SUARA</b></p> <p>VO: Botol air kemasan yang diolah menjadi: pot tanaman, tempat lampu dan mainan.</p> <p>Musik Ilustrasi: Ost Yuru Camp</p>	SQ: 28	SC: 01	DURASI: 4 Detik	<p><b>KETERANGAN</b></p> <p>Penutup.</p> <p><b>SHOT &amp; ANIMASI</b></p> <p>Wide + Zoom in/Skala</p> <p><b>SUARA</b></p> <p>VO: Tetaplah lestari walau pendaki silih berganti.</p> <p>Musik Ilustrasi: Ost Yuru Camp</p>

Gambar 3: Papan Cerita (Story Board) Animasi 2D “Menolong Gunung”  
(Sumber: Penulis, 2021)

## 2. Produksi

Tahap produksi meliputi, pembuatan *line art*, pewarnaan, dan merekam suara.

### *Line Art*



Gambar 4: Line Art Karakter dan Latar Belakang  
(Sumber: Penulis, 2021)

### Pewarnaan



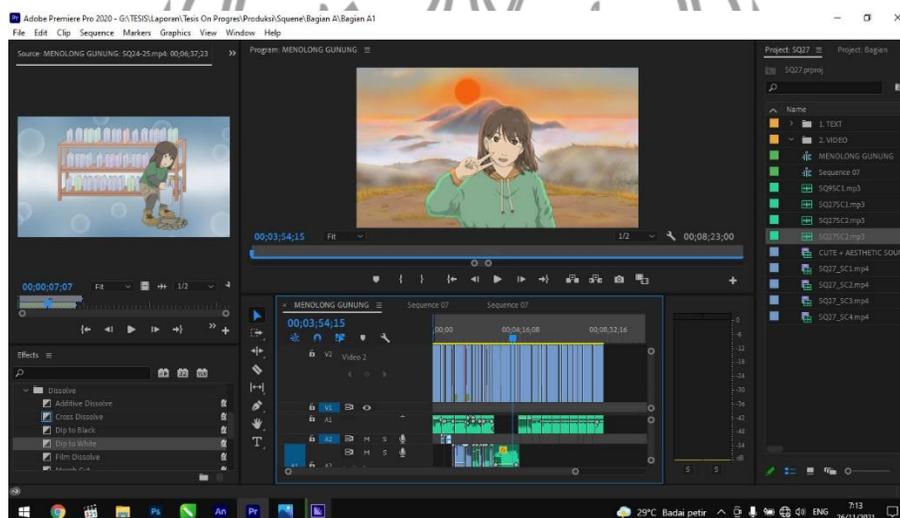
Gambar 5: Pewarnaan Karakter dan Latar Belakang  
(Sumber: Penulis, 2021)

### Merekam Suara

Animasi ‘Menolong Gunung’ ini memiliki beberapa jenis suara, yang terdiri dari *voice over (VO)*, efek suara, dan juga musik latar. Suara *voice over*, dibuat melalui proses perekaman suara seorang *talent* menggunakan *microphone* dan *hanphone* dengan materi narasi yang sudah dibuat pada papan cerita. Efek suara yang digunakan, merupakan hasil mengunduh gratis dari situs penyedia berbagai suara seperti *Youtube* dan situs-situs lain. Musik latar diambil dari *sountrack* musik anime *Yurucamp* dengan jenis instrumen yang memiliki nuansa alam. Proses selanjutnya adalah menyunting atau mengedit suara, sehingga didapatkan komposisi yang sesuai dengan tampilan visual animasi.

### 3. Pasca Produksi

Tahap ini sering disebut sebagai tahap *compositing* atau *video editing*. Proses *compositing* dilakukan dengan membuat skema pekerjaan atau *progress chart* untuk mensinkronkan animasi dengan elemen-elemen lainnya. Pada *progress chart*, seluruh *scene* animasi yang sudah dibuat digabungkan menjadi satu untuk membentuk sebuah cerita yang utuh, sesuai *storyboard*/papan cerita. Setelah itu, komponen lain seperti *voice over*, efek suara, musik latar dan sebagainya di sesuaikan dengan *scene* yang sudah disatukan. Proses yang ada pada *progress chart* dapat dikelompokkan menjadi 3 bagian, yaitu bagian *scene edit*, *audio mixing*, dan *final effects* untuk mempermudah proses pengerjaan. Berikut ini adalah tampilan proses *compositing/video editing* karya animasi 2D ‘Menolong Gunung’ menggunakan *software* Adobe Premiere Pro CC 2020.



Gambar 6: Proses *video editing*  
(Sumber: Penulis, 2021)

### 4. Ulasan Karya

Tahap ini akan menguraikan hasil perancangan yang dibuat, mulai dari pembuatan desain judul, media utama animasi 2D, dan dilanjutkan dengan media pendukung yang meliputi papan infografis, *t-shirt*, *tumbler*, topi, kantong sampah. Perancang menguraikan wujud karya baik secara teknis dan teori. Hal tersebut dilakukan untuk mempertegas pencapaian perancang dalam menyampaikan karya yang akan dikomunikasikan pada target sasaran.

## Desain Judul/*Headline*



Gambar 7: Desain Judul  
(Sumber: Penulis, 2021)

Desain judul dalam perancangan ini merupakan penggabungan dari unsur semiotika yang diambil dari bentuk tangan dan gunung. Unsur-unsur tersebut kemudian digabungkan dan dimodifikasi sedemikian rupa sehingga tampil dalam wujud baru. Penggunaan beberapa unsur ini bertujuan untuk menggambarkan arti dari kata “Menolong gunung”. Simbol tangan yang membentuk segi tiga/gunung diartikan sebagai tindakan melindungi atau menolong, sedangkan simbol gunung mewakili objek yang dilindungi/ditolong. Keterangan “Menolong Gunung” juga mempertegas makna dari simbol tangan dan gunung yang digunakan. Tipografi menggunakan jenis huruf *miscellaneous* yang dikembangkan dari huruf *Nal Hand*. Warna yang digunakan diambil dari tampilan pemandangan gunung saat matahari terbit. Warna hijau dipilih untuk mewakili gunung sedangkan warna jingga mewakili pertemuan langit dan matahari terbit. Warna-warna tersebut kemudian diolah menjadi lebih pastel. Warna hitam digunakan untuk mempertegas desain judul secara keseluruhan, supaya lebih fleksibel bila ditempatkan diberbagai jenis media. Efek cahaya dengan warna jingga ditambahkan untuk memperkuat makna menolong, yang diartikan seolah-olah dibalik/dibawah simbol tangan ada sesuatu yang harus dilindungi. Garis-garis relief yang ditambahkan untuk memperkuat karakter tipografi terhadap simbol gunung.

## Media Utama Animasi 2D

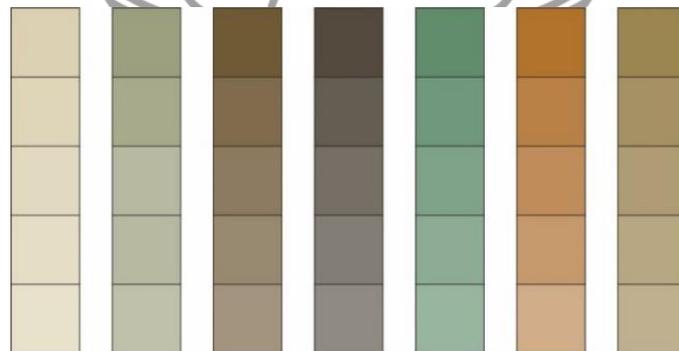
Karya animasi ini memiliki dimensi 1920px X 1080px, dibuat dengan teknik animasi *frame by frame* yang dikombinasikan dengan teknik *motion graphic*. Animasi dilengkapi dengan audio yang meliputi *voice over (VO)*, efek suara, dan juga musik latar. Ilustrasi menggunakan gaya *anime* Jepang yang disesuaikan dengan gaya ilustrasi perancang, yaitu ilustrasi menggunakan garis-garis tipis yang saling terhubung. Ilustrasi seperti ini digunakan

karena berkaitan dengan teknik pewarnaan, supaya proses penganimasian dapat dikerjakan lebih mudah dan cepat.



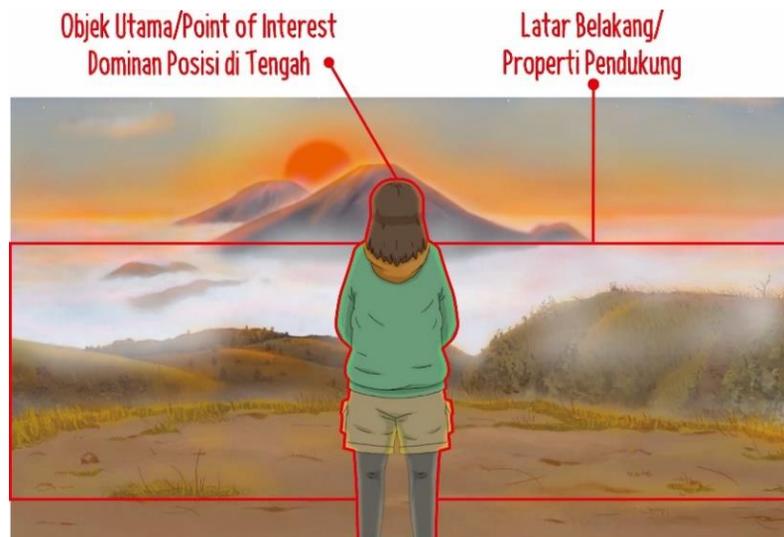
Gambar 8: Gaya Ilustrasi Anime Jepang Dan Gaya Ilustrasi Perancang  
(Sumber: Penulis, 2021)

Warna yang digunakan pada ilustrasi merupakan warna-warna dominan pastel atau warna-warna yang memiliki kesan lembut. Penggunaan warna-warna ini bertujuan untuk mendukung visual yang menghadirkan kesan suasana sejuk, tenang, damai dan ceria. Warna-wana pastel ini cenderung mengarah pada percampuran warna putih.



Gambar 9: Beberapa Warna Pastel Yang Digunakan Untuk Ilustrasi  
(Sumber: Penulis, 2021)

Media utama yang digunakan merupakan gambar yang bergerak, untuk itu penyusunan *layout* pada animasi 2D ini dibuat dengan komposisi yang terpusat ditengah, yaitu objek utama sebagai *point of interest* dominan diletakan dibagian tengah. Komposisi ini adalah tampilan yang paling umum digunakan, dengan menempatkan objek utama dibagian tengah, maka akan lebih mudah menjadi pusat perhatian.



Gambar 10: Komposisi Layout Media Animasi 2D  
(Sumber: Penulis, 2021)

Tipografi yang digunakan terdiri dari dua jenis yaitu *San Serif* (tidak berkait) dan *Egyptian*. Jenis huruf *San Serif* menggunakan huruf “*Poppins*” yang digunakan untuk huruf teks (*text type*) pada *subtitle* suara narrator. Jenis huruf *egyptian* menggunakan huruf “*Nal Hand*” digunakan untuk huruf judul (*display type*) yang terdapat pada ilustrasi maupun animasi teks.

Text Type	Display Type
<p><b>Poppins</b></p> <p>Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz 1234567890</p>	<p><b>NAL Hand</b></p> <p>Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz 1234567890</p>

Gambar 11: Jenis Tipografi Yang Digunakan Pada Media Animasi 2D  
(Sumber: Penulis, 2021)

# Sequence 1-28





menjelaskan tentang persyaratan dan peraturan mendaki gunung.



Di beberapa basecamp pendakian...



perlengkapan dan barang yang dibawa oleh pendaki.





Sediakan trash bag untuk tempat sampah di sekitar tenda...



dan pastikan tidak ada sampah yang tertinggal.



Keberadaan sampah di gunung tentunya akan merusak...



- KERTAS: 2-5 BULAN
- BATERAI BEKAS: 80-100 TAHUN
- ALUMINIUM: 80-100 TAHUN
- KULIT BUAH: 5-6 BULAN
- KACA: JUTAAN TAHUN
- STYROFOAM / BAK TERBUAH: 100-150 TAHUN
- PLASTIK: 10-80 TAHUN
- FILTER ROKOK / TISU BASAH: 10-12 TAHUN
- BENDA KILAT: 25-40 TAHUN
- KAIN NYLON: 30-40 TAHUN



keberadaan sampah di penampungan akan sangat sulit dikendalikan...



baik sebelum dan saat melakukan aktivitas pendakian gunung.



*(Reduce) mengurangi/membatasi barang bawaan...*



*membawa bekal/barang secukupnya...*



*(Reuse) Menggunakan lagi barang atau sampah yang sudah...*



*Seperti...menggunakan sapu tangan sebagai pengganti tisu...*



*yang bisa dipakai oleh para pendaki secara bergantian.*



*Selain itu...pengelola basecamp juga bisa menyediakan...*



*Dengan menggunakan kantong kain...*



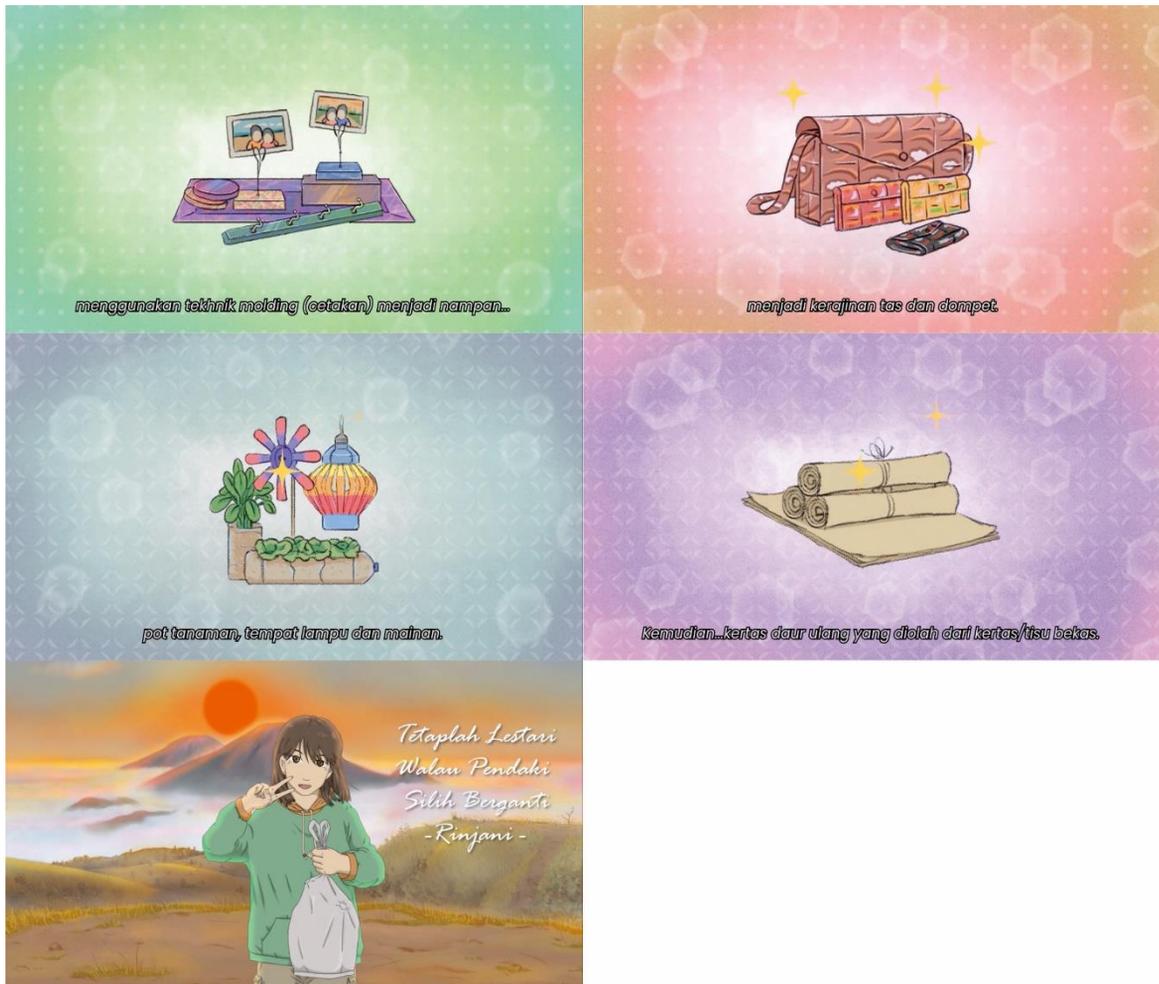
*(Recycle) Mendaur ulang/mengolah kembali sampah...*



*Misalnya...sampah organik seperti sisa makanan...*



*kemasan produk...*



Gambar 12: Tampilan Sequence 1-28  
(Sumber: Penulis, 2021)

*Sequence* 1-2 menampilkan *scene* yang diawali dengan munculnya judul animasi dengan pengambilan gambar *medium shot*, kemudian dilanjutkan dengan tampilan *scene* yang memperlihatkan seorang gadis remaja bernama Rinjani yang sedang duduk. Rinjani diperlihatkan sedang beristirahat setelah melakukan olah raga untuk persiapan fisik mendaki gunung. *Scene* selanjutnya memperlihatkan Rinjani yang sedang menerima sebuah pesan *WhatsApp* dari salah satu temannya dengan pengambilan gambar *wide shot* dan *medium shot*. Inti *scene* yang ada pada *sequence* 1-2 menceritakan tentang persiapan secara fisik sebelum mendaki gunung. *Scene* ini ditampilkan untuk mengedukasi target sasaran bahwa persiapan fisik merupakan bagian yang sangat penting dalam mempersiapkan diri untuk mendaki gunung.

*Sequence* 3-5 menampilkan *scene* yang diawali dengan munculnya Rinjani baru selesai mandi/membersikan diri. *Scene* selanjutnya memperlihatkan persiapan perlengkapan dan barang yang perlu dibawa saat mendaki gunung, mulai dari perlengkapan

yang wajib dibawa hingga perlengkapan pendukung lainnya. Bagian ini adalah lanjutan dari *scene* sebelumnya yang melengkapi satu sama lain. Teknis pengambilan gambar pada *scene* ini menggunakan *medium shot*. *Scene* ini sangat penting ditampilkan untuk mengedukasi target sasaran tentang perlengkapan dan barang apa saja yang perlu dibawa saat akan mendaki gunung supaya tetap selamat sampai kembali pulang.

*Sequence 6-7* menampilkan *scene* Rinjani saat memulai perjalanannya menggunakan kendaraan bermotor. *Scene* selanjutnya memperlihatkan beberapa tempat yang dilalui saat perjalanan menuju *basecamp*, seperti Plengkung Gading di Kota Yogyakarta dan *landscape* pemandangan di Dieng. *Scene* terakhir memperlihatkan Rinjani saat sampai di tempat parkir *basecamp* pendakian. Teknis pengambilan gambar pada *scene* ini menggunakan *wide dan medium shot*. Secara keseluruhan *Sequence 6-7* menceritakan tentang perjalanan menuju *basecamp* pendakian dimulai dari tempat tinggal sampai tempat parkir *basecamp*.

*Sequence 8-13* menampilkan *scene* Rinjani yang sedang melakukan pendaftaran pendakian dilanjutkan dengan tampilan *scene* tentang pemberitahuan persyaratan dan peraturan pendakian. *Scene* selanjutnya diperlihatkan pengelola *basecamp* yang memberikan fasilitas *trash bag*, kemudian proses pengecekan perlengkapan dan barang bawaan pendaki gunung. *Scene* terakhir memperlihatkan Rinjani yang sedang melakukan perjalanan pendakian Gunung Prau. Teknis pengambilan gambar pada *sequence* ini menggunakan *medium, wide dan close up shot*. Secara keseluruhan *scene* yang ada pada *Sequence 8-13* menceritakan tentang proses pendaftaran pendakian, penjelasan persyaratan dan peraturan pendakian, proses pemeriksaan, dan yang terakhir perjalanan pendakian.

*Sequence 14-16* menampilkan *scene* Rinjani yang sedang memasang tenda, kemudian duduk bersantai sambil menikmati makanan. *Scene* selanjutnya menampilkan Rinjani sedang membuang sampah di *trash bag* yang sudah ia sediakan. *Scene* ini adalah bagian penting yang diperlihatkan untuk mengedukasi bagaimana seorang pendaki memperlakukan sampah saat di gunung. Kemudian, *scene* memperlihatkan Rinjani yang sedang tidur, dilanjutkan *scene* yang dibawa pada latar waktu pagi hari saat Rinjani menikmati matahari terbit dan mengabadikannya dengan berfoto. Teknis pengambilan gambar pada *sequence* ini menggunakan *medium, wide dan close up shot*. Secara keseluruhan *scene* yang ada pada *sequence* ini menceritakan tentang aktivitas yang dilakukan saat di gunung, cara memberlakukan sampah saat berada di gunung, dan terakhir memperlihatkan perilaku pendaki yang biasa mengabadikan aktivitasnya dengan berswafoto.

*Sequence 17-20* menampilkan *scene* Rinjani yang akan turun dari gunung sambil membawa sampahnya. *Scene* dilanjutkan dengan memperlihatkan fenomena permasalahan sampah yang masih ada di lingkungan gunung dan dampak yang dihasilkan. *Scene* berikutnya menampilkan informasi tentang waktu penguraian sampah berdasarkan materialnya dan diakhiri dengan *scene* yang memperlihatkan kondisi tempat penampungan sampah saat aktivitas pendakian terlalu ramai. Teknis pengambilan gambar pada *sequence* ini menggunakan *medium*, dan *wide shot*. Secara keseluruhan *scene* yang ada pada *sequence 17-20* adalah bagian yang sangat penting untuk disampaikan pada target sasaran, yaitu informasi tentang fenomena permasalahan sampah di gunung, dampak yang disebabkan dan lama penguraian sampah berdasarkan jenis meterialnya.

*Sequence 21-28* adalah bagian utama yang menampilkan edukasi 3R (*Reduce, Reuse, Recycle*) di lingkungan gunung. *Scene* diawali dengan memperlihatkan sosok Rinjani yang mengungkapkan tentang menolong gunung dengan metode 3R di lingkungan gunung. *Scene* berikutnya diperlihatkan tentang penjelasan masing-masing metode, mulai dari *reduce, reuse, dan recycle*. *Scene reduce* memperlihatkan sosok rinjani dalam wujud kecil yang kebingungan dengan perlengkapan dan barang bawaannya sedang duduk di atas tas gunung. Pada bagian ini berisi penjelasan tentang pengertian *reduce* yang dilengkapi dengan contoh *reduce* saat akan melakukan aktivitas pendakian gunung. *Scene reuse* memperlihatkan sosok Rinjani dalam wujud kecil yang sedang bersandar pada botol minuman. Pada bagian ini berisi penjelasan tentang pengertian *reuse*, dilengkapi dengan contoh *reuse* yang sesuai untuk aktivitas pendakian gunung. *Scene recycle* memperlihatkan sosok rinjani dalam wujud kecil yang sedang memegang tongkat sihir dan didepannya terdapat mesin daur ulang sampah yang dikelilingi berbagai jenis sampah. Pada bagian ini berisi penjelasan tentang pengertian *recycle* yang dilengkapi dengan contoh *recycle* yang bisa digunakan untuk menangani sampah akibat aktivitas pendakian gunung. *Scene* terakhir adalah penutup yang memperlihatkan sosok rinjani memegang kantong sampah, dan dilengkapi sebuah *quote* tentang harapan kondisi gunung yang tetap lestari. Teknis pengambilan gambar pada *sequence* ini menggunakan *medium*, dan *wide shot*. Secara keseluruhan *scene* yang ada pada *Sequence 21-28* adalah bagian yang paling penting untuk disampaikan pada target sasaran, yaitu berisi tentang edukasi 3R di lingkungan gunung.

## Media Pendukung

Setiap pendaki tidak selalu mengakses media sosial saat akan melakukan pendakian gunung, untuk menghindari kejadian semacam ini, perlu adanya media lain yang dapat diakses secara langsung di lokasi. Media pendukung diperlukan untuk mengurangi terjadinya miskomunikasi dan berperan sebagai media pendamping animasi 2D. Peran media pendukung untuk memaksimalkan kinerja media utama, dan menutupi kekurangannya. Media pendukung berupa media fisik yang dapat diakses secara langsung di *basecamp* Patak Banteng Gunung Prau. Media pendukung yang dipilih adalah media fisik yang dekat dengan aktivitas pendakian gunung, dan tentunya ramah lingkungan. Media pendukung yang dipilih berupa papan infografis, *t-shirt*, *tumbler*, *bucket hat*, dan kantong sampah kain.

### PAPAN INFOGRAFIS



### KANTONG SAMPAH



### TUMBLER



### BUCKET HAT



## T-SHIRT

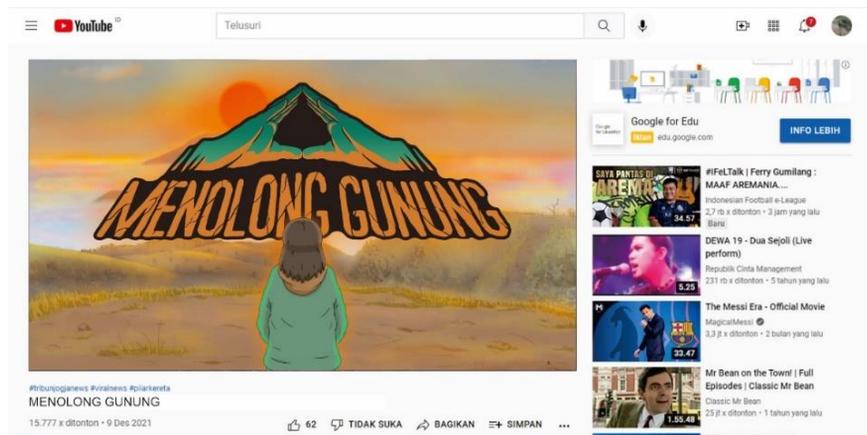


Gambar 13: Media Pendukung  
(Sumber: Penulis, 2021)

### B. Test

Bagian ini merupakan tahap terakhir dari lima tahapan metode *design thinking* yang digunakan, yaitu menguji hasil perancangan yang sudah diwujudkan pada target sasaran. Langkah awal yang dilakukan untuk menguji karya adalah mempublikasikannya pada ruang lingkup internal yaitu dikalangan teman. Hasil dari masukan-masukan yang diperoleh dari lingkup internal tersebut kemudian digunakan untuk memperbaiki kekurangan media. Pengujian media kemudian dilakukan pada lingkup yang lebih luas, yaitu mempublikasikan pada *platform* digital media sosial *Youtube*, *IG TV*, dan *Facebook*.

Cara tersebut dilakukan untuk menjangkau target sasaran yang lebih luas, cepat dan mudah. Pada tahapan ini proses pengujian tidak hanya berlangsung sekali, tetapi dilakukan berkali-kali, sesuai dengan kebutuhan. Publikasi media animasi akan dibagi menjadi dua unggahan, bagian pertama mengunggah animasi pada menit 00:00-03:55 yang berisi pengantar, bagian kedua mengunggah animasi pada menit 03:56-08:19 yang berisi pesan utama edukasi 3R. Berikut ini adalah publikasi karya yang dilakukan di beberapa akun media sosial *Youtube*, *IG TV*, dan *Facebok*.



Gambar 14: Publikasi Karya Pada Salah Satu Akun Media Sosial  
(Sumber: Penulis, 2021)

Penilaian media dilakukan melalui angket yang disebarakan melalui aplikasi *Whatsapp* kepada target sasaran. Aspek penilaian dilakukan untuk mengukur tingkat kreatif dan komunikatif media animasi 2D berdasarkan komponen media, serta penilaian secara keseluruhan. Katagori nilai yang diberikan yaitu; kurang baik (skor 1), cukup baik (skor 2), baik (skor 3), dan sangat baik (skor 4). Penilaian media secara keseluruhan memiliki skor 1-10. Responden yang dipilih adalah target sasaran yang sebagian besar tidak dikenal secara langsung oleh perancang, yaitu generasi Z (usia 16-25 tahun) dengan jumlah 10 orang, lima orang laki-laki dan lima orang perempuan.

Hasil dari penilaian rata-rata yang diperoleh adalah sebagai berikut:

- a. Penilaian berdasarkan komponen media, skor (1-4)
  1. Tampilan visual : 3,3 (baik)
  2. Tampilan warna : 3,3 (baik)
  3. Kualitas suara : 3,6 (sangat baik)
  4. Penjelasan/gaya bahasa : 3,7 (sangat baik)
  5. Artikulasi bahasa : 3,4 (baik)
  6. Materi/konten : 3,7 (sangat baik)
- b. Penilaian secara keseluruhan, skor (1-10)
  1. Tingkat kreativitas : 8,2 poin
  2. Tingkat komunikatif : 8,9 poin

Hasil uji coba media animasi 2D kepada target sasaran, bisa disimpulkan bahwa media yang dibuat dapat dikomunikasikan dengan baik, serta menjadi media yang kreatif dan komunikatif.

## KESIMPULAN

### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil Perancangan Komunikasi Visual Edukasi 3R (*Reduce, Reuse, Recycle*) Di Lingkungan Gunung Prau Kabupaten Wonosobo, diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

Mewujudkan media animasi 2D edukasi 3R di lingkungan gunung yang kreatif dan komunikatif dibutuhkan beberapa tahapan yang sangat penting dan penguasaan permasalahan yang baik. Tahapan awal dilakukan dengan cara menguasai ilmu pengetahuan berkaitan dengan teori perancangan, komunikasi dan edukasi. Teori perancangan menggunakan teori multi media prinsip animasi Frank Thomas dan Ollie Jhonson, *motion graphic* menggunakan teori Gallagher dan Paldy, kemudian ada teori desain grafis seperti ilustrasi, *layout*, warna, tipografi, sedangkan strategi penyampaian menggunakan teori proses komunikasi dari “Harold D Lasswell” dan teori edukasi (pembelajaran). Tahap selanjutnya adalah menentukan metode perancangan yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan. Proses perancangan komunikasi visual ini menggunakan metode perancangan *Design Thinking* dari Tim Brown yang menggunakan lima tahapan proses yaitu, *empathize, define, ideate, prototype, dan test*. Tahapan-tahap yang sudah dilakukan menghasilkan sebuah media utama animasi 2D edukasi 3R di lingkungan gunung yang kreatif, komunikatif dan didukung media fisik berupa papan infografis, *t-shirt, tumbler, bucket hat*, dan kantong sampah kain.

### B. Saran

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang diperoleh karena adanya kesulitan baik dalam proses penelitian maupun perancangan. Namun, keterbatasan tersebut tidak mengurangi semangat dan menjadikannya sebagai motivasi untuk terus maju dan berkarya. Penulis ingin memberikan saran-saran yang diharapkan dapat berguna dan bermanfaat bagi pembaca dan perancang lain yang ingin membuat karya tulis atau perancangan serupa.

Saat melakukan penelitian sebaiknya lebih jeli dalam menggali rumusan dan tujuan permasalahan. Melakukan pendekatan yang baik dan mendalam akan lebih mempermudah dalam merumuskan masalah. Pengumpulan data sebaiknya dilakukan secara tepat, dengan berbagai metode dan sesuai dengan kebutuhan, supaya lebih efektif dan efisien. Metode yang digunakan dalam proses perancangan sebaiknya disesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuan diri kita supaya dapat memperoleh hasil yang maksimal.

## DAFTAR PUSTAKA

- Brown, Tim. (2009). *Change by Design: How Design Thinking Transforms Organization and Inspires Innovation*. Harper Collins Publishers.
- Creswell, Jhon W. (2019). *Research Design Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan Mixed*. Pustaka Pelajar. Yogyakarta.
- Effendy, Onong Uchjana. (2003). *Ilmu komunikasi; Teori dan Praktek*. Rosda.Bandung.
- Iswantara, Nur. (2017). *Kreativitas Sejarah, Teori & Perkembangan*. Gigih Pustaka Mandiri. Jakarta.
- Jefkins, Frank. (1985). *Advertising. Made Simple Book*. London.
- Lutter, Elisabeth. (2004). *Kunci Sukses Menulis Skenario*. Grasindo. Jakarta.
- Nugroho, Eko. (2008). *Pengenalan Teori Warna*. CV Andi Offset. Yogyakarta.
- Rebecca Gallagher, Andrea Moore Paldy. (2007). *Exploring motion graphic*. Thomson Delmar Learning. New York.
- Ruslan, Arief. (2016). *Animasi Perkembangan Dan Konsepnya*. Ghalia Indonesia. Bogor.
- Stillman David, Jonah Stillman. (2019). *Generasi Z: Memahami Karakter Generasi Baru yang Akan Mengubah Dunia Kerja*. PT Gramedia Pustaka Utama. Jakarta.
- Soewardikoen, Didit W. (2019). *Metodelogi Penelitian Desain Komunikasi Visual*. PT Kanisius. Yogyakarta.
- Sugiharto, dkk. (2012). *Psikologi Pendidikan*. UNY Press. Yogyakarta.
- Thomas, Frank., Johnston, Ollie. (1995). *The Illusion of Life: Disney Animation*. Greg Robins. United States.
- Tinarbuko, Sumbo. (2012). *Semiotika Komunikasi Visual*. Jala Sutra. Yogyakarta.
- Williams. Richard (2001). *The Animator's Survival Kit*. London, United Kingdom: FABER & FABER.
- Aziza Rosida Nur, Meilia Nur Indah Susanti, Abdurrasyid, Puji Catur Siswipraptini. 2018, *Perancangan Animasi Pembangkit Listrik Biomassa dan Sampah Sebagai Bagian dari Listrik Kerakyatan untuk Media Pembelajaran*. Jurnal Ilmiah FIFO.
- Brown, T. 2008. *Design Thinking*. Havard Business Review, Vol. June
- Kaseva Mengiseny E., Josia L. Moirana. 2009). *Problems of solid waste management on Mount Kilimanjaro: A challenge to tourism*. Jurnal Sage, Usa.
- M. Ilham Abdurrahim, Hijrah Purnama, Yebi Yuriandala. 2018. *Analisis Timbulan Dan Komposisi Sampah Di Gunung Andong Via Jalur Pendakian Dusun Sawit, Kabupaten Magelang, Jawa Tengah*. dspace uii, Indonesia.
- Raymond Benton, Jr. 2014. *Reduce, Reuse, Recycle . . . and Refuse*. Jurnal Sage, Usa.
- Semernya Larisa, Aditi Ramola, Björn Alfthan and Claudia Giacobelli. 2017. *Waste management outlook for mountain regions: Sources and solutions*. Jurnal Sage, Usa.
- Tomi Asy'arie. 2018. *Kajian Kondisi Persampahan dan Pola Perilaku Porter, Pendaki dan Pengunjung dalam Menyusun Strategi pengelolaan Sampah di Jalur Pendakian Gunung Prau Via Patak Banteng*. dspace uii, Indonesia.
- Witabora, Joneta. 2012. *Peran dan Perkembangan Ilustrasi*. Jurnal Humaniora Vol. 3 No. 2 Oktober 2012.
- Zahra Abazari, and Mahshid Borjian Brojeni. 2017. *The role of Harold Lasswell Communication Theory in Librarianship and Information Sciene*", *International Academic Journal of Humanities*. Vol.4 No. 2 Iran.

Jerome Wirawan. (25 Juni 2015), “Masalah sampah di gunung dan taman nasional Indonesia mengkhawatirkan”  
[https://www.bbc.com/indonesia/berita\\_indonesia/2015/06/150625](https://www.bbc.com/indonesia/berita_indonesia/2015/06/150625).

Johanes Randy Prakoso. (06 Jul 2015), “Akibat Buang Sampah di Gunung, Ada Anak Macan Mati Keselek” <https://travel.detik.com/travel-news/d-2961105>.

Sonia Fitri & Nadia Zuraya. (28 April 2016), “Pendaki Gunung di Indonesia Sumbang 453 Ton Sampah per Tahun” Republika.  
<https://nasional.republika.co.id/berita/nasional/umum/16/04/28/o6cc6b383>.

Tulus Wijanarko & Francisca Christy Rosana. (7 Mei 2018), “Mayoritas Milenial, 600 Orang Mendaki Gunung Gede Setiap Hari”, Tempo.  
<https://travel.tempo.co/read/1086546>.

<https://otakudesu.tv/anime/yuru-camp-sub-indo/>  
<https://www.youtube.com/watch?v=U1E-HPaUTTg>  
<https://www.youtube.com/watch?v=8-ANtYTLMIY>  
[https://www.youtube.com/watch?v=NEri7\\_5Cclk](https://www.youtube.com/watch?v=NEri7_5Cclk)

