

**Material Plastik Bekas dalam Animasi *Cut-Out*
sebagai Bahasa Visual terhadap
Isu Lingkungan Hidup**



**Ditujukan untuk
Memenuhi persyaratan kelulusan
Program magister penciptaan seni**

Oleh:

**Nastiti Dwi Lestari
2221452411**

PROGRAM PASCASARJANA

INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2024

**MATERIAL PLASTIK BEKAS DALAM ANIMASI *CUT-OUT*
SEBAGAI BAHASA VISUAL TERHADAP
ISU LINGKUNGAN HIDUP**

Pertanggungjawaban ini telah diuji dan diterima sebagai salah satu syarat
memperoleh gelar Magister Seni

Telah dipertahankan tanggal 10 Juni 2024

Oleh:

Nastiti Dwi Lestari

2221452411

Dihadapan dewan penguji yang terdiri dari:

Pembimbing Utama

Penguji Ahli


Dr. Prayanto Widyo Harsanto, M.Sn.


Octavianus Cahyono Priyanto, PhD

Ketua Tim Penilai


Dr. Yohana Ari Ratnaningtyas, M.Si

Yogyakarta, 09 JUL 2024

Direktur

Program Pascasarjana ISI Yogyakarta




Dr. Fortunata Tyasrinestu, M.Si
NIP. 197210232002122001

**Aku persembahkan tesis ini kepada Orang Tua, Suami, Anak-anakku serta
siapapun yang terlibat dan mendukung saya dalam proses ini.**



PERNYATAAN KEASLIAN TESIS

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Nastiti Dwi Lestari

NIM : 2221452411

Program Studi : Program Magister Seni

Minat Utama : Penciptaan Videografi

Judul : Material Plastik Bekas dalam Animasi Cut-Out sebagai
Bahasa Visual terhadap Isu Lingkungan Hidup

Dengan ini menyatakan bahwa tesis penciptaan karya seni ini adalah asli yang bersumber dari ide saya, bukan mengambil hasil karya tulisan orang lain yang saya akui sebagai hasil pemikiran saya sendiri. Selain itu tulisan penelitian ini belum pernah saya atau orang lain gunakan sebelumnya untuk memperoleh gelar akademik di suatu perguruan tinggi mana pun dan dipublikasikan. Saya bertanggung jawab atas keaslian karya ini dan bersedia menerima sanksi apabila di kemudian hari ditemukan hal-hal yang tidak sesuai dengan isi pernyataan ini.

Yogyakarta, 1 Agustus 2024

Yang membuat pernyataan,

Nastiti Dwi Lestari

NIM 2221452411

MATERIAL PLASTIK BEKAS DALAM ANIMASI *CUT-OUT* SEBAGAI BAHASA VISUAL TERHADAP ISU LINGKUNGAN HIDUP

Pertanggungjawaban tertulis
Program penciptaan dan pengkajian seni
Pascasarjana institut seni indonesia yogyakarta, 2024
Oleh Nastiti Dwi Lestari

ABSTRAK

Tesis ini merupakan karya tulis yang berbasis pada penciptaan animasi yang mengangkat isu lingkungan hidup, khususnya dengan menggunakan material plastik bekas dan konten cerita yang relevan. Penelitian ini mengeksplorasi potensi integrasi material plastik melalui animasi cut-out, dengan pendekatan practice-based research atau action research untuk mewujudkan animasi dengan satu jenis material plastik bekas yaitu jenis LDPE atau PE-LD (*Low Density Polyethylene*). Plastik yang memiliki simbol dengan kode angka 4 dan LDPE atau PE-LD biasanya terdapat pada kantong plastik (kresek). Penelitian ini mendalami pengolahan plastik bekas sebagai media untuk pembuatan boneka dan aset visual dalam animasi cut-out. Material ini berfungsi tidak hanya sebagai elemen visual, tetapi juga sebagai metafora untuk menyampaikan pesan, terutama tentang dampak pencemaran sampah plastik terhadap rantai makanan. Penelitian ini menghasilkan karya animasi cut-out dengan menggunakan material plastik, yang diharapkan dapat menyampaikan pesan tentang isu lingkungan hidup secara efektif serta membangkitkan empati dan refleksi penonton terhadap perilaku manusia kepada lingkungan.

Kata Kunci: Material Plastik Bekas, *Animasi Cut-Out*, Bahasa Visual, Isu Lingkungan Hidup, Eat PlaSteak

**WASTE PLASTIC IN CUT-OUT ANIMATION AS A VISUAL LANGUAGE
FOR ENVIRONMENTAL ISSUES**

Written Project Report

Art Creation and Research Program

Graduate Program of Indonesia Institute of the Arts Yogyakarta, 2024

By Nastiti Dwi Lestari

ABSTRACT

This thesis is a written work based on the creation of an animation that addresses environmental issues, specifically using recycled plastic materials and relevant storytelling content. The research explores the potential integration of plastic materials through cut-out animation, employing a practice-based research or action research approach to create animation using a specific type of recycled plastic material, namely LDPE or PE-LD (Low-Density Polyethylene). This type of plastic, marked with the symbol and code number 4, is commonly found in plastic bags (kresek). The study delves into the processing of recycled plastic as a medium for making puppets and visual assets in cut-out animation. This material serves not only as a visual element but also as a metaphor for conveying messages, particularly about the impact of plastic waste pollution on the food chain. This research results in a cut-out animation using plastic materials, which aims to effectively communicate the environmental message and evoke empathy and reflection among viewers regarding human behavior towards the environment.

Keywords: *Recycled Plastic Materials, Cut-out Animation, Visual Metaphor, Environmental Issues, EatPlaSteak.*

KATA PENGANTAR

Tidak ada yang lebih baik dari do'a dan perjuangan yang maksimal. Dua hal yang tidak boleh terlepas dalam suatu proses guna memberikan banyak pelajaran dan pengalaman untuk meningkatkan kredibilitas diri. Sebaik manusia adalah yang bermanfaat, Ilmu yang berkah adalah Ilmu yang bermanfaat. Alhamdulillah tesis berjudul “Material Plastik Bekas dalam Animasi Cut-Out sebagai Bahasa Visual terhadap Isu Lingkungan Hidup” telah mampu saya selesaikan. Rasa syukur dan terimakasih banyak saya curahkan kepada pihak yang banyak mendukung, diantaranya:

1. Allah azza wa Jalla, atas ketetapan dan takdirNya, saya bisa tepat waktu menyelesaikan karya ini.
2. Ibuku dan Kakak Perempuan yang tidak sedikit memberikan dukungan materi atau pun financial selama menempuh jenjang pendidikan ini.
3. Suamiku, yang telah memberikan izin dan mendukung saya untuk melanjutkan studi, begitu pula anak-anaku yang selalu menjadi motivasiku.
4. Ibu mertuaku dan adik iparku yang telah mendukung dengan menyisihkan waktu dan tenaganya agar saya bisa fokus menyelesaikan masa studi ini.
5. Ibu Dr. Fortunata Tyasrinestu, M.Si selaku Direktur Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Bapak Dr. Prayanto Widyo Harsanto selaku dosen Pembimbing.
7. Bapak Octavianus Cahyono Prayanto, PhD sebagai dosen Penguji Ahli, yang telah memberikan arahan yang baik selama proses revisi tulisan.
8. Seluruh Dosen dan Staff Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang telah banyak berpartisipasi pada saya selama menempuh perkuliahan.
9. Sahabatku Nabila dan Seluruh Tim Produksi animasi “Eat PlaSteak” yang telah meluangkan ide, waktu dan tenaganya menyelesaikan karya ini

10. Seluruh teman-teman Magister Penciptaan Seni Pascasarjana ISI Yogyakarta angkatan 2022, khususnya di grup PPS MEDIA REKAM 2022 (Alvindra, Dyah Verakandhi, Wahyuddin Hasani, M. Fikri, Akhmad Zona, Deval, Ihsan, Hendri) yang selalu kompak saling support.

11. Semua pihak yang terlibat dan turut berkontribusi sehingga Tesis ini mampu terselesaikan dengan baik.

Akhir kata, saya ucapkan terima kasih banyak, semoga Allah membalas seluruh yang terlibat dengan kebaikan. Menjadikan tesis ini berguna bagi kita semua dan bermanfaat bagi setiap orang yang membutuhkan informasi serta ilmu yang ada didalamnya.



Yogyakarta, 1 Agustus 2024

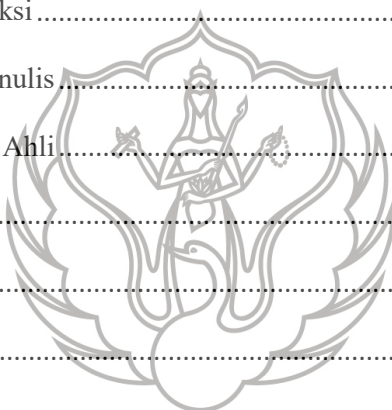
Penulis,

Nastiti Dwi Lestari

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	I
HALAMAN PENGESAHAN	II
HALAMAN PERSEMBAHAN	III
HALAMAN PENYATAAN	IV
ABSTRAK	V
<i>ABSTRACT</i>	VI
KATA PENGANTAR	VII
DAFTAR ISI	IX
DAFTAR GAMBAR	XI
DAFTAR LAMPIRAN	XIII
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Hipotesis	8
D. Tujuan	11
E. Manfaat	12
BAB II LANDASAN TEORI	14
A. Kajian Sumber	14
1. Tinjauan Pustaka	14
2. Tinjauan Karya Seni	18
B. Kajian Teori	21
1. Teori Animasi	22
2. Teori Ekologi Media	26
3. Desain Karakter	27

4. Bahasa Visual.....	31
5. <i>Crafting</i> , Daur Ulang Material Plastik.....	33
6. Struktur Naratif.....	35
BAB III METODE & KONSEP	37
A. Metode Penelitian.....	37
B. Konsep Perancangan.....	40
BAB IV PROSES DAN PEMBAHASAN KARYA	49
A. Proses Perwujudan Karya.....	49
1. Pra Produksi.....	49
2. Produksi.....	65
3. Pasca Produksi.....	67
B. Ulasan Karya Penulis.....	69
C. Refleksi Praktisi Ahli.....	82
BAB V PENUTUP	88
A. Kesimpulan.....	88
B. Saran.....	89
DAFTAR PUSTAKA	91
LAMPIRAN	94



DAFTAR GAMBAR

<i>Gambar 1 Diagram komposisi sampah berdasarkan jenis sampah tahun 2022</i>	3
<i>Gambar 2 Kumpulan sapi pemakan sampah di TPST Piyungan</i>	3
<i>Gambar 3 Capture Screen Film Plastic Ocean</i>	18
<i>Gambar 4 Capture Screen Film A Plastic Story</i>	20
<i>Gambar 5 Bagan Teori Kreatif</i>	22
<i>Gambar 6 The Big Triangle by Scott McCloud</i>	28
<i>Gambar 7 “ Triangle of Representation McClouds”</i>	29
<i>Gambar 8 Rencana Desain Puppet</i>	31
<i>Gambar 9 Hasil pressing plastik sederhana dengan teknik heat bonding</i>	34
<i>Gambar 10 Three Act Structure Field</i>	35
<i>Gambar 11 Mengambil bahan material di rumah salah satu anggota bank Sampah46</i>	46
<i>Gambar 12 Menciptakan tekstur halus pada proses heating</i>	51
<i>Gambar 13 Karakter Puppet Animasi Cut Out</i>	61
<i>Gambar 14 Prototype puppet dan asset visual animasi Eat PlaSteak</i>	64
<i>Gambar 15 Media Potongan Puppet Karakter Ibu</i>	65
<i>Gambar 16 Proses Pengambilan Gambar</i>	66
<i>Gambar 17 Compositing Adegan Ibu dan Bayi diruang tengah</i>	67
<i>Gambar 18 Compositing Adegan Ibu dan Bayi diruang tengah</i>	68
<i>Gambar 19 Tangkapan Layar Film Eat PlaSteak Scene 1 Shot 1-2</i>	70
<i>Gambar 20 Tangkapan Layar Film Eat PlaSteak Scene 2 Shot 1-4</i>	72
<i>Gambar 21 Tangkapan Layar Film Eat PlaSteak Scene 3 Shot 1-2</i>	73
<i>Gambar 22 Tangkapan Layar Film Eat PlaSteak Scene 4, Shot 1-2</i>	74
<i>Gambar 23 Tangkapan Layar Film Eat PlaSteak Scene 4 Shot 1 dan Scene 5 Shot 175</i>	75
<i>Gambar 24 Tangkapan Layar Film Eat PlaSteak</i>	76

Gambar 25 Tangkapan Layar Film Eat PlaSteak Scene 5 Shot 77

Gambar 26 Tangkapan Layar Film Eat PlaSteak 78

Gambar 27 Tangkapan Layar Film Eat PlaSteak 79

Gambar 28 Adegan Scene 1 Shot 2 after compositing 80



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Data Narasumber 1 (Praktisi Ahli)	95
Lampiran 2	Transcript Wawancara Hizkia Subyantoro	96
Lampiran 3	Data Narasumber 2 (Praktisi Ahli)	98
Lampiran 4	Transkrip Wawancara Chonie Prysilia	99
Lampiran 5	Data Narasumber 3 (Aktifis Bank Sampah)	103
Lampiran 6	Transkrip Wawancara Bu Sri Martini	103
Lampiran 7	Pola Cut Out Puppet dan Visual Assets	105
Lampiran 8	Dokumentasi Bank Sampah dan Pengumpulan Material	112
Lampiran 9	Dokumentasi Ujian	114
Lampiran 10	Dokumentasi Screening Bersama	115
Lampiran 11	Perizinan Logo	116
Lampiran 12	Poster Karya	117
Lampiran 13	Logo Kolaborasi	118



BAB I PENDAHULUAN

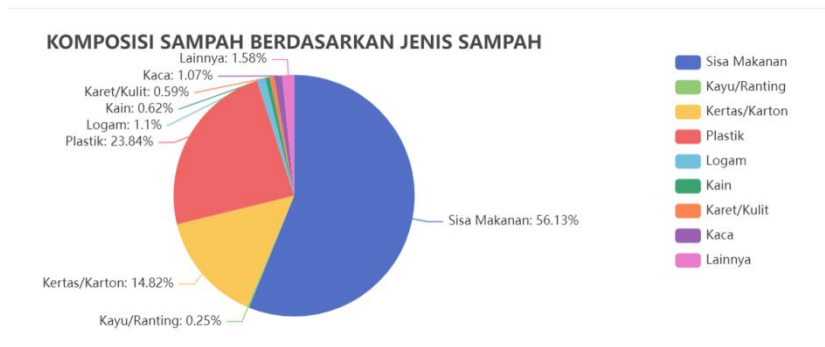
A. Latar Belakang

Pada tahun 1959, seorang ilmuwan bernama Sten Gustaf Thulin mengambil inisiatif untuk menciptakan kantong plastik sebagai langkah penyelamatan lingkungan dan alternatif yang dianggap lebih baik daripada kantong kertas (plasticfacts.com:2020). Pada saat itu, kantong kertas dianggap memiliki dampak buruk pada lingkungan, terutama terkait dengan penebangan pohon yang besar untuk memenuhi kebutuhan industri, baik sebagai bahan kertas maupun kebutuhan lainnya. Thulin berharap bahwa karakteristik plastik yang ringan, murah, kedap air, kuat, dan tahan lama dapat menjadi solusi dan alternatif untuk mengurangi tekanan terhadap hutan dan lingkungan.

Kini efek samping dari solusi yang diharapkan justru memberikan dampak negatif yang mulai muncul mengancam lingkungan dan keberlangsungan makhluk hidup. Saat ini kantong plastik merupakan salah satu dari tiga produk plastik penyebab pencemaran plastik di dunia (*oceanwatch.org*,2020). Di seluruh dunia, sekitar 160.000 kantong plastik digunakan setiap detik. Rata-rata penggunaan kantong plastik berkisar 12 menit (*theworldcounts*,2023). Penggunaan plastik yang tidak bijak serta pemilahan sampah plastik yang kurang maksimal mengakibatkan banyak plastik sekali pakai berakhir di tempat pembuangan akhir dan berakhir di saluran air yang nantinya akan mencemari ekosistem laut. Sampah plastik akan menjadi potongan-potongan dan terurai menjadi mikroplastik kecil yang dapat menyerap polutan lain, atau akhirnya dikonsumsi oleh makhluk hidup

yang salah mengira mereka sebagai makanan, yang akhirnya melukai atau membunuh mereka. Kurang disadari pula hal inilah yang menyebabkan plastik masuk ke dalam rantai makanan. Mikroplastik yang terkandung dalam sumber makanan dapat berpindah ke tubuh kita. Jurnal *Enviromental Pollution* (Belanda) menyatakan rata-rata orang mengkonsumsi 70.000 mikroplastik setiap tahun. Sedangkan menurut dataindonesia.id tahun 2022-2023 Indonesia merupakan salah satu negara penyumbang sampah plastik di laut terbesar kedua di dunia.

Kesadaran masyarakat terhadap pilah sampah dan pengelolaan sampah yang kurang baik menyebabkan masalah yang serius. Timbunan sampah yang tercampur antara organik dan anorganik membuat sampah tidak bisa terurai dengan baik sehingga akan menghasilkan bau tak sedap, gas beracun, toxic dan kerusakan lingkungan. Sedangkan sampah plastik yang tercampur akan sulit untuk didaur ulang. Menurut data dari Sistem Informasi Pengelolaan Sampah Nasional KLHK (SIPSN 2023) bahwa sepanjang tahun 2022, dari 97.086,35 ton per-tahun sampah yang terkumpul di Provinsi D.I Yogyakarta. Total 92.134,39 ton berakhir masuk *landfill*. Artinya tidak lebih dari 1% sampah yang terkumpul berhasil didaur ulang. Tempat pengolahan sampah terpadu yang selanjutnya disingkat TPST adalah tempat dilaksanakannya kegiatan pengumpulan, pemilahan, penggunaan ulang, pendauran ulang, pengolahan, dan pemrosesan akhir. Berdasarkan diagram pada gambar 01, Komposisi sampah berdasarkan jenis sampah yang terkumpul tersebut tertinggi 56,13% berupa sampah makanan dan 23,84% nya adalah sampah plastik.



*Gambar 1 Diagram komposisi sampah berdasarkan jenis sampah tahun 2022
(Sumber: <https://sipsn.menlhk.go.id/sipsn/public/home/fasilitas/tpa-tpst>, akses 2024)*

Tempat Pengolahan Sampah Terpadu (TPST) Piyungan di D.I Yogyakarta bukan sekedar lahan pemrosesan sampah akhir. Besarnya angka sampah sisa makanan membuat tempat tersebut bukan hanya sebagai mata pencaharian para pemulung tetapi juga sebagai ladang “merumput” bagi para peternak sapi. Sapi-sapi itu berbaur dengan para pemulung yang sedang mengais sampah. Mereka tak sungkan memakan sampah di samping alat berat penggaruk dan truk-truk pengangkut sampah yang sedang beroperasi. Dilansir laman CNNIndonesia.com, Ketua Sekretariat Komunitas Pemulung "Mardiko" TPST Piyungan, Maryono mengatakan, di area seluas 12.5 hektar ini ada sekitar 1.100 ekor sapi milik 85 orang yang sebagian warga sekitar.



*Gambar 2 Kumpulan sapi pemakan sampah di TPST Piyungan
(Dok. Boy Haryanto,kiri. Syifa Yulinnas, kanan)*

Selain itu, ada juga 200-an kambing yang setiap hari dilepasliarkan untuk memakan sampah. Tak jarang hewan-hewan tersebut mati karena mengonsumsi sampah organik yang sudah terkontaminasi limbah beracun, plastik yang tertelan, tertimbun sampah hingga terlindas alat berat (cnnindonesia.com, 2024). Walaupun beberapa sapi mati, hal tersebut tidak membuat jera para peternak sapi melepas liarkan sapi mereka di TPST Piyungan. Sebab hal tersebut dianggap banyak memangkas biaya pakan dan perawatan serta sapi mereka pun tetap gemuk dan laku terjual.

Peternak sapi Sudyono mengatakan kalau sapi-sapinya memang tidak pernah mengalami masalah kesehatan yang serius. Sapi-sapinya tetap sehat dan gemuk, paling tidak secara kasat mata. Namun ketika disembelih, di dalam perut sapi terdapat berbagai macam benda yang mestinya tidak dia makan. Pernah di dalam perut sapi ditemukan plastik, selang, bahkan cincin emas. Adapun sapi memakan sampah yang kandungan zatnya tidak terkontrol tiap hari pasti mempengaruhi kualitas daging sapi pemakan sampah. Mereka mensiasati dengan mengkarantina sapi selama tiga bulan sebelum dijual dengan memberi pakan berupa rumput, bekatul dedak dan sebagainya untuk menetralkan tubuh sapi (kumpan.com, 2020). Dosen di Departemen Penyakit Dalam Fakultas Kedokteran Hewan (FKH) UGM, Slamet Raharjo memaparkan pentingnya asupan nutrisi bagi hewan ternak mempengaruhi kualitas produknya berupa daging dan susu. Maka sapi pemakan sampah beresiko mengonsumsi makanan beresidu toxic akibat sampah organik-anorganik di TPST Piyungan belum dipilah. Ada zat-zat kimia yang bisa dinetralsir oleh sapi namun tidak semua zat kimia

bisa dinetralisir karena sudah terakumulasi di hati, lemak dan ginjal sapi. Zat-zat toxic pada daging sapi yang dikonsumsi manusia akan berefek sebagai karsinogen yang menjadi *trigger* atau pemicu tumbuhnya tumor dan kanker. Pemerintah hanya bisa merekomendasikan kepada pembeli maupun penjual sapi untuk tidak mengambil sapi pemakan sampah sebab mereka sendiri kesulitan dalam pemantauan penjualan sapi. Secara fisik tidak ada perbedaan signifikan antara sapi pemakan sampah dan sapi ternak pemakan rumput.

Fenomena tersebut merupakan salah satu dari berbagai macam pencemaran limbah plastik yang tidak dikelola dengan baik. Kurangnya kesadaran terhadap menggunakan kembali, memilah dan mendaur ulang menjadi hal yang mengakibatkan kerusakan lingkungan dan mengancam nyawa makhluk hidup lain bahkan hidup pelaku sendiri. Guna membuka mata dan meningkatkan kesadaran terhadap bahaya tersebut perlu mengangkat fenomena dampak yang terdekat yang terjadi di lingkungan sekitar kita. Sebuah fakta kehidupan bahwa ada sapi yang sengaja ditenak di lahan pembuangan sampah dan memakan sampah. Padahal sapi tersebut bebas dijual dan menjadi sumber protein yang memungkinkan masuk kedalam sajian makanan keluarga.

Animasi memungkinkan kreator film untuk menghasilkan visual yang kreatif, unik, dan menarik. Dalam banyak kasus, konsep layanan masyarakat dapat menjadi abstrak dan sulit untuk diilustrasikan dalam bentuk gambar nyata. Animasi memungkinkan untuk menggambarkan konsep-konsep ini dengan cara yang lebih mudah dimengerti melalui simbolisme pada visualisasi yang kreatif. Berdasarkan sejarah awal animasi, animasi tercipta dengan teknik tradisional

frame by frame yang menghabiskan anggaran minimal 12-60 lembar kertas untuk menghasilkan animasi berdurasi satu detik. Teknik tradisional pun berkembang salah satunya bertujuan mengurangi anggaran dan merespon keberlangsungan lingkungan hidup. Salah satunya adalah teknik animasi *stop motion* dengan visualisasi *cut-out*. Animasi *cut-out* merupakan salah satu variasi bentuk animasi *stop-motion* yang menggunakan karakter datar, alat peraga, dan latar belakang yang dipotong dari bahan seperti kertas, kartu, kain kaku, atau foto. Berdasarkan keragaman material yang bisa digunakan, kali ini material plastik bekas akan dieksplorasi dengan teknik *crafting* yang sudah ada. Material plastik ini kemudian dikembangkan untuk diterapkan sebagai *puppets* pada animasi *cut-out*. Animasi yang dihasilkan bisa sangat artistik dan menarik. Berdasarkan perkembangan teknologi, secara teknis animasi *cut-out* bisa diaplikasikan dengan teknik animasi tradisional maupun digital untuk menampilkan ciri khas bentuk visualnya.

Merespon fenomena yang telah dipaparkan untuk diangkat kedalam sebuah animasi, Animasi *Cut-Out* dipilih sebagai gaya visual penyajian bentuk film. Melibatkan material plastik bekas sebagai bentuk *campagne* dan kontribusi pemanfaatan pilahan sampah plastik. Pilahan sampah plastik ini sebagai media daur ulang untuk dijadikan *assets material* pada animasi *cut-out*. Sebagaimana kata Prof. Dr. Prabang Setyono, S. Si., M.Si., seorang ahli persampahan dan Guru Besar Ilmu Lingkungan di FMIPA UNS Surakarta, menyatakan perlunya upaya untuk mengurangi penggunaan plastik di Indonesia. Beliau mengusulkan filosofi SAMPAH (Solusi Aktif Mengurangi, Pakai Ulang, Alih Rupa, dan Hasilkan Nilai Tambah 5E: Ekonomi, Edukasi, Ekologi, Estetika, dan Energi).

Penggunaan plastik bekas sebagai *assets* animasi diharapkan bisa menyampaikan pesan metaforis kepada penonton. Selain itu sebagai gagasan kontribusi penulis memanfaatkan limbah plastik bekas dalam usaha memakai ulang dan alih rupa. Praktik memanfaatkan limbah sampah terbesar yaitu media plastik sebagai media yang mampu menyampaikan pesan dan sudah banyak diterapkan oleh pelaku seni rupa maupun film. Namun kali ini saya akan mengintegrasikan material plastik ke dalam animasi sebagai bentuk pengembangan puppet pada animasi *cut-out*, juga menampilkan bentuk aslinya sebagai pengembangan unsur naratif dimana media plastik ini bermakna denotatif dan konotatif dalam cerita. Selain itu penggunaan material tersebut diharapkan bisa menjadi media untuk menciptakan *Sustainable Animation* karena sifatnya karakteristiknya yang awet dan mudah diaplikasikan.

B. Rumusan Masalah

Studi dalam tesis ini, kemungkinan besar akan mengeksplorasi tentang bagaimana mengintegrasikan material plastik bekas, khususnya LDPE atau PE-LD, ke dalam animasi *cut-out* sebagai media untuk menyampaikan pesan tentang isu lingkungan hidup. Penelitian ini akan menyelidiki potensi penggunaan plastik bekas sebagai elemen visual dan metafora untuk menggambarkan dampak pencemaran sampah plastik terhadap rantai makanan. Selain itu, akan dibahas teknik dan pendekatan yang tepat dalam penggunaan plastik bekas sebagai bahan utama untuk pembuatan *puppet* dan aset visual dalam animasi *cut-out*. Penelitian ini juga akan mempertimbangkan bagaimana animasi *cut-out* yang menggunakan material plastik bekas dapat

membangkitkan empati dan refleksi penonton terhadap perilaku manusia terhadap lingkungan, serta sejauh mana medium ini dapat efektif dalam mengkomunikasikan pesan-pesan lingkungan hidup.

C. Hipotesis

Perancangan karya penelitian berjudul “Material Plastik Bekas dalam Animasi *Cut-Out* sebagai Bahasa Visual terhadap Isu Lingkungan Hidup” adalah sebuah teknik kreatif untuk menyampaikan pesan tentang bahaya akibat limbah plastik yang tidak diolah dan dipilah dengan baik kepada penonton. Teknik ini memanfaatkan material plastik bekas sebagai bahan baku pembuatan animasi *cut-out*, di mana plastik dibentuk menjadi berbagai elemen visual yang mewakili dilema limbah plastik terhadap lingkungan dan kehidupan.

1. Perencanaan Karya

Tema : Pencemaran Limbah Plastik melalui Rantai Makanan

Judul : Eat PlaSteak

Format : Animasi *Cut-Out* non Dialog

Durasi : 1-3 Menit

Resolusi : *Full HD* 1080p, *Aspect Ratio* 16:9

Target Audience : 13 Tahun keatas

Loggline :

Dilema limbah plastik yang mencemari lingkungan hidup secara otomatis masuk ke dalam rantai makanan. Baik makanan yang bersumber dari hewan laut juga

daratan. Manusia selalu berupaya untuk mengonsumsi dan memberikan makanan bergizi baik untuk keluarga. Namun suatu saat mereka harus menelan fakta bahwa makanan yang diupayakan kemungkinan besar tercemar mikroplastik.

Sinopsis :

Seorang Ibu yang sedang hamil hendak memasak ikan untuknya dan buah hati sebagai salah satu makanan yang dianjurkan karena kaya sumber protein. Namun dikejutkan dengan fakta ia harus menemukan keadaan perut ikan terisi sampah plastik. Dia pun mengurungkan niat untuk memasaknya. Sambil berfikir alternatif ia melihat anjuran mengonsumsi daging merah pada ibu hamil dan balita sebagai sumber Zat Besi untuk mencegah Stunting. Ibu pun memutuskan untuk membeli daging dan memasaknya. Penonton dikejutkan dengan fakta sapi ditenak di lahan pembuangan dan tak sengaja memakan sampah plastik. Sapi tersebut juga termasuk sapi yang dijual dan distribusikan untuk dikonsumsi oleh masyarakat.

Animasi "Eat Plastik" mengajak penonton untuk merenungkan dampak plastik dan menginspirasi mereka untuk mengambil langkah nyata dalam menjaga kelestarian lingkungan.

2. Perencanaan Penelitian

Penelitian ini menginvestigasi pendekatan visual yang dilakukan dengan memanfaatkan plastik bekas sebagai bahan pembuatan animasi *cut-out*. Penggunaan material plastik secara langsung membantu menyampaikan pesan tentang bahaya limbah plastik dengan cara yang lebih nyata dan mudah dipahami, atau dikenal sebagai Ekologi Media. Visualisasi material plastik diterapkan pada

penciptaan desain karakter khas animasi cut-out berupa *puppet* dan elemen visual lain yang menjadi asset dalam layar cerita yang disampaikan. Penggunaan material yang relevan dengan topik terkait isu lingkungan hidup, membuat material ini bisa difungsikan sebagai bahasa visual yang memiliki makna konotatif maupun denotatif dalam menyampaikan cerita. Oleh karena itu animasi ini diwujudkan dengan keahlian teknik kriya / kerajinan (*crafting*) atau biasa dikenal dengan *crafted animation*, yaitu animasi berbasis kerajinan tangan sebagai media dalam mewujudkan visual bergerak. Kemampuan untuk mengolah kembali dengan mendaur ulang plastik bekas menjadi wujud baru yang unik memiliki tantangan tersendiri. Meninjau karakteristik plastik yang tipis, berwarna kusam dan mudah kusut serta memiliki efek *glossy*, maka banyak hal yang harus diperhatikan dalam mewujudkan estetika visual seperti proses menentukan ketebalan, heating, lighting dalam pengambilan gambar dan hal lain yang berpengaruh pada objek. seperti wujud yang mempertimbangkan estetika serta teknik yang mendukung untuk menciptakan gerakan yang kompleks pada *puppets* animasi *cut-out*. Dengan material plastik, animasi ini akan memiliki tekstur visual yang unik dan menarik perhatian penonton. Penggunaan material plastik bekas juga merupakan kontribusi penciptaan karya dalam gerakan *reuse, recycle and reduce* sampah plastik dalam menciptakan karya seni. Karakteristik material yang awet dan mudah diolah bisa menjadi alternatif untuk menciptakan *Sustainable Animation*.

Meninjau dari sisi bercerita, Pendekatan unsur naratif dilakukan dengan mengangkat issue fenomena lingkungan yang terjadi di sekitar kita sebagai warga

Yogyakarta. Issue masalah lingkungan berupa tumpukan sampah organik dan anorganik yang tercampur menggunung di TPST Piyungan hingga dijadikan tempat untuk menggembala sapi. Plastik salah satu elemen sampah anorganik yang beresiko tertelan sapi pemakan sampah organik di tempat tersebut karena tidak terpilah dengan baik. Sapi yang dilepas di TPST Piyungan beresiko sakit, teroksidasi toksin dari limbah serta terancam mati karena alat berat atau tenggelam dalam timbunan sampah. Hal ini menjadi perhatian khusus bahwa sapi harus dipelihara dan diberi makan sebagaimana layaknya sapi ternak. Perlu peningkatan kesadaran pada perilaku masyarakat tentang pentingnya memilah sampah dan menggunakan sampah plastik secara bijak. Apalagi sapi adalah hewan ternak yang memiliki sumber zat besi yang dibutuhkan oleh manusia.

Animasi ini diharapkan mampu menimbulkan dampak emosional yang lebih mendalam terkait issue limbah plastik. Selain itu, diyakini bahwa pesan metaforis dan fakta fenomena yang disampaikan melalui proses pembuatan karya, terutama terkait dengan material yang digunakan, dapat menginspirasi dan meningkatkan pemahaman penonton tentang urgensi penanganan limbah plastik. Serta menginspirasi pencipta seni lain dalam memanfaatkan limbah plastik ke dalam bentuk karya seni khususnya animasi, walaupun topiknya tidak berkaitan dengan masalah lingkungan.

D. Tujuan

Mewujudkan ekologi media dengan menciptakan animasi *cut-out* melalui material plastik bekas sebagai bahasa visual dalam penyampaian pesan. Meninjau

lebih dalam dan spesifik terhadap penggunaan material plastik bekas sebagai bahan pembuatan animasi *cut-out*, dengan fokus pada treatment material untuk diterapkan dalam pembuatan *puppet* serta proses dan metode pendukung lain untuk mencapai standar estetika visual. Pendekatan visual yang unik dan bermakna, serta topik yang diangkat dalam unsur cerita mampu meningkatkan kesadaran bagi penonton tentang pentingnya memilah sampah dan menerapkan *reduce, reuse* dan *recycle* terhadap limbah plastik. Meningkatkan kesadaran lingkungan di kalangan penonton dengan menggunakan visual representatif dari dampak limbah plastik dan berkontribusi terhadap potensi perubahan perilaku yang lebih berkelanjutan.

E. Manfaat

- a. **Bagi keilmuan Animasi** : Memberikan kontribusi pada bidang keilmuan animasi berupa tambahan referensi melalui eksplorasi material plastik sebagai konsep unsur visual yang bermakna pada karya seni. Meninjau lebih dalam tentang proses kreatif baik segi teknik dan unsur-unsur yang mendukung dalam mewujudkan *Puppet Animasi Cut-Out*. Sekaligus, meliputi teknik menggerakkan (*animate*) baik secara tradisional (*stop-motion*) ataupun Digital (*Motion Graphic*), juga mengintegrasikannya sebagai gaya visual dalam bercerita. Kelak hal ini bisa dijadikan saran dan landasan bagi pencipta karya seni yang memilih material plastik, baik untuk berkarya seni atau mengembangkan penelitian yang serupa.

- b. **Bagi Perancang :** Menambah wawasan ilmu pengetahuan dalam penciptaan karya seni melalui pengalaman dalam proses kreatif memanfaatkan material plastik bekas sebagai alternatif pembuatan karya animasi yang ramah lingkungan, murah dan awet.

- c. **Bagi Masyarakat :** Mendorong perubahan perilaku dan sikap baik bagi peneliti dan penonton, terutama berkaitan dengan upaya gerakan *reuse, recycle, dan reduce limbah* plastik, dengan memperkaya pengalaman visual mereka melalui karya animasi yang mengangkat isu lingkungan serta penggunaan material yang relevan.

